



9

Steve **JACKSON**
Gan **LIVINGSTONE**
APRESENTAM

Marés de Sangue



DADOS DE COPYRIGHT

Sobre a obra:

A presente obra é disponibilizada pela equipe [X Livros](#) e seus diversos parceiros, com o objetivo de disponibilizar conteúdo para uso parcial em pesquisas e estudos acadêmicos, bem como o simples teste da qualidade da obra, com o fim exclusivo de compra futura.

É expressamente proibida e totalmente repudiável a venda, aluguel, ou quaisquer uso comercial do presente conteúdo

Sobre nós:

O [X Livros](#) e seus parceiros disponibilizam conteúdo de domínio público e propriedade intelectual de forma totalmente gratuita, por acreditar que o conhecimento e a educação devem ser acessíveis e livres a toda e qualquer pessoa. Você pode encontrar mais obras em nosso site: xlivros.com ou em qualquer um dos sites parceiros apresentados neste link.

Quando o mundo estiver unido na busca do conhecimento, e não lutando por dinheiro e poder, então nossa sociedade enfim evoluirá a um novo nível.



MARES DE SANGUE

A cidade de Tak, na extremidade norte do Mar Interior, é o maior covil de ladrões, piratas e

assassinos que o mundo civilizado jamais conheceu. Nesta cidade de escória, existem dois

piratas famosos por sua cobiça implacável, por seus ataques-surpresa bastante audaciosos e

pelos incontáveis confrontos com a morte. Um deles é Abdul, o Açougueiro. O outro é você.

Somente um pode ser o Rei dos Piratas; mas qual será? É feita uma aposta: o primeiro a

alcançar a distante Ilha de Nippur, com a maior quantidade de ouro, ganha a coroa. Mas tome

cuidado! Estes mares são traiçoeiros, e muitos perigos o aguardam. Poderosos adversários são

jogados contra você, e em certas ocasiões a única saída é matar ou ser morto!

Dois dados, um lápis e uma borracha são tudo de que você precisa para embarcar nesta

emocionante aventura de pirataria, com um elaborado sistema de combate e uma folha de

aventuras para você registrar seus ganhos e perdas.

Steve Jackson e Ian Livingstone
Apresentam:

Mares de Sangue



Andrew Chapman

Ilustrações: Bob Harvey

Título do original em Inglês

Seas of Blood

Publicado por Penguin Books Ltd,

*Harmondsworth, Mindlesex,
England.*

Copyright © Steve Jackson and Ian Livingstone, 1985.

Copyright Texto © Andrew Chapman, 1985.

Copyright Ilustrações © Bob Harvey, 1985.

*Direitos Exclusivos para o Brasil adquiridos por
Marques Saraiva Gráficos e Editores SA.*

ISBN 85-85238-36-4

Tradução:

Lilia Oliveira

Obrigado a Karl, Keith e Ron

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

6

MAPA

10

FOLHA DE AVENTURAS

11

A APOSTA

12

MARES DE SANGUE

13

INTRODUÇÃO

Você é o capitão do navio-pirata Banshee. Junto com seu bando de assassinos oportunistas,

deve flagelar as terras do Mar Interior à procura de ouro e escravos em uma corrida contra seu

maior rival: Abdul, o Açougueiro. Vocês dois já ganharam fama pelas infâmias cometidas no

mundo civilizado e são reconhecidamente os dois maiores capitães-piratas existentes. No

entanto, vocês devem agora lutar para descobrir quem é **o maior**.

Mas, antes de começar sua jornada, você deve determinar tanto suas forças e fraquezas como

também as de sua tripulação. Para isso você precisará de dois dados e um lápis de forma a

registrar os valores obtidos na **Folha de Aventuras** da página 11. Como é possível que você

não complete sua viagem na primeira aventura, você pode utilizar para as anotações a **Folha**

de Aventuras solta que acompanha este livro-jogo.

Sua Tripulação

Jogue um dado. Some 6 ao resultado. Anote este total na seção **ATAQUE DA TRIPULAÇÃO**

da **Folha de Aventuras**. Este valor será utilizado quando você e sua tripulação se envolverem

em batalhas de larga escala (por exemplo, enfrentando um navio inimigo).

Jogue dois dados. Some 6 ao resultado. Anote este total na seção **FORÇA DA TRIPULAÇÃO**

da **Folha de Aventuras**. Este valor representa o nível de homens e equipamentos a bordo do

Banshee e é usado para determinar com que eficiência vocês velejam. Você perde pontos de

FORÇA DA TRIPULAÇÃO quando se envolve em grandes combates. Algumas ações

permitirão que recupere pontos perdidos de **FORÇA DA TRIPULAÇÃO**, mas você não pode

jamais ultrapassar o valor **inicial**. Se sua **FORÇA DE TRIPULAÇÃO** chegar a zero, então

você e sua tripulação foram dizimados.

Suas Habilidades

Sua habilidade em lutar, suportar ferimentos e escapar de situações perigosas é determinada por seus

níveis de **HABILIDADE, ENERGIA E SORTE**. Em sua **Folha de Aventuras** você verá seções onde

os atributos são registrados. Eles são obtidos da seguinte maneira:

Jogue um dado. Some 6 ao resultado. Anote este total na seção **HABILIDADE**. Jogue dois

dados. Some 12 ao resultado. Anote este total na seção ENERGIA. Se sua ENERGIA chegar a zero,

você está morto.

Jogue um dado. Some 6 ao resultado. Anote este total na seção SORTE.

Usando a Sorte

Em algumas ocasiões lhe será pedido que **Teste sua Sorte**. Quando isto ocorrer, jogue dois

dados. Se o resultado for **igual ou menor que** o seu valor de SORTE naquele momento, então

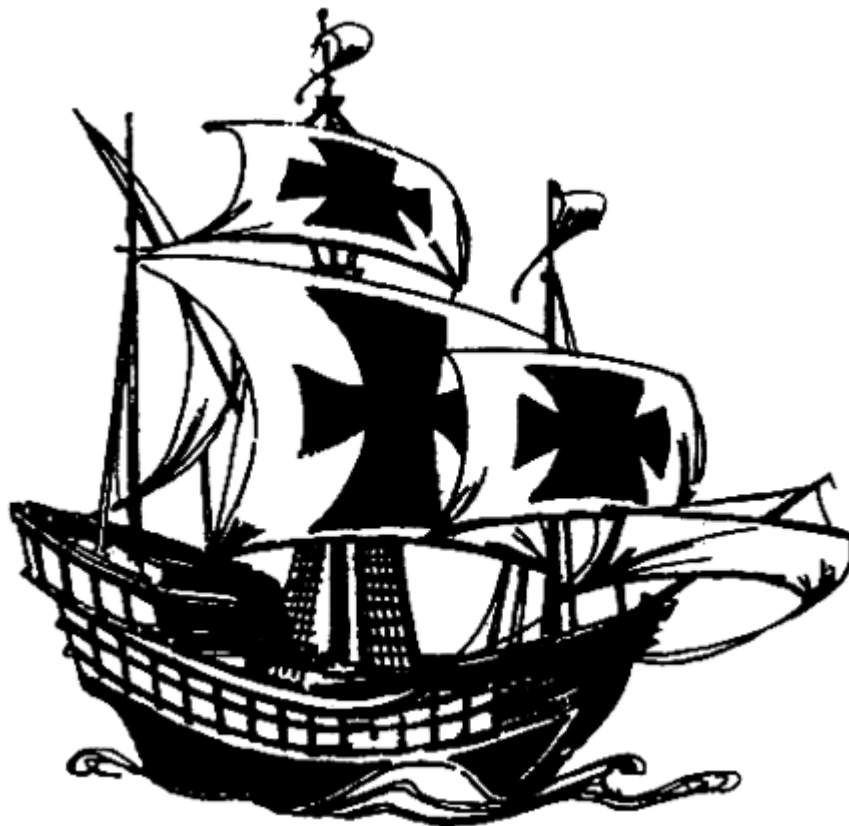
você teve **sorte**. Se o resultado for **maior que** o valor de SORTE, então você foi **azarado**. A

cada vez que **Testar sua Sorte**, reduza 1 ponto de sua SORTE. Ou seja, quanto mais você

usar sua SORTE, mais arriscado isso se torna. Os pontos de SORTE às vezes podem ser

recuperados, mas jamais podem ultrapassar o valor **inicial**.

Combate Individual



O combate individual é conduzido do mesmo modo que nos outros livros da Série Aventuras

Fantásticas. Ele é usado quando você, individualmente, enfrenta criaturas. Se já estiver

familiarizado com o sistema, pode pular esta parte das regras. Se não estiver, siga o sistema

abaixo:

1. O combate é simultâneo. O combate individual é conduzido como uma série de

ataques em que cada um dos combatentes infligirá um dano ao adversário.

2. Jogue dois dados e some o resultado à HABILIDADE de seu oponente. O total obtido

é a **Força de Ataque** dele.

3. Jogue dois dados novamente e some o resultado à sua HABILIDADE. O total obtido é

sua **Força de Ataque**.

4. Se a **Força de Ataque** de seu oponente for maior que a sua, ele causou-lhe um

ferimento – reduza 2 pontos de sua ENERGIA.

5. Se sua **Força de Ataque** for maior que a de seu oponente, você causou um ferimento

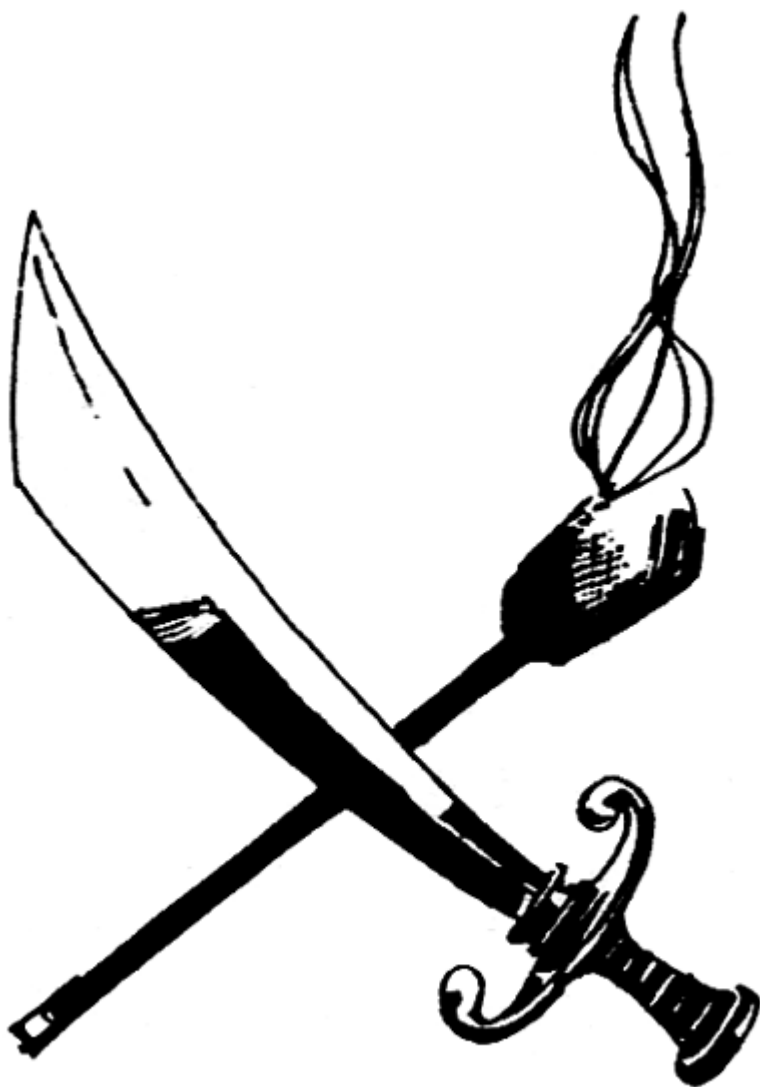
nele - reduza 2 pontos da ENERGIA de seu inimigo.

6. Se as **Forças de Ataque** forem iguais, os dois ataques foram perdidos. Comece uma nova

Série de Ataque a partir do passo 2.

7. Continue este combate até que sua ENERGIA ou a ENERGIA de seu oponente esteja reduzida

a zero (morte).



Combates em Larga Escala

Sempre que o livro disser que sua tripulação deve lutar, ou quando seu oponente tiver

ATAQUE e FORÇA, em vez de HABILIDADE e ENERGIA, você usará as regras para

combates em larga escala. Elas são as seguintes:

1. O combate em larga escala é simultâneo e conduzido de um modo bastante similar ao

combate individual. Ele é feito de uma série de ataques em que uma força em combate

infligirá danos à outra.

2. Jogue dois dados e some o resultado ao ATAQUE de seus oponentes. O total obtido é

a **Força de Ataque** de seus inimigos.

3. Jogue dois dados novamente e some o resultado ao valor de ATAQUE DA

TRIPULAÇÃO. O total obtido é a **Força de Ataque** de sua tripulação.

4. Se a **Força de Ataque** de seus oponentes for maior que a de sua tripulação, eles

feriram sua tripulação – reduza 2 pontos da FORÇA DA TRIPULAÇÃO.

5. Se a **Força de Ataque** de sua tripulação é maior que a de seus oponentes, então sua

tripulação causou-lhes danos - reduza 2 pontos da FORÇA de seus inimigos.

6. Se sua tripulação infligir danos sobre os oponentes e lhe for dada a opção de fugir,

você pode escapar. .Note, porém, que esta ação tem uma penalidade: sempre que

escolher escapar, você perde automaticamente 2 pontos da FORÇA DA

TRIPULAÇÃO.

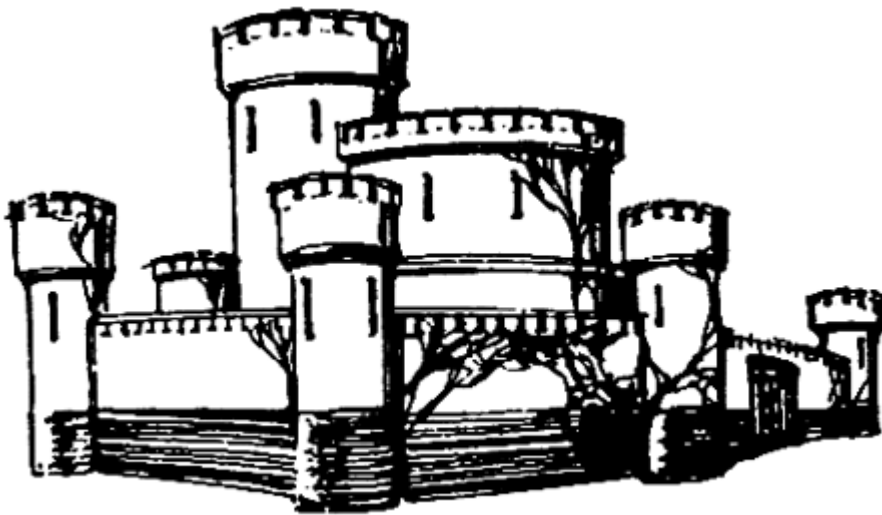
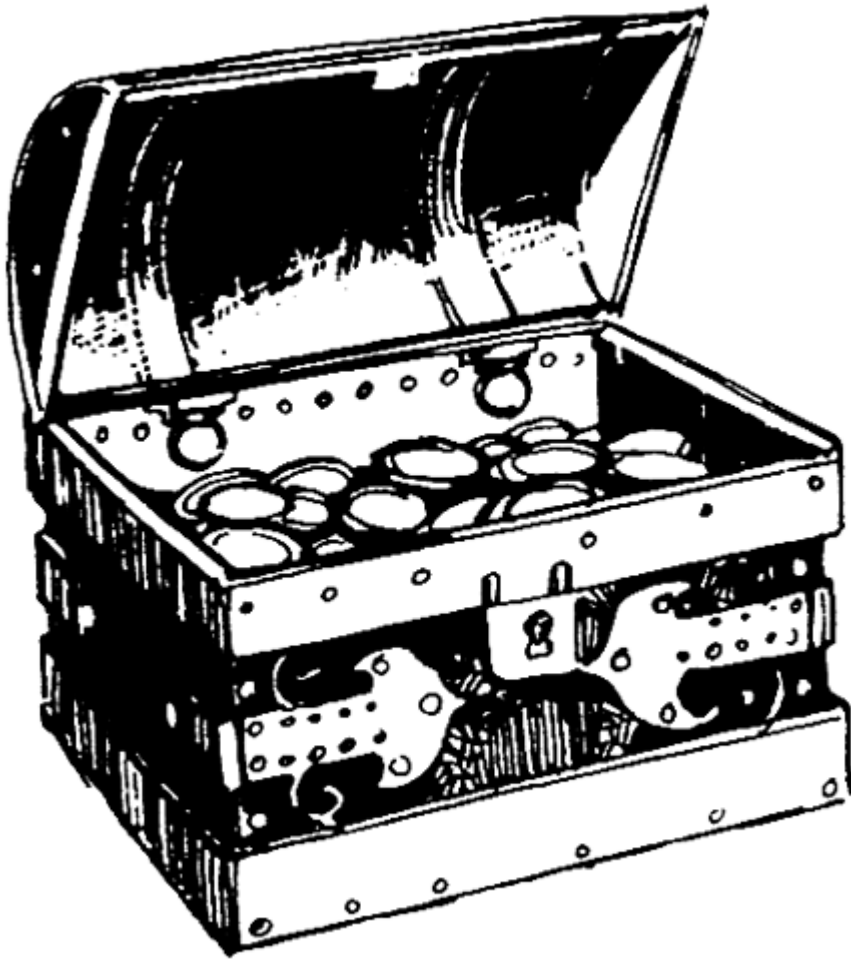
7. Se as **Forças de Ataque** forem iguais, então os dois ataques não tiveram sucesso.

Recomece a próxima Série de Ataque a partir do passo 2.

8. Continue este combate até que a FORÇA de um dos combatentes - a dos seus inimigos

ou a de sua tripulação - seja reduzida a zero (a menos que você escape, é claro). O

lado que primeiro chegar a zero terá perdido.



Seu Diário

Seu DIÁRIO registra o tempo de viagem. Usando um pedaço de papel, você deve manter um

registro de seu diário seguindo o que lhe será instruído em várias passagens do livro. Você

tem um tempo limitado para completar sua jornada; o DIÁRIO lhe permitirá ver como está

progredindo.

Recuperando Energia

Se você vier a se envolver em algum combate, é quase certo que perca alguns pontos de

ENERGIA. Há somente um jeito de recuperá-la - além das instruções ocasionais do livro -,

que é descansar. Para cada dia que você acrescentar em seu DIÁRIO, você poderá recuperar 1

ponto de ENERGIA. Note, porém, que sua ENERGIA não pode jamais ultrapassar o valor

inicial. É claro que, quanto mais tempo você descansar, mais devagar você navegará até seu

destino. Portanto, tenha cuidado!

Tesouros e Despojos

No decorrer da aventura você quase certamente irá capturar ouro e escravos. Isto faz parte dos

Despojos. Em sua **Folha de Aventuras** há uma seção destinada ao registro dessas

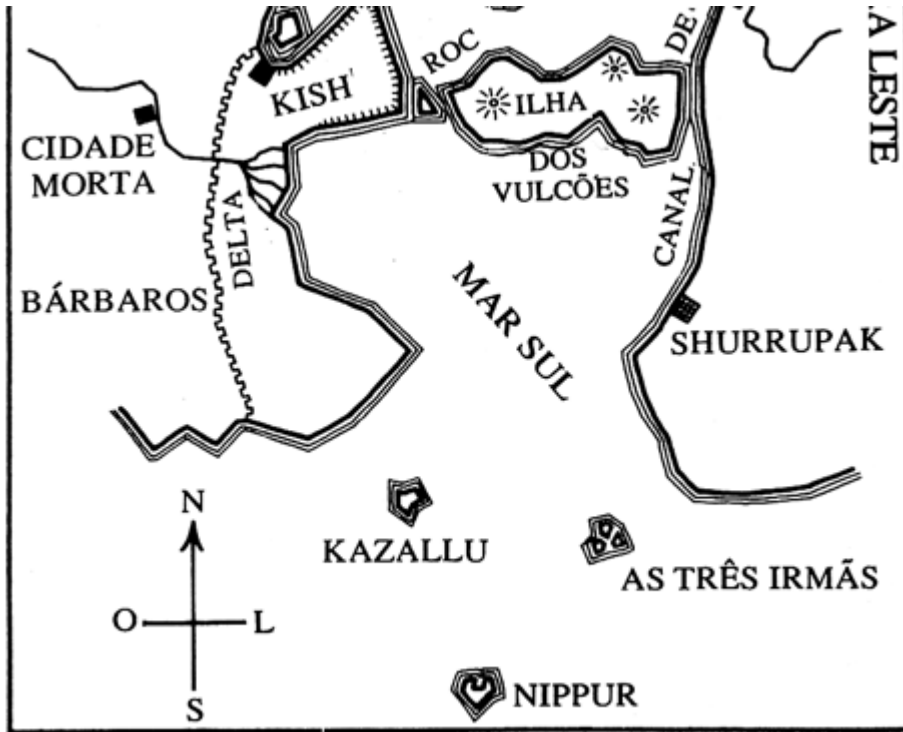
mercadorias. Você inicia a aventura com apenas 20 moedas de ouro.

O Mapa

A área pela qual você estará viajando é a indicada no mapa. Ele lhe permitirá familiarizar-se

com os nomes e lugares da região, já que há constantes referências a ela no livro.





FOLHA DE AVENTURAS			QUADRO DE ENCONTROS		
HABILIDADE Habilidade Inicial	ENERGIA Energia Inicial =	SORTE Sorte Inicial	Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =
LISTA DE EQUIPAMENTOS	ATAQUE DA TRIPULACÃO Valor Inicial		Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =
	FORÇA DA TRIPULACÃO Valor Inicial		Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =
	DESPOJOS		Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =
			Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =



A APOSTA

A cidade de Tak, na extremidade norte do Mar Interior, é o maior covil de ladrões, criminosos

e assassinos que o mundo civilizado jamais viu. Quaisquer vícios ou atividades ilícitas não

somente são permitidos como até mesmo encorajados nesta cidade de escória. É aqui, em sua

cidade natal, que começa a aventura.

Dos numerosos piratas que se dirigem a Tak, você e Abdul, o Açougueiro, são reconhecidos

por todos como os maiores por sua audácia e cobiça. No entanto, nenhum dos dois é

particularmente rico, pois seu amor pelo jogo consome todas as riquezas que trazem em suas

jornadas contra as cidades inimigas de Lagash, Marad e Kish.

A ignomínia que ambos provocaram é também a fonte de uma grande rivalidade; um tenta

sobrepujar o outro em corridas incrivelmente perigosas, mas de sucesso e de tirar o fôlego.

Seu objetivo: o título de Rei dos Piratas, o Saqueador de Cidades, que jamais pode ser

herdado, somente conquistado.

Uma noite, enquanto jogam dados um contra o outro em um dos cassinos de Tak, alguém

sugere que vocês deveriam fazer uma competição para determinar, de uma vez por todas,

quem é o **maior** dos piratas. A idéia imediatamente agrada a seus espíritos audaciosos. "Sim",

diz Abdul, "vamos realizar uma corrida de velocidade e caça a tesouros".

Você concorda com os termos da competição. Cada um pegará somente um navio e, partindo

de Tak em um determinado dia, velejará na direção da ilha de Nippur, que fica bem distante,

no grande Mar Sul. A viagem deve ser completada em cinquenta dias, e, ao final desse tempo,

quem tiver a maior quantidade de ouro ganha a aposta.

O acordo é selado com apertos de mão e muitos brindes. Sua viagem está para começar.

VIRE A PAGINA

1-6

1

No dia designado para o início da corrida, você leva o Banshee para fora da imensa baía de

granito de Tak e entra no Mar Interior. O Haveldar de Abdul, o Açogueiro, corta as águas

silenciosamente a seu lado. A leste fica o Porto de Lagash, hostil porém rico; para oeste fica o

Deserto de Scythera, pelo qual cruzam as rotas de caravanas que se dirigem às cidades de

Kish, Calah e Assur. Para o sul há a montanhosa ilha de Enraki. Você vai:

Dirigir-se para Lagash em um ataque perigoso, porém audacioso, contra os navios costeiros?

Vá para **55**

Viajar para o Deserto de Scythera com o intuito de pilhar as ricas caravanas do oeste?

Vá para **20**

Patrulhar o Mar Interior pela ilha de Enraki?

Vá para **76**

2

A roda é muito rápida e você é lento demais. Ela passa sobre você como uma foice

gigantesca, fazendo com que sua aventura chegue a um fim horrível e antecipado.

3

“Finalmente meu!”. Gargalha seu credor. “Da próxima vez você não será tão rápido em jogar

com um dinheiro que não possui.” Ele e seus marinheiros passam correndo por você, indo

reclamar o prêmio. Sem navio você não pode continuar sua jornada. Sua aventura termina

aqui.

4

Acrescente 1 dia em seu DIÁRIO. Quando você alcança o ponto mais estreito do Canal de

Goth, uma extensa linha de navios de guerra surge no horizonte, exatamente na direção em

que você está indo. Quando você se aproxima mais, vê que há várias centenas de galés de

guerra, com a marca de Shurruk, passando pelo canal em formação de combate. Elas se

estendem das margens da ilha dos Vulcões até quase as costas da Fronteira Leste. Voltando

para o norte com a intenção de evitar conflitos com esta grande força, você encontra uma

outra longa linha de galés de guerra, desta vez de Marad. Você percebe que as duas cidades

devem estar em guerra entre si, e que você, inadvertidamente, ficou preso no meio do que está

para ser uma violenta batalha naval. Ambas as forças são praticamente do mesmo tamanho,

mas as galés de Marad – com a reputação de ter cinco homens em cada remo – são de longe

os maiores navios. Você vai procurar segurança tentando quebrar as linhas de Marad (vá para

43) ou as linhas de Shurrukak (vá para **127**)?

5

Quando se aproxima da porta, você tropeça em um fio escondido. Alguma coisa estala,

causando um som sobre sua cabeça e um retumbar profundo e preocupante que vibra por toda

a pedra trabalhada que o cerca. O teto do corredor cai de repente, enterrando-o sob várias

toneladas de pedra. Sua aventura termina aqui.

6

Lutando com a porta, você consegue se esgueirar por metade do caminho antes que o bloco

caia no chão. Infelizmente, a outra metade de seu corpo ainda está do outro lado da porta e é

esmagada pelo onólito. Sua aventura termina aqui.

7-13

7

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, vá para **387**.

Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então vá para **356**.

8

Quando você corre para a porta, o monstro o golpeia com o ferrão da cauda. Você é

empurrado contra o lado do fosso. Sua aventura termina aqui.

9

Você cai para trás com dor e terror enquanto o veneno corrói seus olhos e entra em seu

cérebro. Sua aventura termina aqui.

10

Você veleja em frente, passando pelas áridas dunas vermelhas do Mar de Fogo, na Fronteira

Leste – assim denominado devido à cor intensa de sua terra infértil. Jogue três dados. Se o

resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o

resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 6 dias a seu DIÁRIO.

Uma noite, com o sol se pondo a oeste no mar. você nota na água ao lado do Banshee uns

destroços fosforescentes. Curioso com o fato, você baixa âncora e mergulha no mar para dar

uma olhada mais de perto. Você vê um navio mercante com dois grandes buracos no casco -

um na popa e outro na proa - no fundo de um banco de areia. Para qual deles você vai nadar:

para o buraco na popa (vá para **44**) ou para o da proa (vá para **33**)?

11

Você pega o esqueleto pela mão, com a intenção de remover os anéis. No entanto, logo que

você toca nas jóias de ouro, o esqueleto se move e agarra sua mão com os dedos ossudos. Ele

o aperta com força e rapidez. Todos os seus esforços para escapar são em vão; o abraço

sobrenatural prova ser mais forte que sua força ou quaisquer armas mortais. Sua morte chega

lenta, causada por fome e sede. Sua aventura termina aqui.

12

Sua tripulação consegue livrar o Banshee da disputa com o navio de guerra e corta-lhe os

cordames. As velas do navio de guerra caem no convés, causando caos e confusão entre os

marinheiros. Vá para **90**.

13

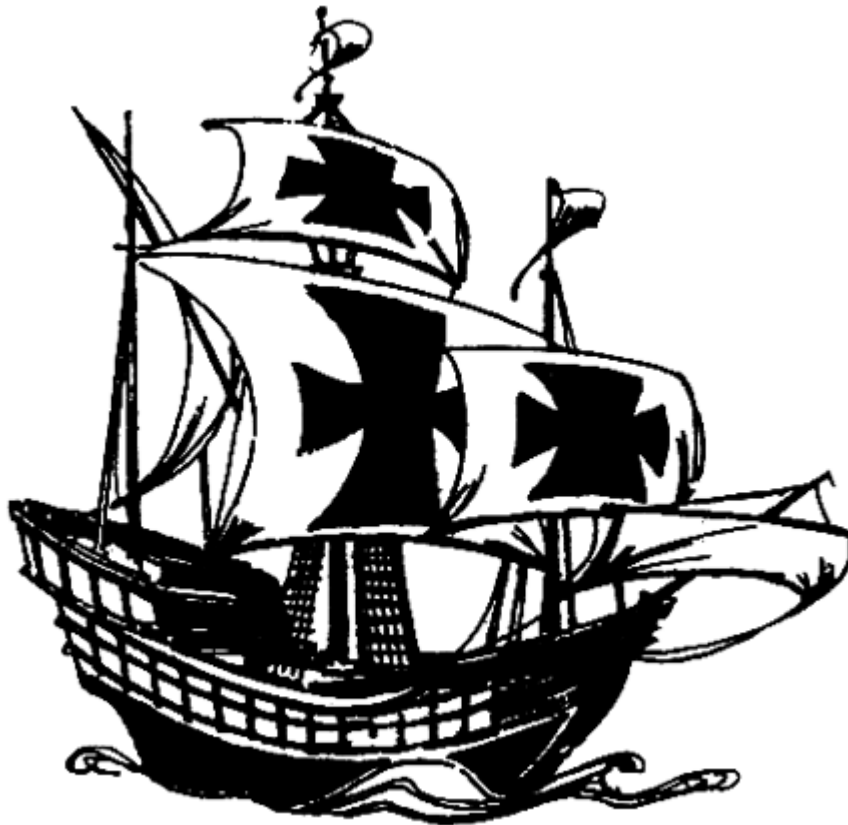
Após terem fustigado vocês por todo um dia, o mar e o vento diminuem. Os céus começam a

clarear. À sua frente, no horizonte, está a ilha de Trysta, pois a tempestade levou-o pelos

baixios traiçoeiros. Por alguma ação da boa fortuna, o Banshee escapou à destruição. Você vai

aportar à ilha (vá para **152**), velejar para sudeste, na direção do Canal de Goth (vá para **191**),

velejar para sudoeste, na direção de Kish (vá para **223**) ou na direção de Roc (vá para **27**)?



14-18

14

“Ah, uuuuoooooooo!”, grita o fantasma. “Isto é realmente aterrorizador.” Ele lhe lança um olhar

cheio de fúria e gira a mão em desespero. “Ah, portador de tão terríveis notícias, eu o

amaldiçôo.” Você perde 2 pontos de SORTE e ganha 1 ponto de HABILIDADE. Vá para

210.

15

Uma vez estando no Mar Sul, você vai:

Viajar para Shurruk para vender os escravos

que tiver e recrutar mais tripulação?

Vá para **301**

Entrar no grande Delta de Kish e viajar rio acima

até a Cidade Morta?

Vá para **140**

Velejar pelo centro do Mar Sul, dirigindo-se para Nippur?

Vá para **340**

16

Tão logo você pára de fazer pressão, o anel afunda no teto e faz com que uma torrente de água

lhe caia em cima, jogando-o no chão. A porta de entrada se fecha abruptamente, a cripta se

enche com rapidez e você se afoga. Sua aventura termina aqui.

17

Você tenta correr para um lado, para evitar o rápido projétil, mas a neve é muito densa. A bola

o atinge e o aniquila. Este é o fim de sua aventura.

18

O monstro se defende ferozmente com um rápido movimento dos braços longos, jogando seu

braço, que o atacara, para um lado e quase o quebrando - você perde 1 ponto de ENERGIA.

Quando você pula de novo, o Ciclope o agarra com a mão esquerda e o levanta no ar. Você

vai:

Dar-lhe uma cutelada na parte de trás do cotovelo?

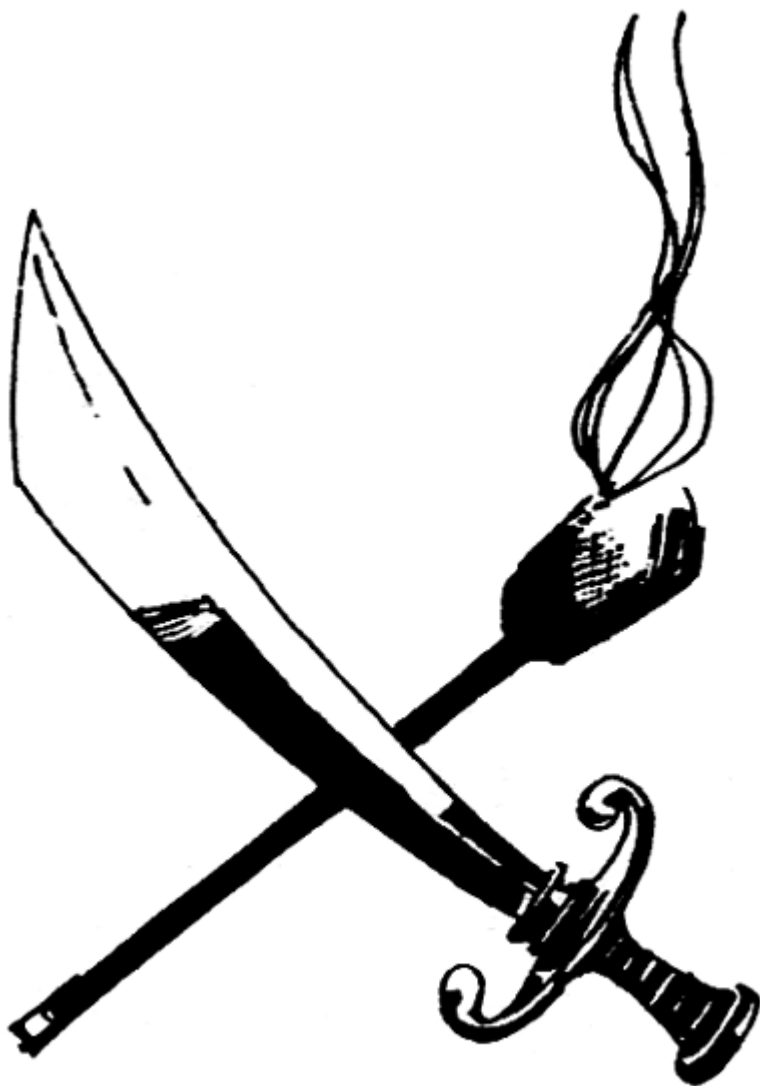
Vá para **187**

Chutá-lo no ombro?

Vá para **251**

Golpeá-lo no cotovelo?

Vá para **145**



19-22

19

O Banshee aumenta a velocidade quando você levanta as velas e aponta para o espaço entre as

duas galés mais próximas. Você vai tentar fugir **exatamente** pelo meio delas (vá para **296**) ou

desviar-se no último instante para bater e cortar os remos de uma das galés (vá para **275**)?

20

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a

seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO,

acrescente 6 dias a seu DIÁRIO. Você finalmente chega à costa do Deserto de Scythera, onde

baixa âncora, desembarca com a maior parte de sua tripulação e marcha para o interior das

areias escaldantes. Vocês chegam a uma pequena vila atarefada, cercada por um oásis -

obviamente um local de estada para os viajantes do deserto. Você vai atacar a vila (vá para

143) ou vai recuar até as dunas próximas e preparar uma emboscada para qualquer caravana

que passe por aqui (vá para **79**)?

21

Tão logo você ataca a Anêmona, ela envolve seu corpo com uma dúzia de tentáculos e os

ferrões injetam uma grande dose de veneno letal em seu sistema sangüíneo. Você perde a

consciência enquanto a criatura o move lentamente em direção à boca circular. Sua aventura

termina aqui.

22

Os marinheiros de Kish são vencidos e o navio de guerra cessa o fogo. Abordando o navio

inimigo e fazendo uma busca, você descobre na cabine do mestre uma arca contendo 27

moedas de ouro. Entre os sobreviventes dos marinheiros há 3 belos espécimes para o mercado

de escravos da Fronteira Leste. Você fura o casco do navio de guerra e continua na direção de

Assur. Vá para **376**.





23-28

23

Vocês marcham pela areia por várias centenas de metros até que, sem qualquer aviso, a praia

some sob seus pés, revelando criaturas cobertas por limo que pegam alguns membros de sua

tripulação com as garras e os carregam para o mar. Reduza 2 pontos da FORÇA DA

TRIPULAÇÃO. Histéricos de medo, os outros marinheiros insistem para que você os leve de

volta ao Banshee. Você vai forçá-los a continuar pela praia (vá para **86**) ou vai sugerir que em

vez disso todos sigam por terra (vá para **42**)?

24

Por três dias você aguarda na vila à espera de passantes que caiam em sua emboscada, mas

ninguém aparece. Sua paciência finalmente se esgota com este desperdício de tempo e você

decide voltar para o Banshee e tentar sua fortuna em algum outro lugar. Some três dias a seu

DIÁRIO. Vá para **35**.

25

Sua vigilância e cuidado não são suficientes. Com um rangido sinistro, a quilha do Banshee

desliza por um leito de sedimento. O navio pára repentinamente. Utilizando-se de longas

estacas e jogando fora toda a carga excedente, vocês tentam fazer com que o navio flutue

novamente, mas sem sucesso. O nível da água cai e o Banshee fica mais profundamente preso

ao banco de areia. Pela manhã vocês descobrem-se cercados por soldados e Kish que, tendo

visto seu mastro acima dos bancos de areia do rio, vieram atacá-los. Vocês são capturados e

sua aventura termina aqui.

26

Sentando-se, você se regala com a sopa e o pão. Depois de certo tempo começa a se sentir

meio sonolento, assim como sua tripulação. Esfregando os olhos, você vê a longa mesa onde

estavam todos sentados e nota uma coisa bastante incomum: todos os piratas foram

transformados em animais de fazenda - ovelhas, bodes, porcos e semelhantes. Alarmado com

a virada dos acontecimentos, você dá um guincho. Um guincho? Quando você olha para si

mesmo, descobre que foi transformado em um papagaio. "Venha, meu camaradinho", diz a

mulher, colocando-o sobre a mão. "Venha e junte-se aos outros." Como você agora não é

mais humano, sua aventura termina aqui.

27

Acrescente 2 dias ao DIÁRIO. Roc é uma ilha formada por uma única montanha enorme que

se ergue do oceano. Seu pico está quase sempre coberto por nuvens, enquanto as encostas

mais baixas são cobertas por densas florestas. Seu nome provém de uma espécie de pássaro

gigante que às vezes usa as encostas mais elevadas para fazer seus ninhos. **Teste sua Sorte.**

Se você tiver sorte, vá para **67**; se for azarado, vá para **92**.

28

A maioria dos homens baratos estão na guerra com Marad, a qual promete imensas riquezas

para o lado vencedor. A você é permitido escolher entre bons, porém dispendiosos,

pretendentes ao emprego. Para cada ponto de FORÇA DA TRIPULAÇÃO que queira

recuperar, terá que desembolsar 20 moedas de ouro. Depois de ter completado seu

recrutamento, vá para **180**.

29-34

29

Pulando para a frente, você dá uma cotovelada nas costelas do Ciclope, fazendo com que ele

se dobre - reduza 2 pontos da ENERGIA dele. Quando se dobra por causa do golpe, ele lhe dá

uma bordoadada na cabeça, lançando-o pelo chão - você perde 2 pontos de ENERGIA. O

Ciclope se recupera primeiro, agarra-o pelo braço e levanta-o no ar. Você vai:

Chutá-lo no ombro?

Vá para **251**

Chutá-lo na axila?

Vá para **305**

Golpeá-lo no cotovelo?

Vá para **145**

30

Os gritos recomeçam, rolando sinistramente montanha abaixo. Você se dirige para a ravina,

na direção do som. Você vai levar sua tripulação (vá para **160**) ou vai se esgueirar sozinho (vá

para **138**)?

31

“Ah, uuuoooo!”, grita o fantasma. “Isso é realmente aterrorizador.” Ele lhe lança um olhar

ameaçador e gira a mão em desespero. “Ah, portador de tão terríveis notícias, eu o

amaldição.” Você perde 2 pontos de SORTE e 1 ponto de HABILIDADE. Vá para **210**.

32

O Banshee veleja pela única baía suficientemente grande que Nippur possui. Sua tripulação

está contentíssima que a jornada tenha terminado. Jogue três dados. Se o resultado for **menor**

que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, acrescente 4 dias em seu DIÁRIO. Se o resultado for

igual ou maior que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, acrescente 5 dias a seu DIÁRIO. O

Haveldar de Abdul, o Açougueiro, já está ancorado na baía, e os poucos membros da

tripulação deixados a bordo informam-no que Abdul foi à terra, para o ponto de encontro no

pico da única montanha de Nippur. Se seu DIÁRIO de bordo tiver mais de 50 dias, vá para

342. Se o registro de seu DIÁRIO for **igual ou menor que** 50 dias, então vá para **213**.

33

O buraco é grande e rodeado por plantas e crustáceos. Nadando pelo interior do navio, você

esbarra em uma coisa que lhe parece uma pilha viscosa de trapos enfiados no casco. Ela se

desdobra em uma flor de brilhantes e coloridos tentáculos e dentes afiados, e bloqueia seu

caminho de saída do navio. Você vai precisar volta à superfície em busca de ar a qualquer

momento. Você vai tentar lutar com a criatura (volte para **21**) ou vai procurar outro caminho

pelo interior do navio afundado (vá para **57**)?

34

Você se dirige em velocidade para a costa, mas os navios de guerra são bastante rápidos e

logo cortam seu caminho. Agora sua única opção é tentar forçar passagem pela linha. Volte

para **19**.



35-39

35

Retornando ao Bansbee, você levanta âncora e vai ao mar. Se sua tripulação sofreu baixas,

você pode ir para a cidade de Assur, neutra, e lá recrutar mais homens (vá para **171**). Como

alternativa, poderia ir para a cidade vizinha de Calah e tentar a sorte no jogo (vá para **211**), ou

velejar para leste na direção da Ilha de Enraki (vá para **76**).

36

Quando chega ao topo, você encontra Abdul, o Açougueiro, e alguns de seus homens. "Ah",

diz ele, "você conseguiu. Agora vamos ver qual é o maior tesouro!"
Ele joga uma imensa arca

à sua frente. “Eu saqueei Kish”, gaba-se ele, “e até mesmo capturei uma galé de guerra

Marad. O tesouro está aqui para provar.” Ele abre o cofre, convidando-o a fazer o mesmo com

o seu. Para descobrir se você tem mais dinheiro que Abdul, arredonde para baixo o valor que

você tiver (por exemplo, se você tiver 387 moedas de ouro, arredonde para 300 moedas);

depois de ter feito isso, divida o número arredondado por dois. O resultado da divisão é a

quantidade de ouro que você conseguiu. Se o número for maior que 400, então vá para **400**.

Mas, se o número for menor, vá para **50**.

37

O bárbaro grita quando você pula sobre ele; agarra seu braço e o atinge na cabeça, fazendo

você desmaiar. Você perde permanentemente 2 pontos de ENERGIA (ou seja, reduza 2

pontos do seu total **Inicial**). Depois de se recuperar, algumas horas mais tarde, você descobre

que o dinheiro que você apostou se foi - reduza esse valor de seus Despojos. Se você ainda

não os tiver, pode tentar as corridas de Bataar (vá para **270**) ou os dados (vá para **236**); se não,

você parte de Calah (vá para **262**).

38

A ilha é como um imenso pedregulho de granito liso, sem praias ou folhagens. Abaixando o

bote do navio, você vai até a margem com alguns membros da tripulação. **Teste sua Sorte.** Se

você tiver sorte, vá para **133**; se for azarado, vá para **120**.

39

Ela continua insistindo para que vocês comam, mas, bem na hora em que você cede à pressão

dela e pega uma tigela de sopa, sua tripulação, toda de uma vez, cai desmaiada na mesa. O

mais alarmante de tudo é que eles começam a se transformar em carneiros, bodes e porcos.

Largando a tigela, você corre para sacudir o primeiro homem a acordar. "Oink", é a única

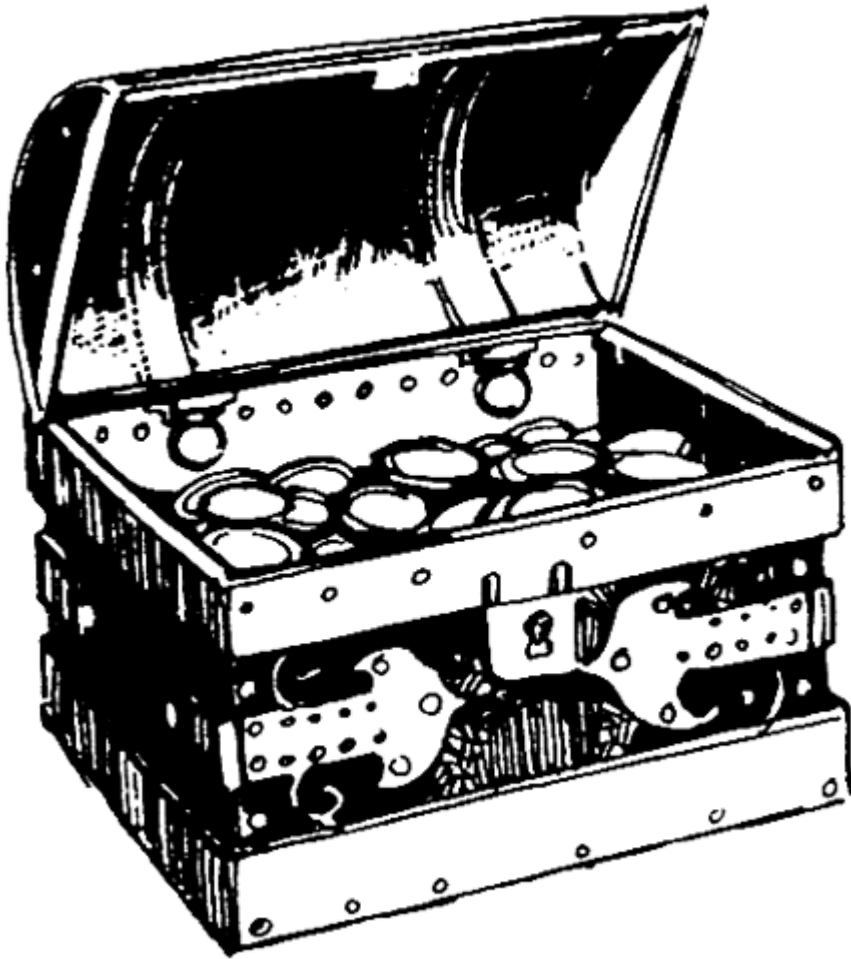
coisa que ele pode responder. A bruxa fugiu para dentro da casa, provavelmente temerosa,

porque você ainda está com a forma humana. Perseguindo-a, você se encontra em uma

pequena sala que vai dar a um grande salão de festas, no centro do qual há uma fogueira. Uma

pequena porta lateral leva para fora da saleta. A bruxa não se encontra à vista. Você vai entrar

no salão (vá para **216**) ou vai usar a porta lateral (vá para **227**)?



40-43

40

Os Homens-Lagarto são forçados a recuar para dentro da floresta próxima. Sua tripulação

consegue capturar quatro dessas criaturas para vender como escravos; os pequenos seres

alcançam normalmente um bom preço. A mata tornou-se viva com os gorjeios e os sinais

Tok-Tok dos nativos. É óbvio que uma grande força está-se juntando nas proximidades,

preparando-se para um novo ataque. Batendo em rápida retirada, vocês retornam ao Banshee,

levantam âncora e continuam pelos canais. Volte para **15**.

41

Seus homens encontram-se em meio ao rebanho, com cordas e facas. Apenas alguns minutos

depois de começarem, um grande número de cavaleiros fortemente armados surge de uma

elevação e se aproxima de sua posição. Fazendo uma parada, a cavalaria despacha em sua

direção um mensageiro, que diz: "Ouçam, ó tolos piratas: vocês ofenderam Sua Majestade, o

Rei dos Quatro Ventos. Vocês devem deixar a ilha imediatamente ou sofrer a mais indigna

das conseqüências!" Vá para **176**.

42

Cortando seu caminho através da mata, você penetra no interior e dá de cara com a maior e

mais feia criatura que já viu. Centenas de pernas como troncos de árvores sustentam um corpo

duas vezes mais comprido que o Banshee, enquanto a cabeça - que na maior parte é só boca -

é cheia de lâminas que fazem as vezes de dentes. Você vai correr (vá para **54**) ou vai lutar (vá

para **70**)?

43

Abrindo as velas do Banshee ao máximo e colocando todos os homens armados e em

prontidão no convés, você se dirige a toda a velocidade para a linha das galés Marad,

procurando passar no meio de dois navios. Enquanto seu barco se esgueira por esse espaço,

uma das galés dispara uma catapulta, atingindo a amurada do Banshee, o que os deixa tão

indefesos quanto uma baleia atingida por um arpão. Sua tripulação terá que lutar.

GALÉ MARAD ATAQUE 8 FORÇA 12

Se sua tripulação conseguir se livrar do ataque, vá para **208**.

44-47

44

O buraco vai dar ao alojamento do capitão, onde você confronta meia dúzia de Duendes do

Mar. Estas pequeninas criaturas ansiosas dardejam nervosamente de um lado para outro

quando você entra no navio. Correm então para um dos cantos do aposento, onde sussurram

em guinchos agudos. Finalmente, um deles nada cautelosamente à frente e diz: "Nós somos

criaturas mágicas, ó bravo aventureiro do mundo lá de cima. Se você nos ajudar a recuperar

um tesouro, nós falaremos a seu favor com nossos primos, os Duendes dos Ventos, que

certamente farão com que seu navio seja o mais rápido dos mares." Você vai ajudá-los (vá

para **75**) ou não (vá para **383**)?

45

O Banshee veleja costa abaixo. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA

TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA

DA TRIPULAÇÃO, então some 6 dias a seu DIÁRIO. Vocês chegam quase às margens do

Monte Martu-Amurru, um gigantesco pico coberto por florestas que se ergue como uma torre

sobre a pequena cidade pesqueira de Kirkuk. Você vai:

Descer com seus assassinos e tentar amedrontar as pessoas da aldeia

para que elas lhe entreguem a maior parte de seu ouro?

Vá para **102**

Continuar a velejar pela costa em direção à hostil cidade de Kish?

Vá para **223**

Velejar para o Mar Interior para atacar as rotas de travessia em torno

dos Baixios de Trysta?

Vá para **66**

46

Balançando o braço, você acerta o monstro atrás dos joelhos. Ele cambaleia para a frente e,

perdendo o equilíbrio, cai no chão em cima de algumas pedras pontiagudas - reduza 2 pontos

da ENERGIA dele. Você vai:

Chutá-lo nas costelas?

Vá para **266**

Chutá-lo na virilha?

Vá para **224**

Golpeá-lo na boca?

Vá para **196**

47

Quando vocês chegam às cercanias da cidade de Kish, vêem que não há nenhum exército

regular. Alinhando seus homens de modo que eles lhe dêem cobertura, você ordena que

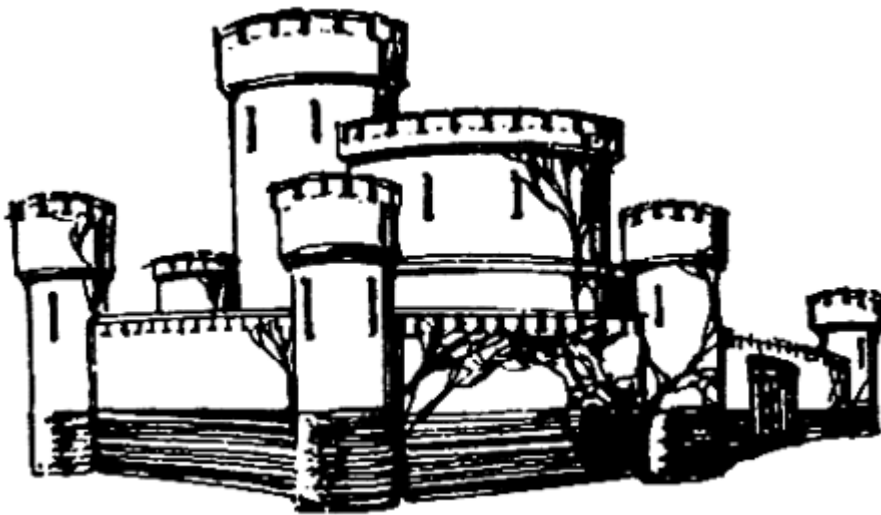
ataquem. Com um rugido poderoso, eles pulam sobre o vilarejo despreparado e a milícia da

cidade, que oferece apenas fraca resistência.

MILÍCIA DA CIDADE ATAQUE 6 FORÇA 10

Se ganharem, vá para **80**.





48-52

48

A arena está montada sob uma grande tenda, cheia de jogadores que gritam e blasfemam. A

idéia do jogo é o desafiador enfrentar o campeão da casa em um duelo com luvas cheias de

pregos. O primeiro a fazer com que o adversário caia vence e, se estiver desafiando, recebe

em dobro o valor da aposta inicial. Você decide desafiar o campeão, um enorme Ogre de

Scythera. Você pode apostar até 50 moedas de ouro. No combate a seguir o primeiro a acertar

o adversário ganha a luta.

CAMPEÃO OGRE

HABILIDADE 11

Se você ganhar, vá para **370**. Se perder, vá para **323**.

49

Lançando âncora em uma lagoa vulcânica fumegante, você desembarca com sua tripulação. O

lugar é quase mata cerrada, com folhagens densas, animais exóticos e centenas de milhares de

insetos. Você vai se dirigir para as encostas mais altas da montanha central (vá para **151**) ou

permanecerá nas terras baixas, dando uma busca pela mata (vá para **184**)?

50

“Ora, veja”, diz Abdul, olhando para sua pilha de ouro visivelmente menor, “isso mal foi uma

disputa - e você se considera um pirata?" Você foi, claramente, vencido. Abdul é, sem sombra

de dúvida, o maior dos piratas. Você perdeu a aposta.

51

O Banshee fica quase completamente parado na água, enquanto sua tripulação tenta sem

qualquer efeito reerguer as velas. Uma das enormes galés de guerra avança sobre seu casco,

atravessa o Banshee com o aríete e quebra-lhe a popa. Você e sua tripulação caem na água

infestada de tubarões. Sua aventura termina aqui.

52

Alcançando o passo, você olha pela encosta mais à frente e vê uma torre de fortaleza que fica

distante alguns quilômetros. Um repentino grito de angústia ou medo ressoa por uma ravina

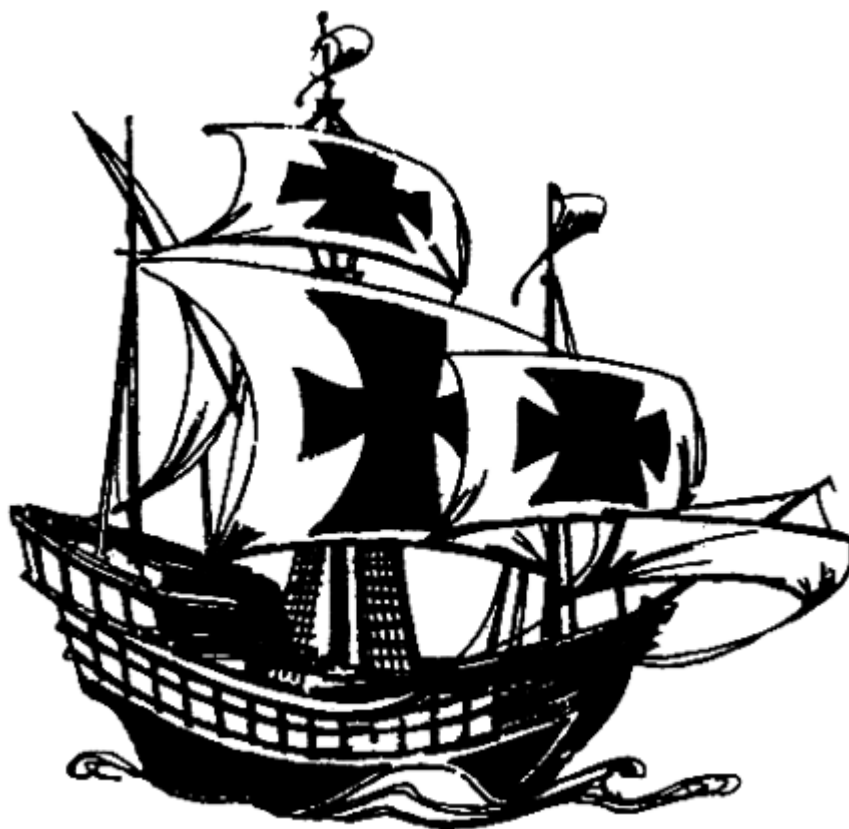
próxima, cheia de neve e de difícil subida. Prestando atenção, você nota que não está faltando

nenhum membro de sua tripulação. O grito soa novamente, ainda mais torturado. Você

rastreará a ravina tentando ver o que está causando o barulho (volte para **30**) ou vai ignorá-lo

e prosseguir na direção do castelo-templo (vá para **111**)?





53-57

53

Você está em uma grande caverna subterrânea, iluminada pela fosforescência das pedras que

o cercam. Em um dos lados, um pequeno desembarcadouro de madeira emerge da água. Você

nada até ele, sai da água e segue a construção até um pequeno corredor, que vai da caverna a

uma porta de pedra maciça. Ao lado da porta está uma estátua em tamanho natural, de uma

gárgula, olhando para o corredor, em sua direção. Você vai tentar abrir a porta (vá para **69**) ou

olhará a estátua mais de perto (vá para **88**)?

54

Correndo pela mata como um bando de animais em pânico, você e sua tripulação disparam

para a praia, entram nos botes e voltam para o Banshee. Se ainda não o tiver feito, você pode

velejar para a ilha de bela aparência (vá para **386**) ou para a ilha coberta de palmeiras (vá para

354).

55

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, acrescente 5

dias a seu DIÁRIO e vá para **68**. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA

TRIPULAÇÃO, acrescente 6 dias a seu DIÁRIO e vá para **181**.

56

Impressionados com seu espírito, Mog e Ogmog oferecem-se para juntar-se a seu grupo como

membros da tripulação - acrescente 3 pontos ao ATAQUE DA TRIPULAÇÃO. Se com isso

ultrapassar o valor Inicial do ATAQUE DA TRIPULAÇÃO, então o novo total se torna seu

valor Inicial Os Gigantes o informam que a terra em volta é selvagem, ocupada por hordas de

Orcs e certamente jamais visitada por alguém rico. Você retorna ao Banshee. Vá para **272**.

57

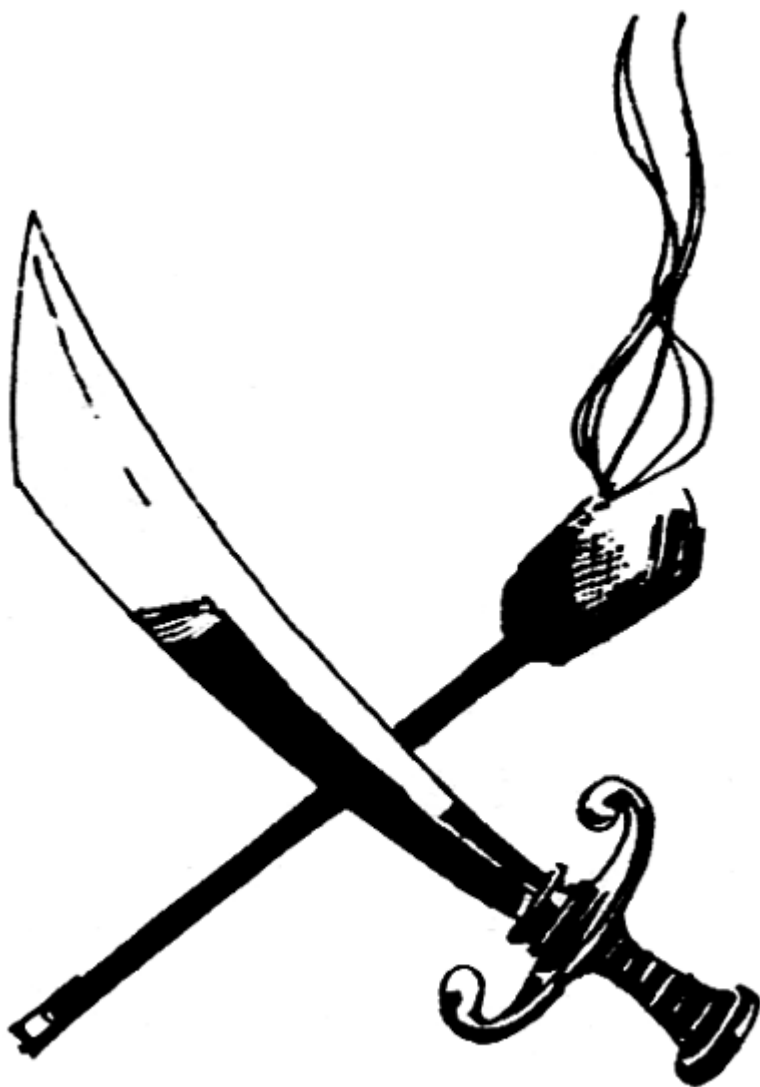
Mergulhando fundo, você passa para dentro da prisão vazia por uma escotilha aberta. Daqui,

você pode abrir seu caminho por um forro apodrecido de convés e cair em mar aberto. Com

sangue pingando de seu corpo, você alcança a superfície e respira aos borbotões.

Recompondo-se, você aspira profundamente de novo e mergulha no buraco do casco do

navio. Volte para **44**.



58-62

58

Quando seus homens giram os ganchos, os ocupantes das torres de ambos os lados do portão

contra-atacam, jogando sobre eles caldeirões de óleo fervente.
Reduza 4 pontos da FORÇA

DA TRIPULAÇÃO. Desmoralizada por essa reviravolta nos acontecimentos, a tripulação

larga os ganchos e foge, disparando em desabalada corrida para o Banshee, enquanto os

furiosos sacerdotes guerreiros saem do castelo em louca perseguição. Vocês alcançam o navio

em segurança, abrem as velas e prosseguem pela costa. Vá para **123**.

59

Os negócios dão pouquíssimo resultado. Ao final do dia, você vendeu tão poucos dos seus

escravos que se vê forçado a vender os restantes, para um mercador de escravos suspeito, por

apenas 5 moedas de ouro cada. Multiplique o número de escravos que você tem por cinco e

some o total aos Despojos como Moedas de Ouro. Vá para **279**.

60

Quando você ataca o Ciclope, ele protege o corpo aparando seu chute com os braços.

Agarrando-o por sua perna estendida, ele aplica um golpe extremamente doloroso e

esmagador - reduza 2 pontos de sua ENERGIA e 2 pontos da ENERGIA dele. Ele desiste de

tentar quebrar sua perna. Em vez disso, ele o agarra pelo tornozelo e o segura de cabeça para

baixo. Você vai:

Chutá-lo no cotovelo?

Vá para **235**

Dar-lhe um golpe na virilha?

Vá para **177**

Golpeá-lo no estômago?

Vá para **139**

61

Dirigindo-se para a praia, você topa com vários membros de sua tripulação que estavam

dando uma busca na ilha na esperança de você ainda estar vivo. Vocês retornam para o

Banshee e continuam a jornada. Volte para **15**.

62

A maior parte dos homens mais baratos já foram empregados pelos vários nobres de

Shurruk para serem usados nas galés de guerra durante o conflito com Marad. No entanto,

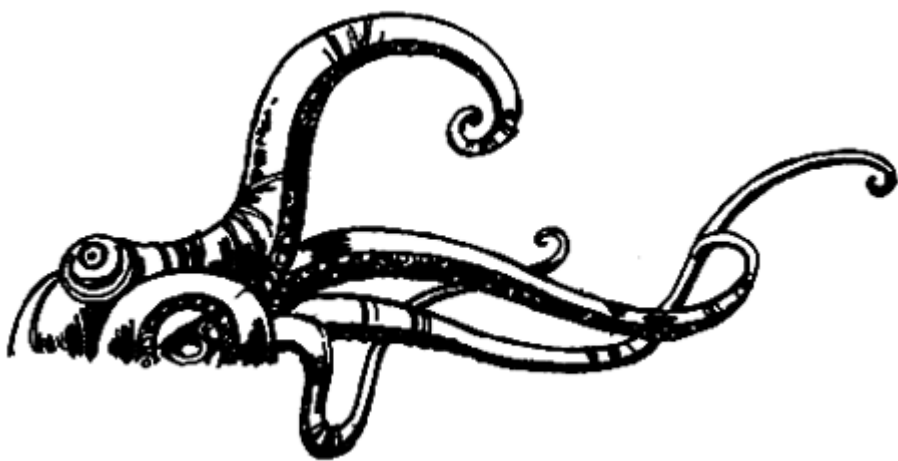
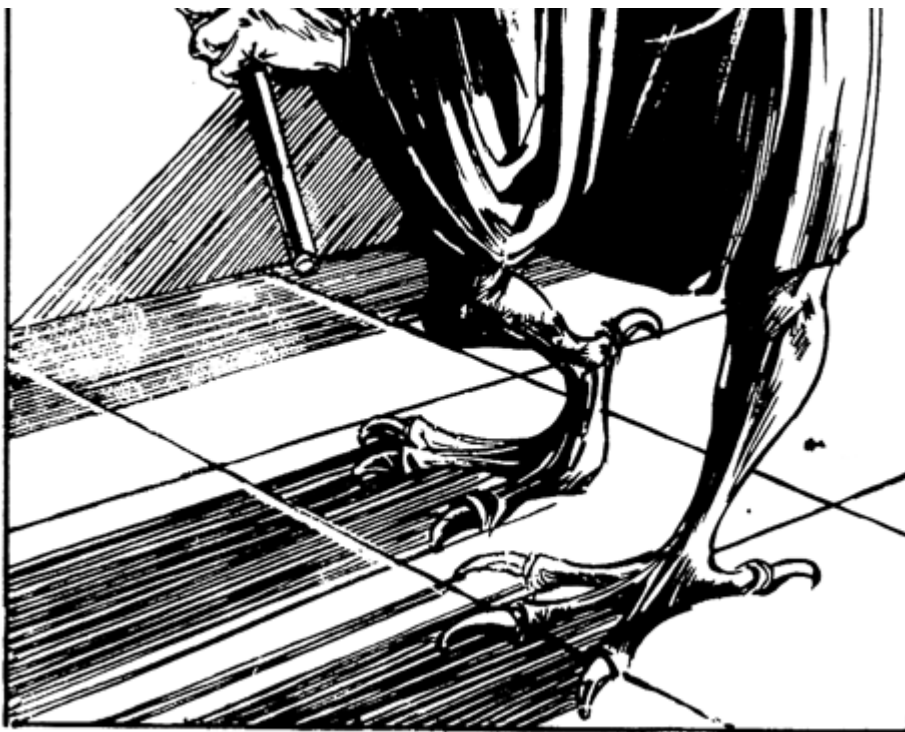
por um golpe da boa fortuna, você encontra uma tripulação pirata que recentemente ficou sem

seu navio ao pagar uma dívida de jogo. Muitos deles desejam trabalhar para você. Para cada

ponto de FORÇA DA TRIPULAÇÃO que você desejar repor, terá que gastar 10 moedas de

ouro. Depois de determinar seu recrutamento, vá para **180**.





63-66

63

O corredor leva até uma pequena antecâmara, ocupada por um clérigo de aparência estranha.

A criatura tem um corpo rudimentarmente humanóide, mas a cabeça e as pernas são de algum

pássaro deformado. Ela sibila quando o vê, chocalha alguns de seus talismãs sagrados e então

ataca com um giro de seu cajado de ébano. Você a enfrenta. A cada ataque da criatura durante

o combate, jogue um dado. Se o resultado for 1 ou 2, reduza o número normal de pontos de

sua ENERGIA; se o resultado for 3 ou 4, reduza 1 ponto de sua HABILIDADE; se o

resultado for 5 ou 6, reduza 1 ponto de sua SORTE.

AWKMUDO HABILIDADE 8 ENERGIA 8

Se você vencer, vá para **125**.

64

A quilha do Banshee raspa o fundo várias vezes, mas não se parte. Faltando uma hora para o

nascer do sol, vocês alcançam o ponto onde o rio passa entre as poderosas muralhas anti-

bárbaros de Kish. Estas muralhas pesadamente defendidas, pontilhadas por torres altas,

correm por centenas de quilômetros em ambos os lados do rio, circulando completamente o

Estado de Kish. Quando você tenta passar entre duas torres que ficam uma em cada margem,

o Banshee é obstruído por uma enorme corrente de ferro que atravessa o rio. O navio pára.

Você vai mandar alguns homens da tripulação descerem para soltar a corrente de uma das

torres a que está conectada (vá para **268**) ou vai retornar ao mar (vá para **207**)?

65

Os corpos mutilados das Elverines afundaram no lago. A água, agora parada, está a apenas 30

centímetros abaixo da câmara da abadia. Ensangüentado, você sai do fosso com dificuldade.

Vá para **225**.

66

O Banshee singra em direção aos Baixios de Trysta. Jogue três dados. Se o resultado for

menor que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 4 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for

igual ou maior que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Quando você

se aproxima dos recifes traiçoeiros da Ilha de Trysta, uma violenta borrasca se inicia vinda do

norte e parece que pode se transformar em uma tempestade ainda maior. Você vai navegar a

favor da tempestade e assim se dirigir para sul (vá para **103**) ou vai virar para norte, contra o

vento, para livrar-se do tempo louco (vá para **142**)?

67-72

67

Enquanto você está velejando pela ilha, o navio entra de repente em uma sombra muito escura

e de bordos bem definidos. Olhando para cima, você vê um enorme pássaro, parecido com um

falcão, mas centenas de vezes maior. Ele circula umas duas vezes sobre o Banshee e então

mergulha para atacar. Sua tripulação pega em armas para se defender.

ROC ATAQUE 10 FORÇA 4

Se sua tripulação vencer, vá para **117**.

68

Você navega em direção a Lagash, na Fronteira Leste, mantendo um olho aberto para os

numerosos mercadores que são atraídos para esta cidade. Porém, a fortuna está correndo em

direção contrária. Duas velas vermelhas triangulares surgem no horizonte diante do Banshee e

deslizam em sua direção. São navios de guerra de Lagash, os conveses cheios de marinheiros,

estandartes de combate balançando ao vento. Você vira o Banshee e tenta escapar dos

intrusos. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, vá

para **87**. Se o resultado for **igual ou maior que** sua FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então vá

para **175**.

69

A porta é grande e pesada, mas, colocando todo seu peso nela, você consegue abrir uma

fresta. Porém, assim que você a abre, um tremendo som de lascas ecoa. Um bloco de pedra,

pesando várias toneladas, saiu de seu lugar acima da porta e está caindo para esmagá-lo. **Teste**

sua Sorte. Se você tiver sorte, vá para **99**; se você não tiver sorte, volte para **6**.

70

A criatura levanta a cabeça e abre a boca no sorriso mais voraz que qualquer homem ou deus

já viu. A fome queima em seus olhos. Se você tiver a Besta de Axillon, vá para **163**; se não,

vá para **110**.

71

Depois de você ter entregue o ouro, el-Shazar joga-lhe uma carta de salvo conduto para

Shurrupak. Os marítimos dele retiram seus ganchos e deixam o Banshee partir. Saindo da

cena do combate, você vai seguir para Shurrupak (vá para **301**) ou velejará pelo meio do Mar

Sul, com a intenção de navegar o mais rápido possível para Nippur (vá para **340**)?

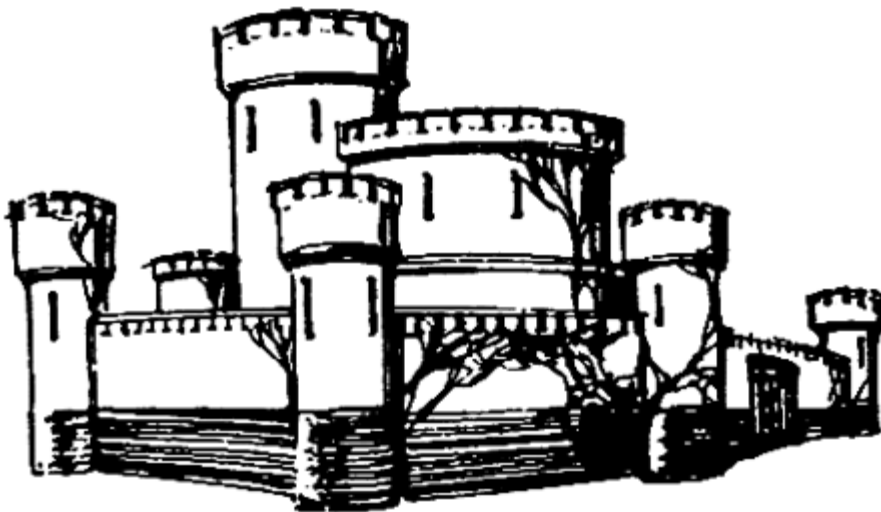
72

Se o comércio não é inspirador, pelo menos é efervescente. Após um dia de trabalho em que

você consegue vender todos os seus cativos, descobre que recebeu, em média, 10 moedas de

ouro por escravo. Multiplique o número de escravos que você tinha por dez e some o total a

seus Despojos como moedas de ouro. Vá para **279**.



73-76

73

As corridas de Bataar acabaram por hoje. Se você ainda não o fez, pode tentar a luta (volte

para **48**) ou os dados (vá para **236**). Se não, você deixa a cidade de Calab (vá para **262**).

74

Desviando-se para o lado, você desfere seu golpe apenas para vê-lo sendo aparado em pleno

ar pelas enormes mãos do Ciclope. Ele gira seu braço com selvageria, quase deslocando-o –

você perde 2 pontos de ENERGIA. Soltando sua mão, ele o agarra pelo tornozelo e o segura

de cabeça para baixo. Você vai:

Chutá-lo no cotovelo?

Vá para **235**

Dar uma joelhada em seu peito?

Vá para **122**

Cabecear-lhe as costelas?

Vá para **372**

75

“Um Krell predador, que habita uma caverna sob este navio, roubou o Crânio de Sal”, explica

o Duende. "Ele é nossa relíquia mais preciosa, dada a nós pelo Pai Mar, que, com sua mágica,

mantém as águas do mar, dos rios separadas. Nós precisamos dele de volta." Os Duendes lhe

dão uma poção mágica que o capacita a ficar sob a água sem precisar respirar, e lhe mostram

a caverna do Krell, abaixo dos destroços. O túnel de entrada desce verticalmente pelo leito

marinho. Nadando para baixo, você nota que as paredes são cheias de buracos grandes e

profundos. Você vai continuar a nadar pela caverna (vá para **105**) ou olhará dentro de um dos

buracos (vá para **89**)?

76

O Banshee navega no Mar Interior. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA

DA TRIPULAÇÃO, some 4 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a

FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. No momento você chega ao lado

norte da montanhosa Ilha de Enraki, lar dos sacerdotes guerreiros de Asswr sel Dablo. Esses

temerários homens sagrados, armados pelos deuses da guerra e protegidos pelos deuses da

pedra, residem em uma fortaleza construída em um dos montes mais baixos da escarpa central

da montanha de topo nevado. Eles são muito ricos. Você tem três opções de como privá-los

dessa riqueza:

Um assalto direto à fortaleza

Vá para **231**

Entrar na fortaleza por uma trapaça qualquer e então pilhar o que puder

Vá para **315**

Encontrar um caminho pelas montanhas atrás do castelo e então assaltar a retaguarda (muito provavelmente) pouco defendida

Vá para **188**



77

Quando você marcha através do campo, um grande corpo de cavaleiros pesadamente armados

surge à sua frente. Eles despacham um mensageiro em sua direção, o qual diz: "Aventureiros,

saibam que estão na terra do Rei dos Quatro Ventos e que Sua Majestade deseja ter o prazer

de sua companhia à mesa." Você vai seguir o mensageiro em direção à cavalaria e, presume-

se, ao Rei (vá para **215**) ou vai retornar para seu navio (vá para **176**)?

78

Um pouco mais adiante, no túnel, você encontra os corpos de meia dúzia de homens. As

marcas em seus corpos mostram que eles foram severamente feridos por alguma ave grande -

provavelmente o Roc que o atacou. Você vai examinar os corpos à procura de espólio (vá para

229) ou vai continuar a descer pelo túnel (vá para **240**)?

79

Por três dias, você e sua tripulação permanecem sob o sol escaldante do Deserto de Scythera,

esperando pela visão dos pesados animais de carga comuns nesta parte do mundo entre as

caravanas. Some 3 dias a seu DIÁRIO. Você começa a ficar sem provisões e água fresca.

Você vai esperar por mais alguns dias entre essas dunas (vá para **194**) ou vai desistir do

deserto e voltar ao Banshee (volte para **35**)?

80

Com a milícia vencida e a maioria dos cidadãos tendo fugido para o interior próximo, você

segue direto para a sede do governo local, a fim de aproveitar os bens públicos. Marchando

audaciosamente pela bagunça caótica deixada por seus homens no interior do prédio, você

chega aos cofres, cujas fechaduras seus piratas acabaram de quebrar. Quando você abre as

maciças portas de ferro, uma feroz Sith Orb negra salta e ataca. Você enfrenta sozinho essa

terrível criatura.

SITH ORB HABILIDADE 10 ENERGIA 10

Se você a vencer, vá para **97**.

81

“Que eu vá para os sete infernos se deixar que você fique com ela, el-Fazouk!”, você grita,

girando sua cimitarra na direção da cabeça dele. Ele se abaixa para o lado, enquanto os

marinheiros dele correm em sua defesa. Você enfrenta seus inimigos um de cada vez.

HABILIDADE

ENERGIA

PIRATA UM

8

4

PIRATA DOIS

8

6

PIRATA TRÊS

7

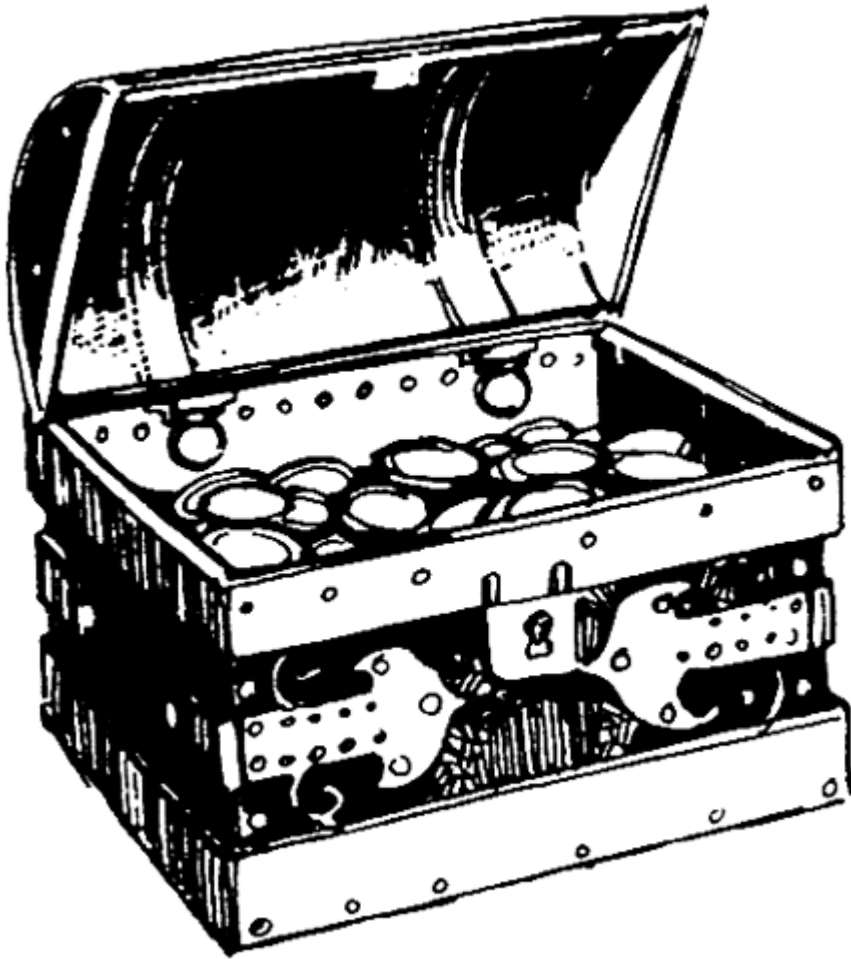
6

JIAMIL EL-FAZOUK

9

6

Se você vencer, vá para **397**.



82-86

82

Enquanto o Ciclope tenta se levantar, você corre e lhe dá um golpe na cara com o ombro.

Infelizmente, ele o vê vindo e o morde no braço – você perde 1 ponto de ENERGIA. O

monstro fica de pé e mergulha em um ataque a meia altura, pretendendo agarrar você nos

braços. Você vai:

Dar-lhe um chute no diafragma?

Volte para **60**

Dar-lhe um chute nas pernas?

Vá para **319**

Dar-lhe um chute na cabeça?

Vá para **290**

83

Com um esforço heróico sua tripulação recoloca a vela principal no lugar, permitindo ao

Banshee conseguir velocidade suficiente para evitar os remos das galés de guerra. Adentrando

mar aberto, você vai se dirigir para Shurrupak, para vender escravos e contratar mais

tripulantes (vá para **301**), ou seguirá pelo meio do Mar Sul, com a intenção de velejar o mais

rápido possível para Nippur (vá para **340**)?

84

Tendo vencido Nestafa, você examina-lhe o corpo, não encontrando nada nos trapos que ele

usava. Ele obviamente estava numa fase ruim. Temeroso de encontrar outros velhos

adversários, você deixa a área das docas. Você vai procurar contratar novos tripulantes nos

mercados (vá para **253**) ou nas favelas e nas partes mais pobres da cidade (vá para **293**)?

85

As escadas levam até uma escuridão pegajosa. As paredes, gotejando de umidade e cobertas

por lodo, apertam-no em ambos os lados. Fios de água vertem pelas escadas sob seus pés,

tornando seu progresso ainda mais precário. Sem aviso, uma Sanguessuga de três metros,

enorme para o padrão de qualquer ser, pula de sua toca mais acima e o morde no ombro. Você

a corta freneticamente. Para cada série de ataques em que a Sanguessuga ainda permanecer

viva, ela sugará 2 pontos de sua ENERGIA.

SANGUESSUGA

HABILIDADE ENERGIA

GIGANTE

8

8

Se você vencer, vá para **162**.

86

“Mova-se, escória!”, você diz, desembainhando sua cimitarra. “Ou você terá que se preocupar

com mais do que monstros.” **Teste sua Sorte.** Se você tiver sorte, vá para **230**; se for

azarado, vá para **182**.



87-91

87

Astúcia e hábil navegação deixam um dos navios de guerra bem para trás. No entanto, o outro

navio permanece próximo e eventualmente emparelha com vocês, atacando com uma chuva

de ganchos de abordagem e flechas. Você terá que enfrentá-lo.

NAVIO DE GUERRA

ATAQUE 10 FORÇA 8

Se você desejar escapar, lembre-se da penalidade e volte para **12**.
Se você resolver prosseguir

com a luta, e tiver sucesso em vencer o navio, vá para **135**.

88

A gárgula está colocada sobre uma pequena plataforma circular a uns trinta centímetros do

chão. Olhando mais de perto, você vê que a plataforma tem rodinhas embutidas, significando

que então a estátua foi construída para ser movida. Há marcas das rodas no lado esquerdo da

estátua, mas não há nenhuma no direito. Segurando os ombros da gárgula com firmeza, você

se prepara para empurrar. Para que lado você vai, tentar mover a estátua: para a esquerda (vá

para **114**) ou para a direita (vá para **165**)?

89

Remexendo no buraco ao acaso, você perturba uma enorme enguia, que o ataca no braço.

Você perde 1 ponto de HABILIDADE. Recuando rapidamente, você continua a descer pela

caverna. Vá para **105**.

90

O Banshee, com as velas totalmente abertas, afasta-se do navio de guerra e o deixa bem para

trás. Você vai voltar para o Mar Interior, na direção de Enraki (volte para **76**) ou vai seguir

pela costa da Fronteira Leste, na direção dos Rios dos Mortos (vá para **197**)?

91

Seu golpe é completamente ineficaz e resulta em deixá-lo com a guarda aberta para um

contra-ataque. O Ciclope enfia um joelho em seu peito e o empurra para o chão – você perde

2 pontos de ENERGIA. Inclinando-se sobre seu corpo dolorido, ele o agarra pelo antebraço e

o ergue no ar. Você vai:

Chutá-lo na axila?

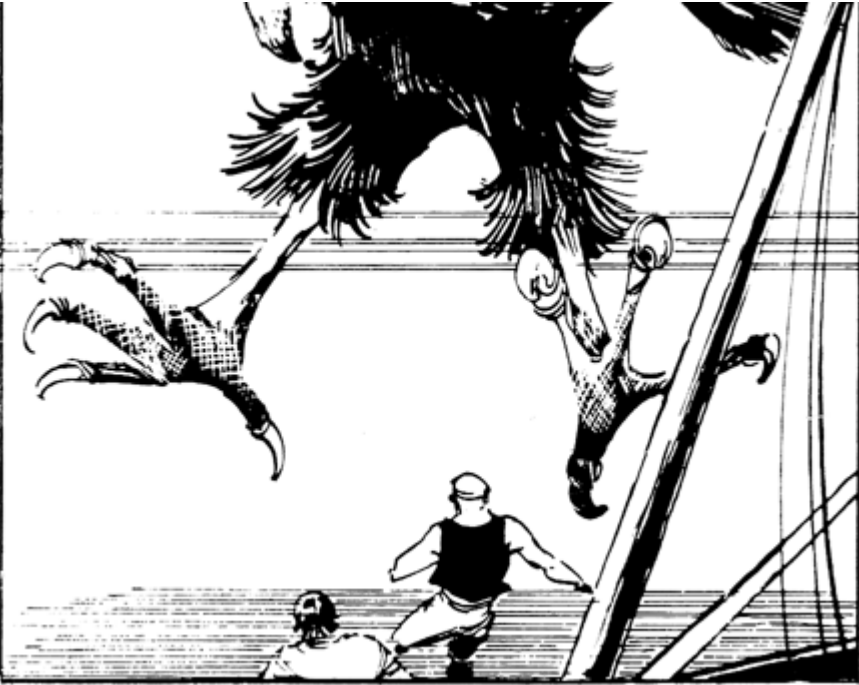
Vá para **305**

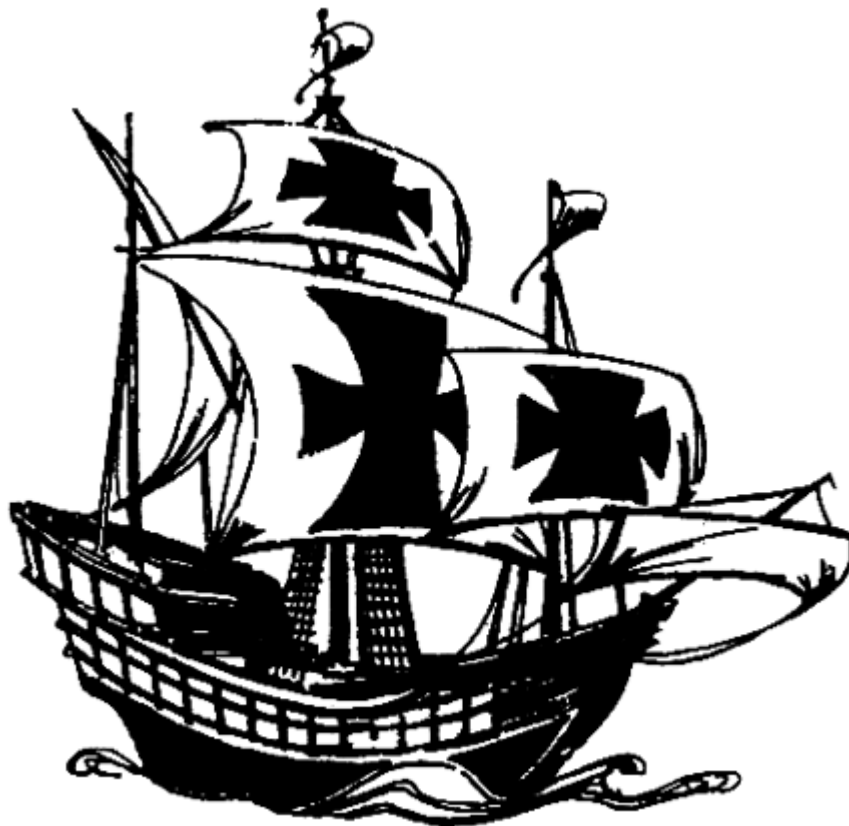
Mordê-lo no pulso?

Vá para **276**

Golpeá-lo no cotovelo?

Vá para **187**





92-96

92

Enquanto você está velejando pela ilha, o navio repentinamente é encoberto por uma sombra

muito escura e bem definida. Olhando para cima, você vê um enorme pássaro, parecido com

um falcão, mas centenas de vezes maior. Ele circula sobre o Banshee umas duas vezes e então

desce em um mergulho direto para atacar. Investindo, ele o pega nas garras e o leva em

direção à ilha. Empunhando sua cimitarra, você tenta lutar para libertar-se.

ROC

HABILIDADE 11 ENERGIA 10

Se você vencer, vá para **124**.

93

A criatura tem cerca de metade da altura do fosso e quase o mesmo tamanho, então você vai

dar um atlético salto a distância nas costas da criatura em uma tentativa de pular para fora do

fosso (vá para **352**) ou vai correr em volta do monstro e ir para a porta por onde ele entrou

(volte para **8**)?

94

Você encontra um verdadeiro bajulador para ficar com todo o grupo de escravos. O velho e

astuto homem, obviamente cego por não ter visto os defeitos em seus cativos, parece acreditar

que obteve uma barganha. Você recebe 15 moedas de ouro por escravo. Multiplique o número

de escravos que você tem por quinze e anote o total em Despojos como Moedas de Ouro. Vá

para **279**.

95

Sua cimitarra acerta e mata o gato – os outros desaparecem. A bruxa segura o próprio peito e

cai, morta. Você sai e descobre que todos os animais de fazenda e os pássaros exóticos

transformaram-se novamente em seres humanos. Recolhendo sua tripulação, você retorna ao

Banshee e veleja para Nippur. Volte para **7**.

96

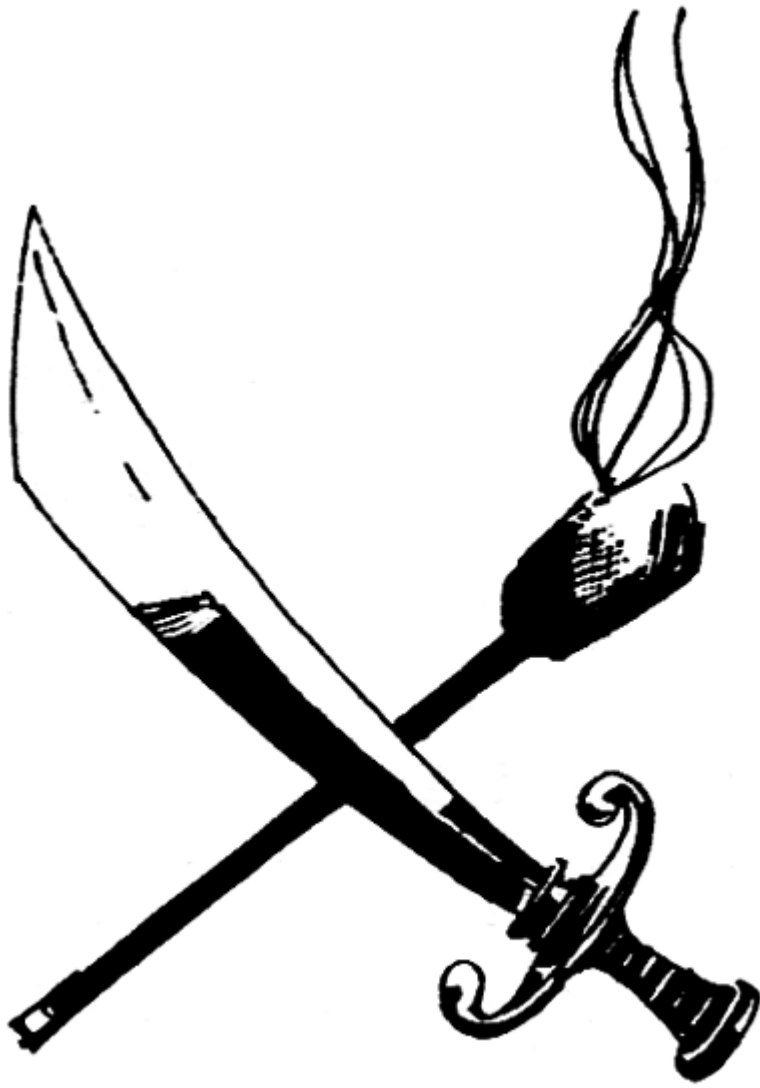
“Muito mal”, diz I-Shazar. “Nós nunca fomos grandes amigos.” Ele sinaliza para os homens

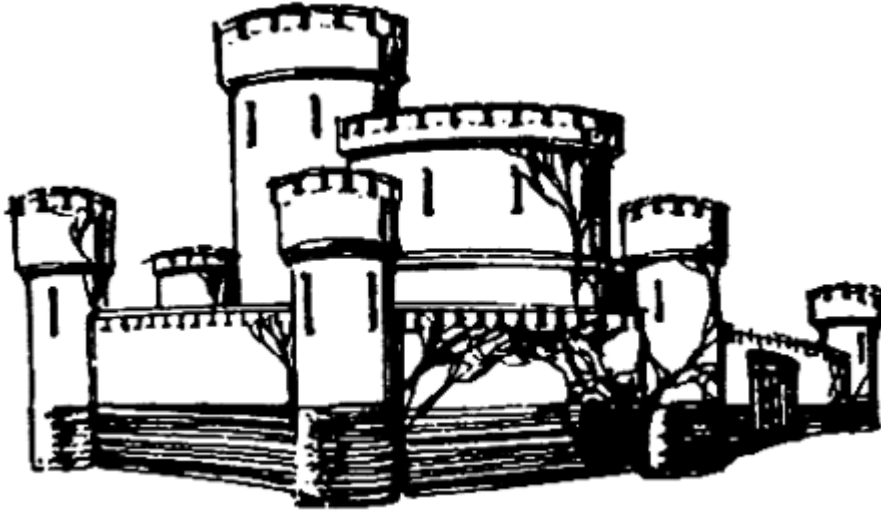
dele continuarem o assalto ao Banshee. Os marinheiros puxam seu navio para o lado da galé

deles e então caem sobre seus desafortunados piratas, que são atacados com bastante

eficiência. O Banshee é capturado e você e alguns membros de sua tripulação são feitos

escravos. Sua aventura termina aqui.





97-101

97

Passando pelo corpo da Orb, você entra no cofre, onde encontra 130 moedas de ouro - some

este valor a seus Despojos. Você vai deixar que seus homens continuem a saquear a cidade

(vá para **141**) ou ordenará um rápido retorno ao Banshee (vá para **113**)?

98

Seus confiáveis piratas dominam os pseudo-salvadores. Dos sobreviventes, você consegue

encontrar apenas um rapaz que vai chegar a bom preço no mercado de escravos - inclua-o em

seus Despojos. Você posta seus homens pela vila para aguardar a chegada de alguma caravana

desavisada e subseqüentemente emboscá-la. **Teste sua Sorte.** Se você tiver sorte, vá para **194**;

se você for azarado, volte para **24**.

99

Com somente uma fração de segundo de sobra, você se contorce pela fresta da porta. O bloco

de pedra cai no chão, errando você por uma distância mínima. Vá para **179**.

100

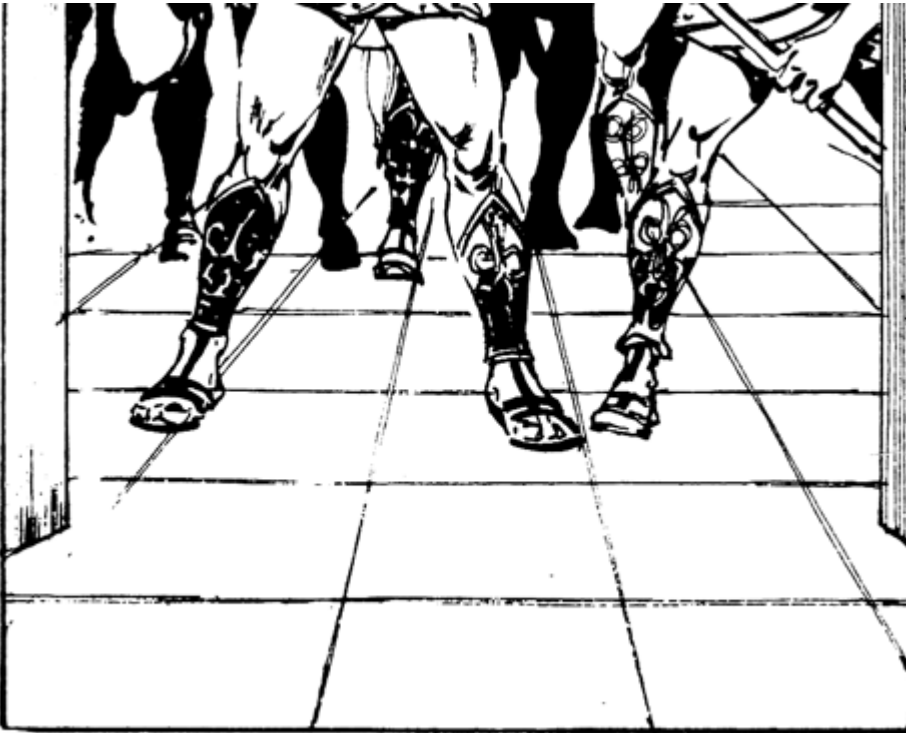
Volte para **50**.

101

Você deixa o homem desacordado, recebe a quantidade de moedas de ouro que apostou a

princípio e então sai da arena. Se você ainda não o fez, pode tentar as corridas de Bataar (vá

para **270**) ou os dados (vá para **236**). Se não, você deixa Calah (vá para **262**).



102-107

102

Velejando direto para o porto de Kirkul, você desembarca com a maior parte de sua tripulação

e ordena aos cidadãos aglomerados que lhe tragam o prefeito. Quando ele chega, você manda

que os cidadãos lhe paguem 200 moedas de ouro, se não você vai destruir o lugar

completamente e levar os habitantes como escravos. "Esse é um imposto pesado, vossa

senhoria", diz o velho amedrontado, "mas venha comigo até os cofres da cidade e eu lhe darei

tudo o que tiver". Você e seus homens marcham com o ancião pelas ruas, chegando em

poucos minutos a um prédio público bastante imponente. Assim que ele abre as portas, um

grande número de soldados usando curtas vestimentas azuis e armadura de aço do exército de

Kish sai e ataca sua tripulação. Mais soldados surgem dos prédios próximos. Inicia-se um

enorme combate corpo a corpo.

SOLDADOS DE KISH

ATAQUE 8

FORÇA 8

Se sua tripulação os vencer, vá para **121**.

103

O vento aumenta, rugindo ameaçadoramente pelo cordame do Banshee e fazendo com que a

chuva que começa caia como agulhas sobre sua tripulação. O navio rompe seu caminho pelos

pesados mares. **Teste sua Sorte.** Se tiver sorte, volte para **13**; se for azarado, vá para **172**.

104

Sua tripulação é maior que a dos dois navios, vence os marinheiros de Lagash e então

procuram por espólio. Eles descobrem um total de 68 moedas de ouro e mantêm 3 marítimos

para vender como escravos – some-os aos Despojos. Você livra o Banshee dos aríetes. Lagash

é obviamente um pouco perigosa demais, então você vai navegar de volta para o Mar Interior,

em direção de Enraki (volte para **76**) ou seguir pela costa da Fronteira Leste, em direção aos

Rios dos Mortos (vá parei **197**)?

105

A caverna divide-se em um grande túnel lateral que desaparece à sua frente em uma escuridão

sombria, enquanto a caverna principal continua descendo reto. Você vai mudar de direção e

pegar a passagem lateral (vá para **136**) ou vai continuar a descer (vá para **148**)?

106

A corrida começa; os lagartos perseguem a trilha em direção a um Goblin fresco. Basilisk

ataca primeiro e, com uma mordida bastante convincente, ganha a corrida. Se você apostou no

vencedor, receba o ouro (ou escravos) que apostou a princípio. Se seu Bataar perdeu, então

você perde o que quer que tenha gasto. Volte para **73**.

107

O navio de guerra aproximou-se rapidamente, pretendendo atacar. Quando está bem perto, os

marinheiros lançam ganchos que alcançam o Banshee, que os aproxima ainda mais. A batalha

se inicia.

NAVIO DE GUERRA DE KISH

ATAQUE 10

FORÇA 8

Se você desejar escapar, lembre-se da penalidade e vá para **332**. Se você lutar e vencer o

navio de guerra, vá para **287**.



108-112

108

O Banshee passa por pesados mares para chegar até a ilha. Jogue três dados. Se o resultado

for **menor que a** FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 4 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for

igual ou maior que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 5 dias a seu DIÁRIO. O

tempo melhora visivelmente quando você se aproxima de Kazallu, tornando-se quase

agradável. Quando chega à ilha, você desembarca com sua tripulação para procurar comida e

água, de forma a repor seus suprimentos diminuídos. Dividindo sua tripulação em grupos de

busca, você espera na praia, planejando o próximo passo, o último, de sua jornada. Após umas

duas horas, um de seus homens retorna para lhe dizer que encontrou uma fazenda não muito

distante. Você vai até a casa da fazenda e encontra a proprietária, uma bela jovem mulher que

sozinha coordena todo o lugar, e sua única companhia são muitos (e variados) pássaros

exóticos e animais comuns a fazendas.

Quando você chega, ela está ocupada alimentando sua tripulação com sopa e pão. "Estou tão

contente por encontrá-los", diz ela esbaforida. "Posso lhe oferecer algo para comer?" Você

vai aceitar sua oferta e juntar-se à sua tripulação (volte para **26**) ou vai declinar do convite e

simplesmente pegar o que precisa para o Banshee (volte para **39**)?

109

Quando você passa pela ilha de Trysta, uma barcaça escura e sem velas vem navegando pelo

mar em direção ao Banshee. Os conveses estão cheios de soldados e poderosas bestas estão

armadas na proa e na popa. Esta embarcação misteriosa, sem dúvida impulsionada por magia,

tem a óbvia intenção de atacar seu navio. Quando ela se aproxima, as bestas são soltas,

enviando projéteis que rasgam seus cordames. Não há escapatória, você terá que enfrentá-la.

BARCAÇA

ATAQUE 10

FORÇA 8

Se sua tripulação vencer, vá para **395**.

110

A criatura ataca você e sua tripulação com fúria insana.

HORROR

ATAQUE 12

FORÇA 12

Se sua tripulação vencer, vá para **219**.

111

O caminho desce pela montanha escarpada, levando até um ponto rochoso acima da

retaguarda do castelo. Você nota que as muralhas são mais baixas neste ponto e oferecem a

possibilidade de realizar-se um ataque-surpresa. No centro do castelo pode ser visto um

enorme templo de madeira que domina o interior. Você vai atacar de imediato a parte baixa da

muralha (vá para **149**) ou vai primeiro tentar confundir os defensores, pondo fogo no templo

com flechas flamejantes (vá para **285**)?

112

Pegando uma pedra, você a joga na escuridão para além das criaturas, onde ela cai

ruidosamente. Os Trogloditas não são enganados por esta tentativa de distraí-los. Eles o

localizam, pegam as lanças e atacam a escada. Empunhando sua espada, você desce para

encontrá-los a meio caminho. Vá para **130**.



113-119

113

Retornando ao Banshee, você vai velejar para leste, para pegar o Canal de Goth e entrar no

Mar Sul (vá para **246**), ou vai entrar nesse oceano via Roc (volte para **27**)?

114

A estátua desliza com facilidade, mas solta das narinas abertas um líquido viscoso e venenoso

que cai em seus olhos. Jogue três dados. Se o resultado **exceder** sua ENERGIA, volte para **9**.

Se o resultado for **igual ou menor que** sua ENERGIA, vá para **129**.

115

Aproximando-se do monstro, você o golpeia atrás da perna e o joga no chão - reduza 2 pontos

da ENERGIA dele. Enquanto a criatura permanece no chão, você vai:

Pular sobre as costas dela?

Vá para **361**

Chutá-la na virilha?

Vá para **224**

Atingi-la na cabeça?

Volte para **82**

116

O Lagostim Gigante certamente satisfará todas as suas necessidades de comida e, com a

descoberta de um riacho de água fresca a pouca distância, suas provisões estão completadas.

Retornando ao Banshee, você parte das Três Irmãs, a última etapa em sua jornada para

Nippur. Volte para **7**.

117

O pássaro cai no oceano e mergulha até desaparecer de sua visão. Você vai parar na ilha

(volte para **49**) ou vai continuar em seu caminho pelos canais em direção ao Mar Sul (volte

para **15**)?

118

A corrida começa; os lagartos pulam atrás da trilha de um Goblin fresco. Para sua grande

surpresa, nenhum dos favoritos ganha. Reduza dos Despojos o ouro (ou os escravos) que você

apostou. Volte para **73**.

119

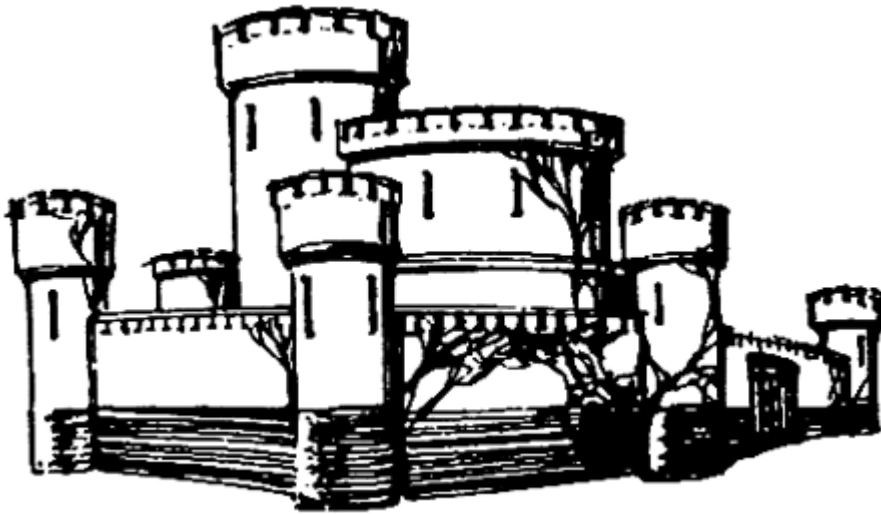
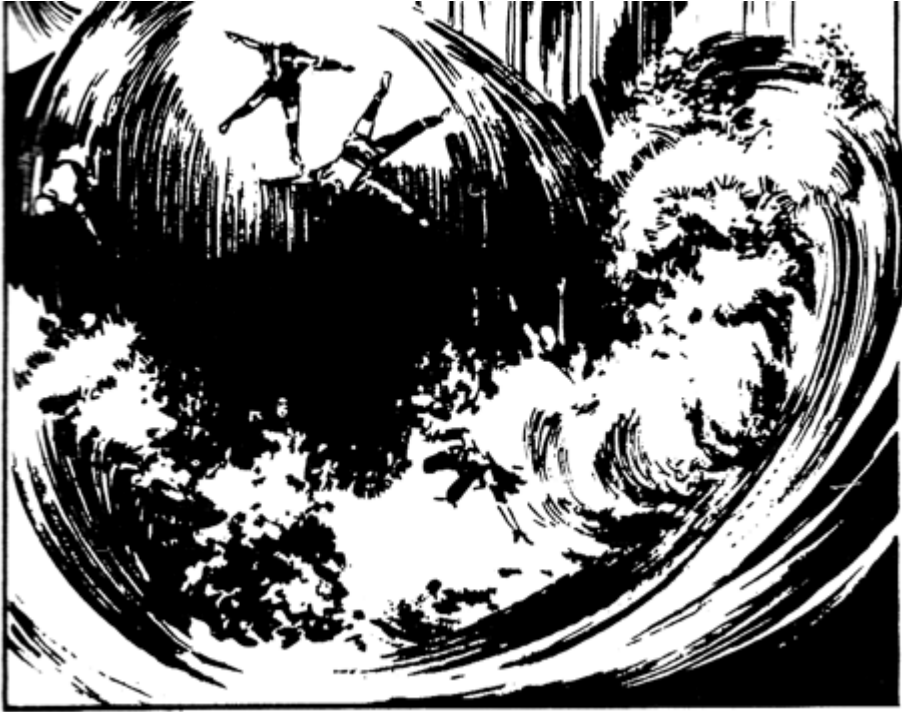
Com o navio de guerra perseguindo-o, você segue em direção aos Baixios de Trysta. O som

da arrebentação e a espuma branca informando-lhe como você está próximo de lá. Jogue dois

dados. Se o resultado for **menor que** sua HABILIDADE, vá para **134**. Se o resultado for

igual ou maior que sua HABILIDADE, vá para **159**.





120-123

120

Enquanto você vagueia pela ilha, os membros da tripulação que vieram com você acendem

um pequeno fogo na praia para cozinhar dois peixes que pescaram.
Um tremor corre pela ilha,

e mais outro. De repente, o oceano em volta da ilha borbulha
ferozmente, enquanto imensos

membros, caudas e cabeças emergem da água. A "ilha" é uma
criatura viva! Um imenso

vagalhão bate no convés do Banshee quando o monstro rola para
apagar o fogo em suas

costas. Jogue dois dados e reduza o resultado da FORÇA DA
TRIPULAÇÃO. Se você ainda

tiver alguma tripulação, quando o monstro se acalmar retorne para o
Banshee e continue sua

jornada. Você vai velejar para sul, em direção ao Canal de Goth
(volte para **4**), ou para oeste,

na direção de Roc (vá para **257**)?

121

Os soldados de Kish, vergonhosamente vencidos, põem o rabo entre
as pernas e correm,

desaparecendo pelo labirinto de roas. Mais adiante na rua em que
vocês lutavam, você vê um

grande número de Hussardos Alados de Kish juntando-se em tropas
bem agrupadas. Hora de

cair fora! Você vai levar sua tripulação em desabalada corrida de
volta ao Banshee (vá para

331) ou esquivar-se pelas ruas da cidade com a intenção de escapar para as florestas do Monte

Martu-Amurru (vá para **355**)?

122

Balançando-se na direção do Ciclope, você lhe dá um golpe com sua perna livre. Ele se dobra

de dor e o larga no chão - reduza 1 ponto da ENERGIA dele. Aterrissando levemente, você

fica de pé e encara seu oponente. Você vai:

Golpeá-lo no ombro?

Volte para **91**

Golpeá-lo no diafragma?

Volte para **18**

Dar-lhe um golpe na axila?

Vá para **337**

123

O Banshee está velejando para fora da margem mais ao sul de Enraki. Longe desta ilha o

tempo está claro, sem navios ou nuvens visíveis. As principais rotas de comércio entre Kish e

a Fronteira Leste ficam ao sul, entre Enraki e os Baixios de Trysta. Você pode patrulhar este

trecho à procura de mercadores ricos (vá para **318**) ou, se sua tripulação tiver sofrido baixas,

você pode velejar para a cidade neutra de Assur para recrutar mais homens (vá para **171**).

Como alternativa, se estiver se sentindo sortudo, você pode tentar sua fortuna nos jogos de

Calah (vá para **211**) ou prosseguir para a Fronteira Leste à procura de um pouco de

emboscadas costeiras (vá para **197**).

124-131

124

O Roc o solta na ilha. Caindo só uns três metros mais ou menos, você aterrissa em um grande

ninho, ocupado por três ovos gigantescos. No fundo do ninho há um buraco, que dá a um

túnel estreito e rudemente construído. Você vai se esgueirar para dentro do buraco antes de o

Roc (ou seu companheiro) poder continuar o ataque (volte para **78**) ou disparar montanha

abaixo, em direção às florestas da terra baixa (volte para **61**)?

125

Tendo vencido o Awkmudo, você deve pegar-lhe o cajado. A partir de agora, sempre que

lutar com um oponente e acertar um golpe, jogue um dado; se o resultado for 1 ou 2, reduza 1

ponto da HABILIDADE de seu oponente; se o resultado for 3, 4, 5 ou 6. então reduza o valor

normal da ENERGIA dele. A antecâmara tem duas saídas: uma delas é um corredor simples e

a outra parece ser uma chaminé com lugares onde é possível colocar as mãos e pés, para

escalar. Você vai seguir pelo corredor (vá para **173**) ou vai subir pela chaminé (vá para **199**)?

126

Sua cimitarra atinge o gato marrom em cheio, mas não o fere. Vá para **322**.

127

Você vai cortar pela frente da linha de navios, seguindo para a costa da Fronteira Leste (volte

para **34**) ou vai dar vela total para o Banshee e tentar ganhar velocidade e fugir em meio aos

navios atacantes (volte para **19**)?

128

Tendo vencido seus atacantes, você resolve voltar para o Banshee, só para o caso de o alarme

geral ter soado pelo campo. Volte para **113**.

129

O veneno o infecta, mas não o mata – reduza sua ENERGIA para 6.
Limpendo a substância

cegante de seus olhos, você vê que movimentara estátua fez com
que a maciça porta de pedra

se abrisse. Você passa pela abertura. Vá para **179**.

130

Você corre pelo meio das criaturas, golpeando de um lado para
outro com sua lâmina curvada.

HABILIDADE

ENERGIA

TROGLODITA UM

9

6

TROGLODITA DOIS

8

6

TROGLODITA TRÊS

7

4

TROGLODITA QUATRO

7

4

Se você os vencer, vá para **307**.

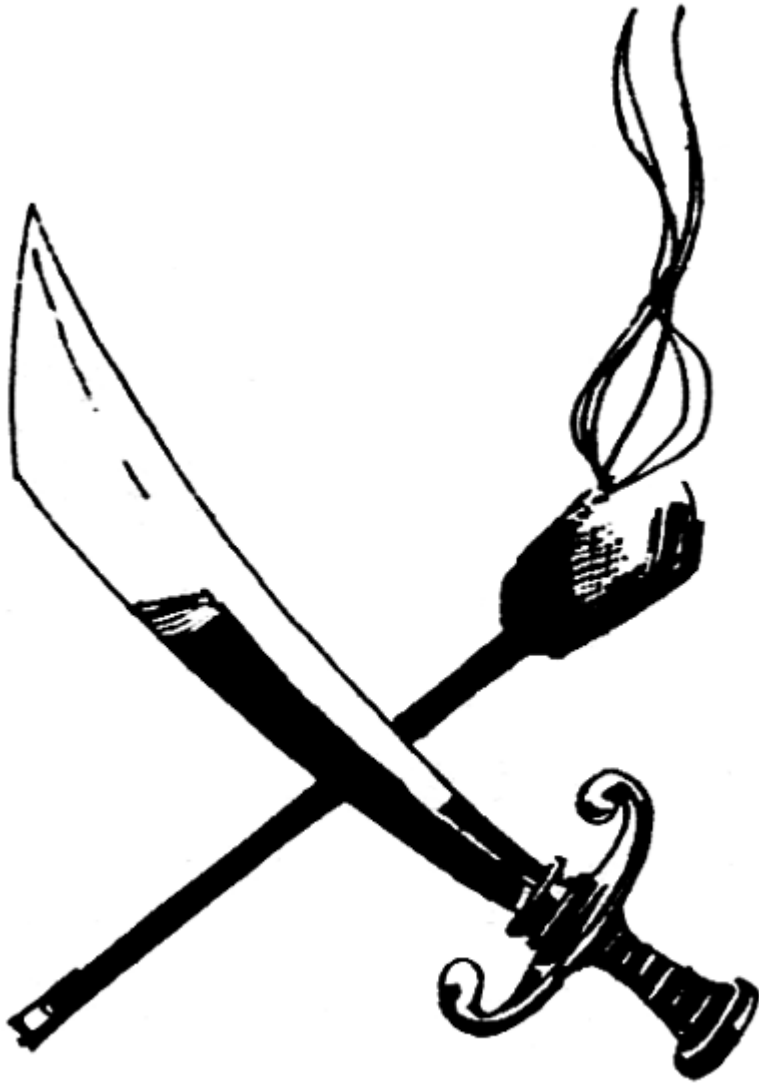
131

A corrida começa; os lagartos atacam em direção a um Goblin fresco. Ela termina quase

empatada, e os árbitros são chamados. Eles decidem a favor de Wazi Biin. Se você apostou no

vencedor, receba tanto ouro (ou escravos) quanto você apostou a princípio. Se seu Bataar

perdeu, então você perde tudo o que apostou. Volte para **73**.



132-136

132

Chegando mais perto, você joga seu braço contra as costas do monstro, sem qualquer efeito

visível. O Ciclope dá meia volta, chutando-o, atingindo-o no ombro – você perde 1 ponto de

ENERGIA. Você agarra a perna do Ciclope e dá um giro de lado, jogando a criatura no chão.

Você vai:

Pular nas costas dela?

Vá para **361**

Chutá-la nas costelas?

Vá para **266**

Golpeá-la na cabeça?

Volte para **82**

133

Você vagueia pela ilha, circunavegando-a toda em umas duas horas. Sem encontrar nada de

interesse, você volta para o Banshee. Você vai velejar para sul, em direção ao Canal de Goth

(volte para **4**), ou para oeste, em direção a Roc (vá para **257**)?

134

Você consegue persuadir sua tripulação a tentar passar pelos recifes traiçoeiros. O Banshee

entra em uma estreita passagem cercada por água espumante e violenta. Descendo a maior

parte de suas velas, você prossegue, chegando finalmente ao que parece ser uma separação no

canal. Você vai seguir o braço mais largo (vá para **170**) ou o mais estreito (vá para **198**)?

135

Tendo vencido o navio de guerra, você o aborda e procura por espólio; não encontra nenhum

ouro, mas 5 excelentes cativos entre os marinheiros para vender no mercado de escravos na

Fronteira Leste. Retornando ao Banshee, queima o navio inimigo. Você vai voltar para o Mar

Interior, em direção a Enraki (volte para **76**), ou vai descer pela costa para os Rios dos Mortos

(vá para **197**)?

136

O túnel lateral segue por um longo caminho no leito do mar. Em um trecho você nota que as

paredes, o teto e o chão da passagem estão completamente cobertos com os crânios e outros

ossos de uma grande variedade de criaturas. Crânios com focinhos longos, ossos de coxas tão

grandes quanto sua perna inteira, além de outros restos, mais humanos, são facilmente

identificáveis. Um crânio, que parece de Unicórnio, está especialmente branco e limpo. Você

vai removê-lo do lugar na parede (vá para **201**) ou vai deixar os crânios e continuar pelo túnel

(vá para **168**)?

137-142

137

O homem que você escolheu como intermediário na venda dos escravos é um vendedor

extremamente hábil. Mesmo os negócios não estando muito bem e a maior parte de seus

escravos estando doente devido à longa viagem, ele consegue obter um preço médio de 12

moedas de ouro por escravo. Multiplique o número de escravos que você tem por doze e

anote esse total nos Despojos como moedas de ouro. Vá para **279**.

138

A ravina é longa, cheia de curvas e coberta por neve. Você sobe devagar, ouvindo os gritos

cada vez mais altos e mais próximos. De repente, várias criaturas brancas e peludas levantam-

se de um esconderijo um pouco mais acima e rolam uma imensa bola compacta de neve, gelo

e pedras ravina abaixo em sua direção. Jogue dois dados. Se o resultado for **menor que** sua

HABILIDADE, vá para **209**. Se o resultado for **igual ou maior que** sua HABILIDADE,

então volte para **17**.

139

Quando você o golpeia no estômago, ele o morde na perna. Vocês dois rolam de dor e.

quando o Ciclope o larga. você cai de cabeça no chão - reduza dois pontos de cada um de

vocês dois. Levantando-se sobre as pernas bambas, você encara seu oponente. Você vai:

Golpeá-lo no peito?

Volte para **18**

Dar-lhe uma cotovelada nas costelas?

Volte para **29**

Dar-lhe um chute no peito?

Vá para **206**

140

O Banshee desce pela costa oeste, chegando até o Delta de Kish. Jogue três dados. Se o

resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 4 dias a seu DIÁRIO. Se o

resultado for **igual ou maior que** sua FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 5 dias a seu

DIÁRIO. Sob a escuridão protetora, você veleja por uma das bocas dos rios do Delta,

movendo-se cuidadosamente pelas águas rasas para evitar bater em algum banco de areia.

Teste sua Sorte. Se você tiver sorte, volte para **64**; se for azarado, volte para **25**.

141

Sua tripulação faz um grande tumulto, ateando fogo aos prédios e pondo a cidade literalmente

abaixo. No entanto, após um longo tempo, uma grande tropa de cavalaria de Kish surge nas

cercanias do povoado e prossegue para contra-atacar. O ataque pega seus piratas de surpresa,

por isso reduza 2 pontos nas jogadas de dados de sua tripulação no combate a seguir.

CAVALARIA DE KISH ATAQUE 11 FORÇA 6

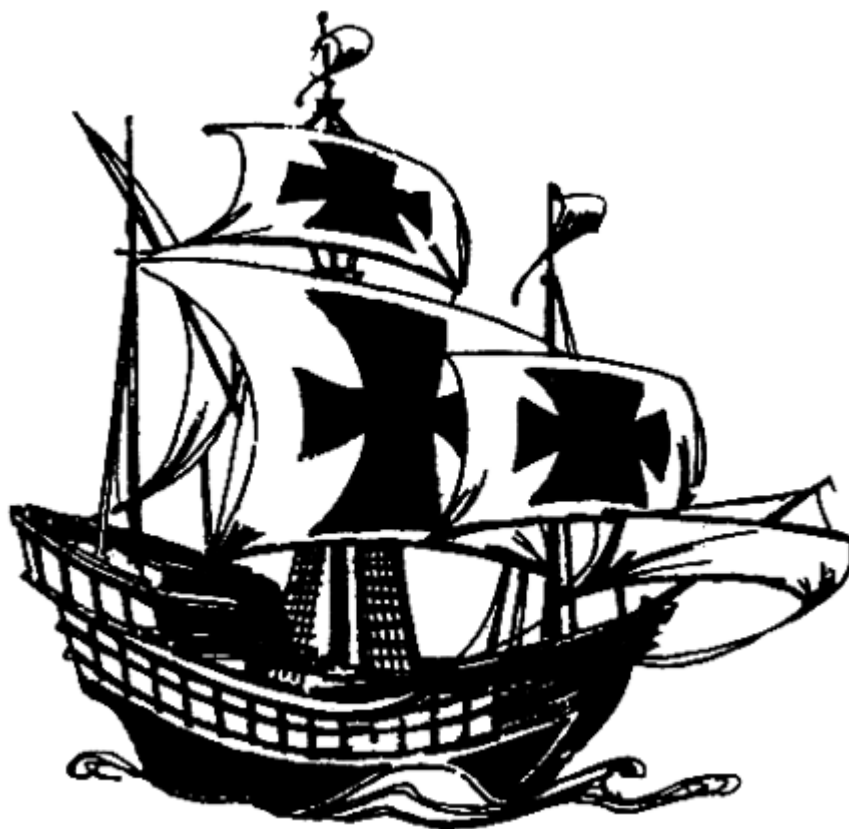
Se sua tripulação vencer a cavalaria, volte para **128**.

142

Vocês bordejam ao vento. Jogue um dado. Se o resultado for 1, 2 ou 3, some 2 dias a seu

DIÁRIO. Se o resultado for 4, 5 ou 6, então some 3 dias a seu DIÁRIO. Se agora o número de

dias de seu DIÁRIO for par, então vá para **255**; se o número for ímpar, vá para **212**.



143-146

143

Você e sua tripulação caem na pequenina vila como uma tempestade, pegando os ocupantes

indefesos de surpresa e capturando a maioria deles em minutos. No entanto, alguns devem ter

escapado e fugido para um posto militar próximo (anteriormente desconhecido para você),

pois cerca de meia hora depois um pequeno grupo de cavalaria de mercenários surge e contra-

ataca.

MERCENARIOS ATAQUE 9 FORÇA 8

Se sua tripulação os vencer, volte para **98**.

144

“Você perde”, diz I-Fazouk, “o Banshee é meu”. Você vai lhe dar o Banshee com facilidade

(volte para **3**) ou vai lutar para sair dessa bagunça (volte para **81**)?

145

Você gira e dá o golpe mais forte de que é capaz no ombro do Ciclope – reduza 2 pontos da

ENERGIA dele. Arfando, ele o joga no chão, onde você aterrissa pesadamente – você perde 2

pontos de ENERGIA. Engatinhando, você se esgueira até ficar atrás dele. Você vai:

Dar-lhe uma cotovelada na espinha?

Volte para **132**

Dar-lhe uma cotovelada atrás do joelho?

Volte para **46**

Golpeá-lo nos rins?

Vá pata **347**

146

Os mercados estão cheios de fazendeiros, soldados, burocratas, mercadores e escravos, mas

quase nenhum marítimo e ainda menos marinheiros desejosos de aprender a arte da pirataria.

No entanto, há algumas almas prontas a juntar-se a você, mas o preço é salgado. Para cada 20

moedas de ouro gastas, você recuperará 1 ponto da FORÇA DA TRIPULAÇÃO. Você sabe

por alguns de seus novos ajudantes que existe um santuário rico, porém corrupto, dedicado

aos deuses da pestilência, construído algumas milhas acima no rio principal que corre ao lado

de Assur. Você vai fazer uma rápida incursão rio acima para checar o lugar (vá para **335**) ou

vai deixar Assur e patrulhar a sudoeste, no Mar Interior (vá para **318**), ou a sul, descendo a

costa oeste (volte para **45**)?

147-152

147

O horda dizimada põe o rabo entre as pernas e foge. Perseguindo-a, você segue os Goblins

sobreviventes de volta a seu covil na caverna, onde sua tripulação recomeça a lutar. Durante a

batalha na caverna das Goblins, você se separa de seus homens e, andando tateante em meio à

luz difusa, cai em uma cachoeira subterrânea. Você é jogado para baixo de saliências,

cachoeiras e, finalmente, em um lago relativamente calmo - a milhas de onde começou. Volte

para **53**.

148

A caverna finalmente se estreita consideravelmente até tornar-se uma falha de uns três metros

de altura por três palmas de largura, o suficiente para você conseguir se esgueirar por ela. A

água escura não permite que você veja o que existe mais além. Você vai se esgueirar pela

fenda (vá para **398**) ou vai voltar para a caverna e descer pela passagem que você viu antes

(volte para **136**)?

149

Silenciosamente, você e sua tripulação se aproximam da muralha traseira da fortaleza. Então,

com uma corrida, vocês atacam, ganchos voam e a tripulação escala pelo parapeito. Vocês

devastam as muralhas e chegam ao interior do castelo, pegando os sacerdotes-guerreiros

completamente de surpresa. Mas eles ainda proporcionam uma boa luta.

SACERDOTES DE

ENRAKI

ATAQUE 8 FORÇA 10

Se sua tripulação vencer, vá para **274**.

150

Volte para **50**.

151

Escalando em direção ao pico da montanha, você acabando encontrando um enorme ninho

construído com troncos de árvores e pedregulhos imensos. Ele contém três ovos, cada um

deles tão grande quanto um homem. Isso é obviamente um ninho de Roc. Examinando o

interior, você descobre uma abertura estreita para um túnel rudimentar que segue montanha

adentro. Exatamente quando você se esgueira lá para dentro para dar uma olhada mais perto,

um tenebroso som de asas batendo preenche o ar. O Roc está retornando para o ninho! Sua

tripulação, ainda do lado de fora do túnel, se divide em pânico e dispara na direção da mata. O

Roc pousa no ninho com um grito. Você resolve descer pelo túnel. Volte para **78**.

152

Some 1 dia a seu DIÁRIO. Você aderna para uma enseada protegida na costa norte.

Desembarcando com sua tripulação, prossegue por terra, cruzando campos grandes e

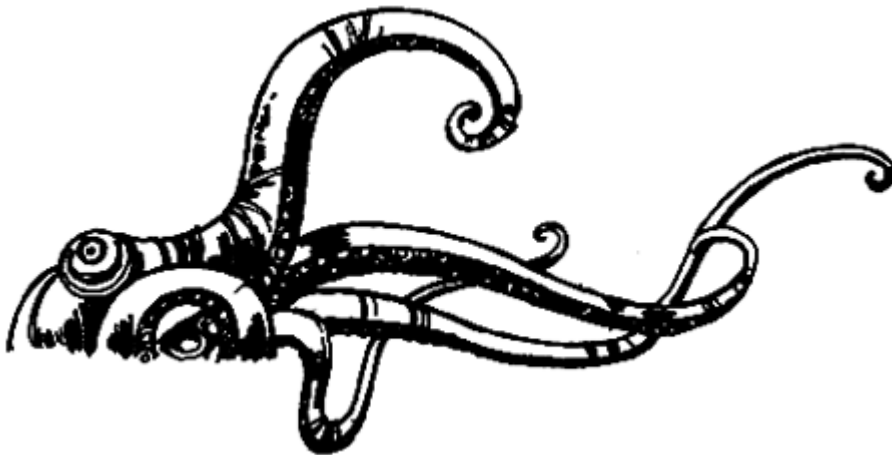
cuidadosamente arados. Em um deles vocês encontram um grande rebanho bovino, pastando

calmamente os trevos densos. Sua tripulação sugere que, como o Banshee está ficando com

poucas provisões, eles poderiam matar algumas cabeças para usar depois. Como os campos

estão desprovidos de vida humana, você vai dar o sim para que sua tripulação roube o gado

(volte para **41**) ou vai recusar e continuar a explorar a ilha (volte para **77**)?



153-157

153

Quando o Banshee passa entre dois navios na segunda linha, um deles lança uma substância

negra viscosa que cobre os conveses e cordames do Banshee.
Seguem-se saraivadas de

flechas de fogo, que incendeiam a substância negra. Seu navio e
muitos membros de sua

tripulação tornam-se tochas incandescentes. Mergulhando no mar,
você e os membros

sobreviventes de sua tripulação se salvam – mas não sua viagem.
Sua aventura termina aqui.

154

Os piratas, é claro, estão enterrando seu tesouro. Tirando o cofre do
buraco em que foi

colocado recentemente, você descobre que ele contém 112 moedas
de ouro – some-as a seus

Despojos. Examinando-lhes o navio, você encontra provisões e água
suficientes para a última

etapa de sua viagem para Nippur. Você retorna ao Banshee e veleja
para sul. Volte para **7**.

155

“Seus cães sarnentos, entre vocês não existe um pirata”, diz você,
empunhando sua cimitarra.

“Eu atingirei o primeiro que virar as costas para esta terra de
oportunidades.” Sua tripulação

permanece pouco impressionada – tão pouco impressionada, na
verdade, que um deles levanta

a besta e solta uma flecha que o atinge no peito. “Eu não morrerei para satisfazer sua

ganância”, diz seu assassino, quando você cai no chão. Sua aventura termina aqui.

156

Quando o Ciclope o agarra, você lhe dá um soco direto no único olho da criatura – reduza

dois pontos da ENERGIA dela. Gritando de dor, o monstro o segura no ar por uma de suas

pernas. Pendendo de cabeça para baixo, você vai:

Golpeá-lo no estômago?

Volte para **139**

Cabeceá-lo nas costelas?

Vá para **372**

Chutá-lo no ombro?

Vá para **235**

157

O Banshee navega para oeste, na direção da costa. Jogue três dados. Se o resultado for **menor**

que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou**

maior que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 6 dias a seu DIÁRIO. Você chega à

costa bem na altura do Monte Martu-Amurru, um gigantesco pico coberto de floresta que se

ergue altaneiro sobre a pequena cidade pesqueira de Kirkuk. Você vai:

Descer com seus assassinos e tentar amedrontar

as pessoas da cidade para que elas lhe dêem a

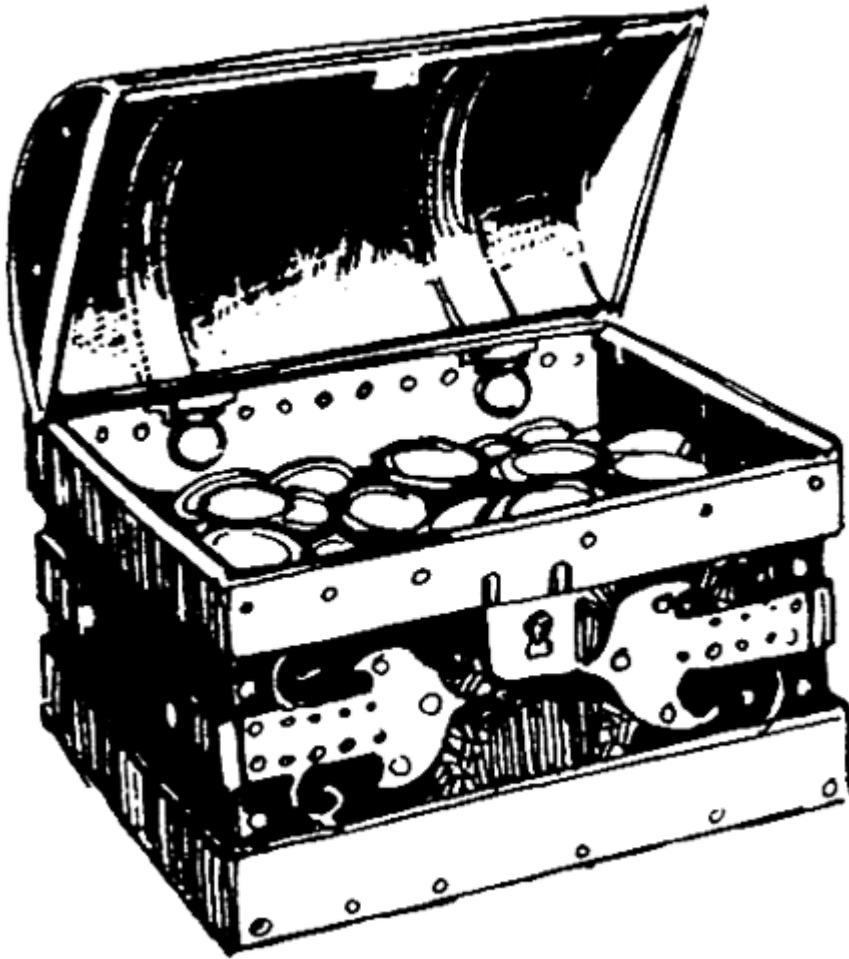
maior parte de seu ouro?

Volte para **102**

Velejar para sul ao longo da costa na direção

da cidade hostil de Kish?

Vá para **223**



158-160

158

Acendendo tochas, você e seus companheiros movem-se cuidadosamente pelo túnel e descem

pela colina. Após algumas centenas de metros, o túnel termina em outra passagem - que está

bloqueada. Encostando-se contra ela para testar-lhe a força, você é surpreendido quando o

chão sob seus pés se abre e você é levado para longe da visão de seus companheiros,

igualmente surpresos, e para dentro de uma estreita cachoeira. Você rola por alguns segundos

até cair em um espaço aberto e aterrissar em um lago subterrâneo. Cuspindo água na

superfície do lago, você olha em volta. Volte para **53**.

159

Sua tripulação está extremamente relutante de se aproximar dos perigosos recifes, e, quando

uma horrível vibração passou raspando pelo Banshee, seus piores temores se realizaram. Seu

navio está preso nas rochas. Os marinheiros de Kish, vendo sua situação, diminuem um pouco

a velocidade, mas ainda assim se preparam para abordar - sua quilha mais rasa permite-lhes

aproximar-se do Banshee com um certo grau de segurança. Sua tripulação logo se prepara

para a luta, e os primeiros marujos inimigos passam pela amurada.

NAVIO DE GUERRA

ATAQUE

FORÇA

DE KISH

10

8

Se sua tripulação ganhar, vá para **234**.

160

A ravina é longa, volteante e está coberta de neve. Enquanto você e sua tripulação sobem, os

gritos e gemidos aumentam de intensidade e frequência. De repente, uma enorme bola de

gelo, neve e pedras desce pela ravina em perigosa velocidade. Você consegue pular em

segurança para um lado, mas vários de seus homens, menos afortunados, são esmagados.

Reduza 2 pontos da FORÇA DE ATAQUE. Mais acima na montanha, você vê várias

criaturas brancas e peludas construindo mais desses projéteis perigosos para jogarem sobre

você. Você vai atacar essas criaturas da neve antes que eles possam completar uma nova arma

(vá para **220**) ou vai retroceder ravina abaixo e continuar pela trilha (vá para **244**)?



161-167

161

Com um retinir alto de metal duro batendo contra o pedregulho, você começa a rolá-la para as

escadas. Os Trogloditas, ouvindo toda essa barulheira, correm em sua direção. Isso é bastante

bom para seus planos, já que assim as criaturas ficam longe da segurança da passagem lateral.

Quando vêm o pedregulho correndo na direção deles, os Trogloditas ficam apavorados e

tentam fugir. O pedregulho, no entanto, é rápido demais e os esmaga contra as escadas. Vá

para **307**.

162

A Sanguessuga cai de seu covil e fica estirada estremecendo a seus pés. Você nota que o

buraco de onde ela veio é bastante grande, com alças rudemente escavadas em uma das

paredes – seria possível escalar este túnel e subir por ele. Você vai continuar a descer pelas

escadas (vá para **183**) ou vai subir pelo buraco da Sanguessuga (vá para **199**)?

163

Colocando a besta no ombro, você aponta e atira, e a flecha, que saíra cantando da arma,

atinge a criatura entre os olhos. O míssil explode com uma luz azul brilhante. Ouvindo

rugidos e barulhos distantes na mata, você resolve voltar para o Banshee. Vá para **219**.

164

Velejando em volta dos baixios, você se dirige para Trysta. Jogue três dados. Se o resultado

for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 1 dia a seu DIÁRIO. Se o resultado for

igual ou maior, então some 2 dias a seu DIÁRIO. Volte para **152**.

165

A estátua rola facilmente para o lado, fazendo com que algum mecanismo antigo volte à vida,

abrindo a pesada porta de pedra com um barulho cavernoso. Você passa por ela. Vá para **179**.

166

Você gira o leme, virando o Banshee o suficiente para evitar uma colisão fatal. Enquanto você

passa pela montanha de gelo, a névoa se dissipa momentaneamente, permitindo-lhe ver uma

grande galé que está parada no gelo, a várias centenas de metros da linha d'água. Você vai

baixar âncora e se aproximar da montanha de gelo em um bote (vá para **221**) ou vai prosseguir

para longe do monolito e continuar em sua jornada para sul (vá para **217**)?

167

O Banshee cruza o Mar Sul em direção às Três Irmãs. Jogue três dados. Se o resultado for

menor que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 4 dias a seu DIÁRIO.
Se o resultado for

igual ou maior que sua FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 5 dias a seu DIÁRIO.

Quando se aproxima das três ilhas, você vê que elas estão agrupadas quase como se fossem

uma única. A mais próxima é baixa e parece fértil, com pomares cuidadosamente tratados e

pequenas vilas de cabanas de colmos. A próxima ilha é na verdade um vulcão extinto, com o

cone elevando-se centenas de metros no ar, enquanto os declives mais baixos são bastante

arborizados. A terceira ilha é como a primeira, bem baixa, mas dominada por palmeiras e

areia. Você vai descer em qual delas:

Na ilha de aparência cuidada?

Vá para **386**

Na ilha vulcânica?

Vá para **369**

Na ilha coberta por palmeiras?

Vá para **354**



168-172

168

O túnel termina de repente em uma larga câmara rochosa. Sentado no chão irregular, os

membros extremamente complicados dobrados ao lado de sua concha espinhenta, está um

Krell. Seus olhos saltados apontam para você, enquanto ele brinca com um pedregulho entre

suas garras. "Comida", diz ele. "Mmmmm, comida. Sim, comida." Com um golpe das pernas,

ele ataca.

KRELL

ATAQUE 8 ENERGIA 12

Se você vencer, vá para **374**.

169

Você prontamente pula para o lado; a roda passa girando e bate inofensivamente na outra

parede do fosso, as lâminas deixando profundas marcas na porta. O lugar de onde veio a pedra

é fechado, não fornecendo nenhuma saída do fosso. “Muito rápido, sua raposa astuta”, diz o

abade, observando seus esforços. “Não vai tentar outra?” Que porta você vai abrir agora:

A porta com a estrela brilhante?

Vá para **380**

A porta com um triângulo de ponta

para baixo?

Vá para **327**

A porta com uma lua crescente na

horizontal?

Vá para **249**

170

O manejo cuidadoso do leme e das velas leva o navio em segurança para a ramificação do

canal. O navio pára de repente, detido não por pedras, mas por alguma enorme criatura que

habita no centro da passagem. Grandes tentáculos de um amarelo sulfúrico saem em arcos de

dentro da água e voam sobre o convés do Banshee, envolvendo você e sua tripulação. Vocês

combatem esse novo horror.

SER DOS RECIFES

ATAQUE 9 FORÇA 6

Se você o vencer, vá para **267**.

171

Você segue para a cidade neutra de Assur, o Banshee navegando firmemente pelas águas

calmas do Mar Interior. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA

TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA

DA TRIPULAÇÃO, então some 6 dias a seu DIÁRIO. Se seu DIÁRIO estiver com um

número ímpar de dias, vá para **376**; se ele estiver com um número par de dias, vá para **357**.

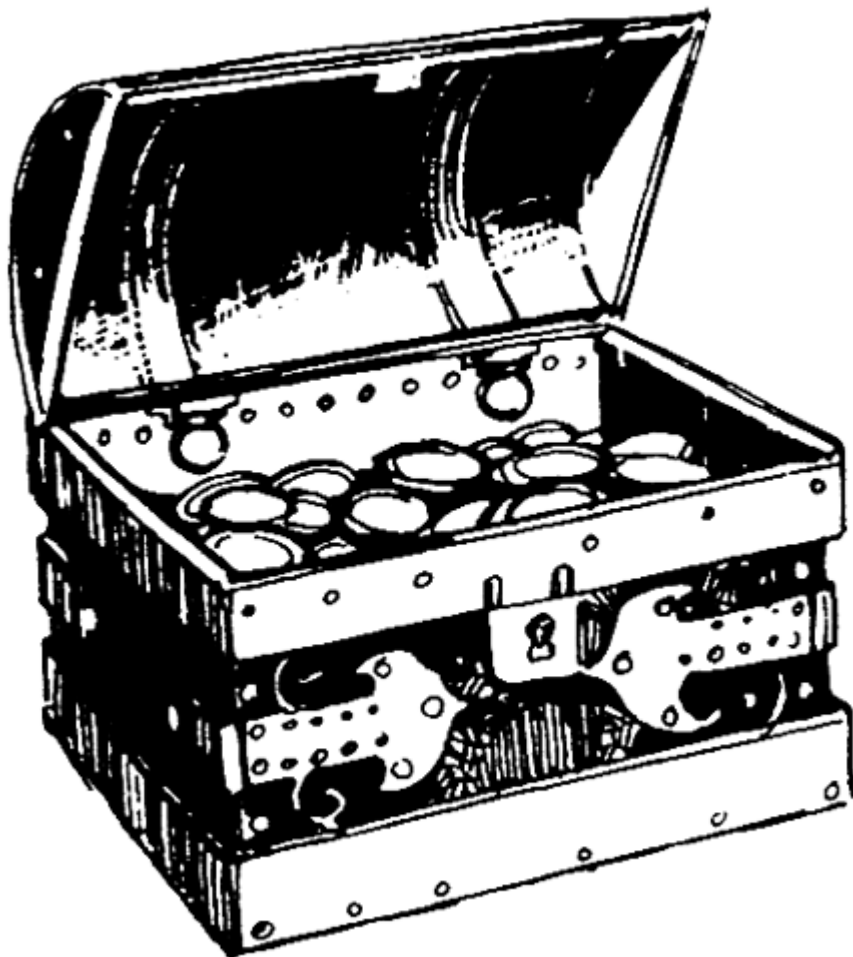
172

Depois de algumas horas, a tempestade o lança direto para as rochas denteadas dos Baixios de

Trysta. As pedras e os velhos corais deste recife esquecido por Deus rasgam o casco do

Banshee, enquanto os imensos mares e o vento incansável o impulsionam para a frente. Com

seu navio quebrado, você não pode continuar. Sua aventura termina aqui.



173-176

173

O corredor prossegue até uma profunda escuridão, mas a sua frente você vê a sombra tênue de

uma porta. **Teste sua Sorte.** Se você tiver sorte, vá para **289**; se for azarado, volte para **5**.

174

Uma vez infestado com os parasitos, não há esperança de sobrevivência. Em questão de

minutos, eles o reduzem a uma concha vazia e deixam seus ovos no que restou de você, para

que eles abram quando a próxima vítima desavisada passar. Sua aventura termina aqui.

175

O Banshee é lento demais. Os navios de guerra cortam o mar rapidamente e emparelham com

seu navio. Eles o atacam com flechas e lançam ganchos de abordagem nos cordames do

Banshee. Você terá que enfrentá-los.

NAVIOS DE GUERRA

ATAQUE 10

FORÇA 14

Se sua tripulação os vencer, volte para **104**.

176

Com a cavalaria seguindo a uma distância razoável, você retorna ao Banshee e ao mar. No

entanto, assim que você já está bem distante da enseada, um estranho e amedrontador vento

começa a soprar do sul. Esta tempestade sobrenatural, obviamente um sinal do desprazer do

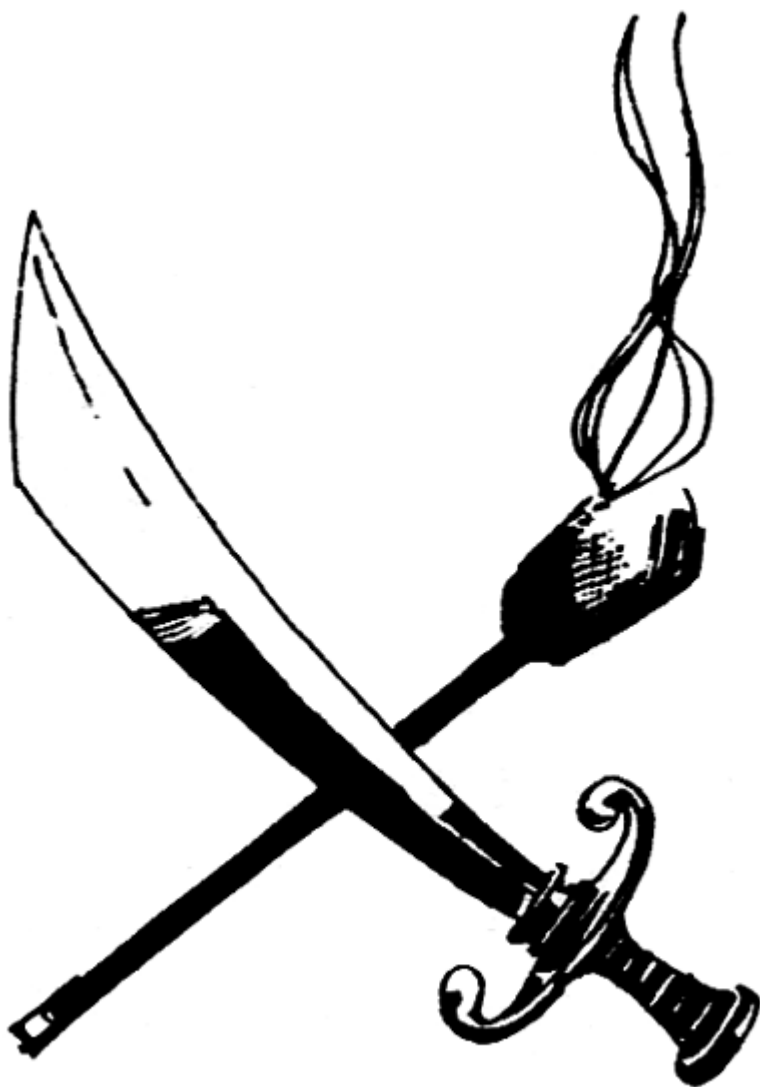
Rei dos Quatro Ventos, torna-se cada vez mais forte, chicoteando o casco do navio com águas

turbulentas. Incapacitado de navegar em meio à esta tormenta, você é levado para onde quer

que o vento o leve. Após uma semana, a tempestade diminuiu e você se encontra de volta ao

extremo norte do Mar Interior, bem ao largo do ponto de partida de Tak. Como lhe é

impossível ganhar a aposta, sua aventura termina aqui.



177-180

177

Balançando no abraço do monstro, você lhe dá um terrível soco na virilha, mas causa-lhe um

leve ferimento e você fere seriamente a mão - perca 1 ponto de sua ENERGIA. No entanto, o

Ciclope fica suficientemente distraído para soltar sua perna. Você cai no chão. Levantando-se,

você enfrenta seu oponente. Você vai:

Golpeá-lo no peito?

Volte para **18**

Dar-lhe um golpe na axila?

Vá para **337**

Dar-lhe uma cotovelada nas costelas?

Volte para **29**

178

Você rodeia o ponto mais ao sul de Trysta e navega em direção ao Canal de Goth. A umas

cinquenta léguas ao largo da cidade de Marad, você vê uma ilha que não está indicada em

nenhum de seus mapas. Você vai descer nesta ilha (volte para **38**) ou vai continuar seu

caminho (volte para **4**)?

179

Do outro lado da porta há um longo salão estreito, cujas paredes estão regularmente

pontuadas com alcovas em ambos os lados. O chão é cheio de um grande número de pedras

cinzas ovais, cada uma delas com cerca de sessenta centímetros de diâmetro. No outro lado da

câmara existe uma outra porta maciça. Você vai olhar em uma das alcovas (vá para **218**), dar

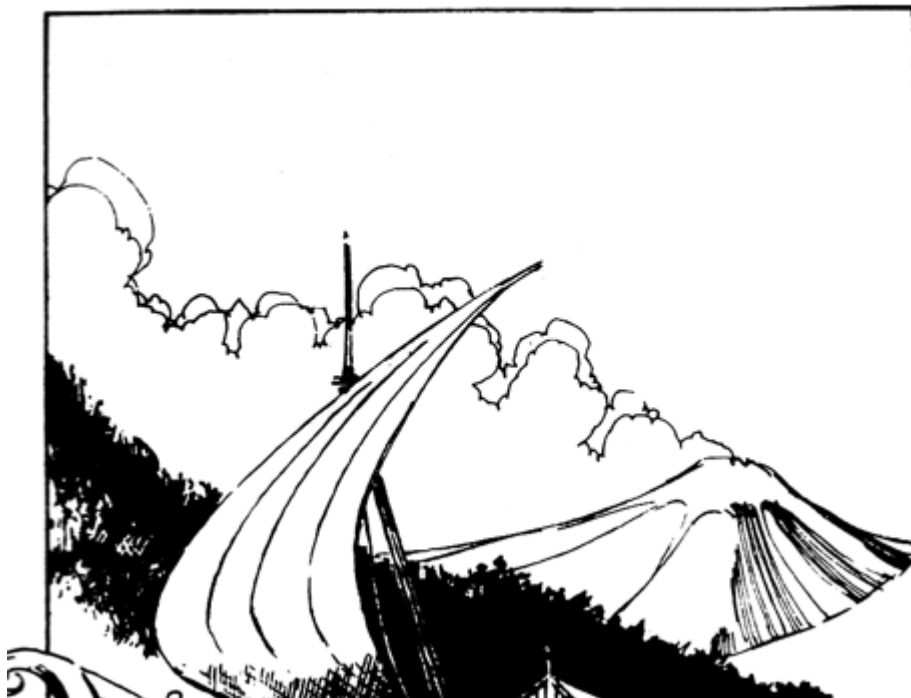
uma olhada nas pedras mais de perto (vá para **190**) ou vai deixar tudo para trás e andar até a

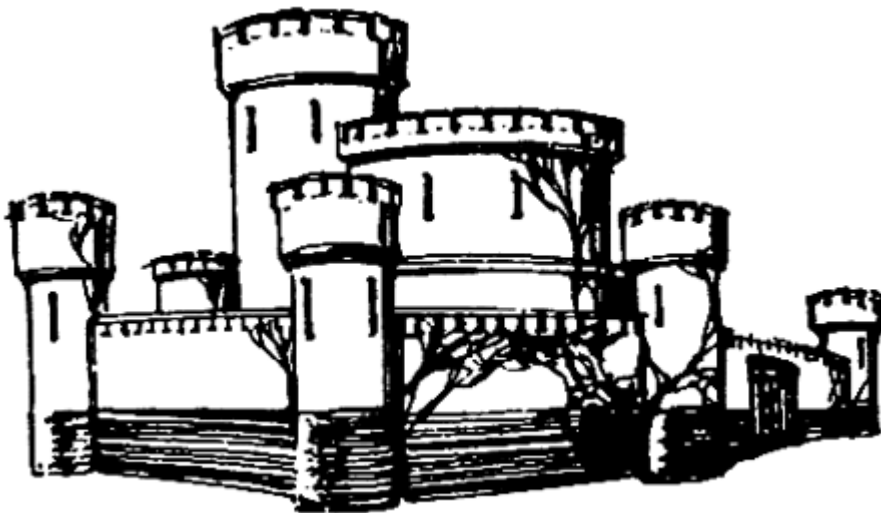
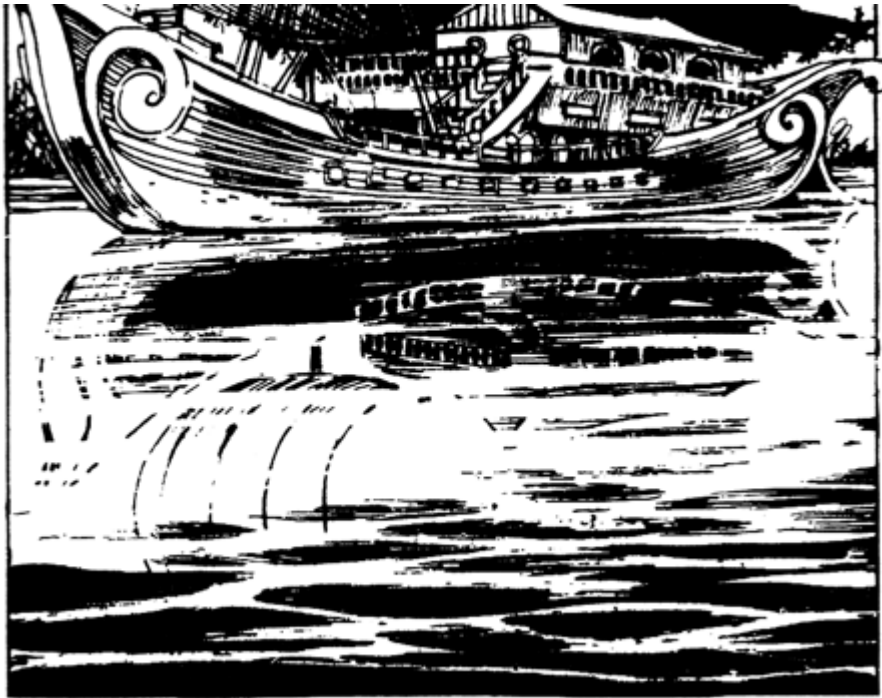
outra porta (vá para **248**)?

180

Se ainda não o fez, pode vender quaisquer escravos que tenha (vá para **349**); se já o fez, então

retorne ao Banshee (vá para **238**).







181-183

181

Você navega para Lagash, na Fronteira Leste, chegando no sexto dia. Você leva o Banshee

até a boca do Rio Parine, que corre sob as muralhas da cidade e mais interiormente no

território. Quando a nave faz uma curva no rio, você vê mais à frente uma imponente barcaça

subindo letargicamente o rio. O Banshee coloca-se ao largo e, com um grito, você manda seus

homens contra o pequeno número de guardas com elmos de cromo.

BARCAÇA

ATAQUE 8 FORÇA 6

Se você vencer, vá para **280**.

182

“De jeito nenhum, capitão”, gritam eles. “Estamos cansados de todos os lugares para onde nos

leva. Vamos voltar para Tak; pelo menos lá nossos inimigos são humanos!” Eles saem

correndo até a praia, pegam o bote do navio e retornam ao Banshee. Velejando para norte,

eles o abandonam. Sua aventura termina aqui.

183

Finalmente, as escadas terminam em um grande mausoléu. Caixões, sarcófagos e até mesmo

corpos soltos, cobertos apenas por capas, enchem a cripta. Você caminha pelo chão limoso e

pára ao lado de um dos caixões, decidindo se vai ou não abri-lo. Um som baixo atravessa a

câmara, seguido por um gemido. Virando-se lentamente, você vê a forma brilhante de um

grande guerreiro, resplandecente em sua armadura, mas morto há muito tempo. O fantasma

aponta um dedo branco para você e, fitando-o, sussurra: “Pra... pra que lado o vento está

soprando esses dias, em Enraki?” Paralisado de medo, o que você vai responder: norte (vá

para **338**), leste (vá para **259**), sul (volte para **31**) ou oeste (volte para **14**)?



184-188

184

Após algumas horas de andança infrutífera, você é emboscado por um grande contingente de

Homens-Lagarto pigmeus. Estas ferozes criaturas, fisiologicamente similares a seus parentes

maiores que habitam o deserto, estão armadas com lanças e arcos curtos. E não há nada de

que gostem mais do que de carne humana. Seus homens desembainham as espadas para

enfrentar o grupo de criaturas que os ataca.

HOMENS-LAGARTO

ATAQUE 7 FORÇA 8

Se sua tripulação vencer, volte para **40**.

185

A jornada para Assur é curta e sem problemas - some 1 dia a seu DIÁRIO. Após a chegada,

você se dirige direto para o mercado central, à procura de alguns marinheiros para recrutar

como piratas. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, vá para **283**; se for azarado, volte para

146.

186

Algum morador da cidade deve ter visto quando você e sua tripulação entraram nos campos

de milho. Ao alcançar a entrada da cidade, vocês encontram várias centenas de milicianos

armados, prontos para defender sua propriedade. Quando vocês todos emergem do milho, os

homens de Kish atacam.

HOMENS DA MILÍCIA

ATAQUE 8 FORÇA 10

Se sua tripulação vencer, volte para **128**.

187

Girando-se na mão dele, você consegue um pouco de espaço para dar, na parte de trás do

cotovelo da Criatura, o que normalmente seria um golpe capaz de quebrar um braço. O

Ciclope, definitivamente irritado com esta manobra, deixa você cair no chão - reduza 1 ponto

da ENERGIA dele. Caindo suavemente, você se arrasta até ficar atrás do monstro. Você vai:

Golpeá-lo na perna?

Volte para **115**

Dar-lhe uma cotovelada na coluna?

Volte para **132**

Dar-lhe um chute no meio das costas?

Vá para **384**

188

Descendo com a maior parte de sua tripulação, você começa a procurar um caminho pelas

montanhas, por trás do templo-fortaleza - some 2 dias a seu DIÁRIO. Finalmente, você

encontra o que se parece com uma trilha e prossegue por ela, através de florestas, cerrados e,

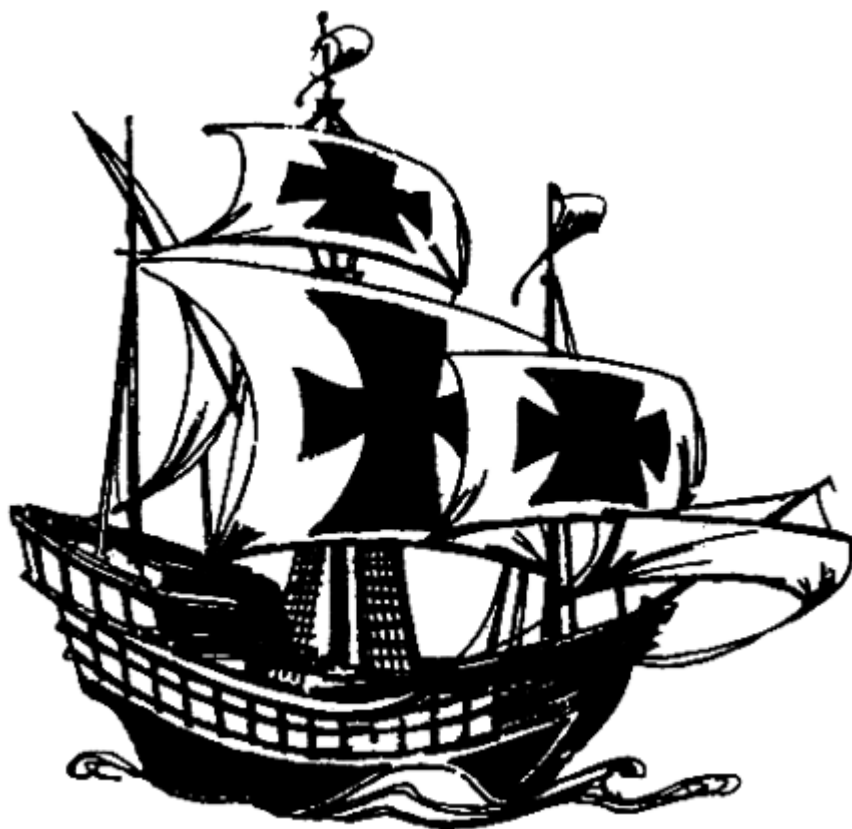
finalmente, neve. Enquanto você e sua tripulação sobem em direção ao ponto alto do

caminho, pode ser vista a forma singular do santuário Enraki, posicionada em uma

protuberância próxima; sua estrutura de madeira avermelhada geme lugubrememente ao vento.

Você se aproximará para dar uma olhada no santuário (vá para **359**) ou vai continuar pela

trilha (volte para **52**)?



189-193

189

Os negócios vão mal, e seus escravos, adoentados pelo longo confinamento nos porões do

Banshee, não são da melhor qualidade. Você recebe, após o negociante ter tirado a parte dele,

uma média de 8 moedas de ouro por escravo. Multiplique o número de escravos que você tem

por oito e some o total à sua lista de Despojos como Moedas de Ouro. Vá para **279**.

190

Ajoelhando-se, você consegue rolar para longe uma das pedras. Inesperadamente, suas mãos

afundam na massa cinzenta, fazendo com que a "pedra" guinche alto e cuspa bolinhas de

ácido em você – uma delas o atinge no ombro. Reduza 2 pontos de sua ENERGIA. A criatura

continua a guinchar e cuspir. Você desembainha sua espada e se defende.

BOLA DE ÁCIDO ATAQUE 9 FORÇA 6

Se você vencer, vá para **205**.

191

Você navega para longe da hostil cidade de Marad. Jogue três dados. Se o resultado for

menor que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 4 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for

igual ou maior que sua FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 5 dias a seu DIÁRIO.

Quando vocês chegam a cinqüenta léguas do Canal de Goth, seu vigia nota uma ilha que não

está indicada em nenhum de seus mapas. Você vai descer nesta ilha (volte para **38**), continuar

em direção ao Canal de Goth (volte para **4**) ou vai seguir para oeste, para passar ao sul de

Trysta em direção a Roc (vá para **257**)?

192

Os homens da vila foram aniquilados, e as mulheres e crianças fugiram para o interior. Sua

tripulação, irada por ter sido presa sem nenhuma razão, incendeia a cidade. Vocês retornam

em segurança ao Banshee, que ainda está ancorado na praia. Vá para **314**.

193

É tarde demais para evitar uma tragédia. O Banshee entra na montanha de gelo, quebrando o

mastro e rasgando completamente o casco. Fazendo muito água, seu desafortunado navio se

afunda entre as ondas, com a perda de toda a tripulação. Sua aventura termina aqui.



194-198

194

Após um dia, uma caravana de enormes criaturas octópodes de cor
acre surge caminhando

tropegamente e entra em seu campo de visão. Os animais
pesadamente carregados são

protegidos por uns doze Homens-lagartos, que, do alto de suas selas
de madeira, observam as

cercanias com certa suspeita. Mantendo seus homens fora da vista,
você permite que o

comboio se aproxime até uma distância de assalto, e então ataca.
Quando sua tripulação surge,

bramindo seu grito de guerra, os Homens-lagartos calmamente
sacam de suas bestas e atiram;

as flechas de quase um metro fazem bom estrago em suas forças.
Reduza 2 pontos da FORÇA

DA TRIPULAÇÃO. Finalmente, o combate corpo a corpo se inicia.

CARAVANA

ATAQUE 8 FORÇA 6

Se sua tripulação vencer os guardas, some 1 dia a seu DIÁRIO e
então vá para **329**.

195

O elmo, obviamente construído por um ser mágico de grande poder,
manda os ferozes

Comedores de Cérebro saírem de seu corpo antes que façam
qualquer estrago maior.

Abandonando os outros corpos, você continua a descer pelo túnel.
Vá para **240**.

196

Mirando na cabeça da criatura, você a golpeia na mandíbula com terrível força - reduza 2

pontos da ENERGIA dela. O Ciclope cambaleia, segurando a cabeça.
Recuperando-se

levemente, ele mergulha e o ataca, agachado, conseguindo assim prendê-lo nos braços. Você

vai:

Socá-lo no olho?

Volte para **156**

Esquivar-se para o lado e dar-lhe

uma cotovelada no braço?

Volte para **74**

Dar-lhe um chute no meio do

diafragma?

Volte para **60**

197

Você navega para os Rios dos Mortos. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que a**

FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior**

que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 6 dias a seu DIÁRIO. Baixando a âncora na

boca do maior rio do grupo, você desembarca com a maior parte de sua tripulação e marcha

para o interior, procurando por povoados ou caravanas que possam atacar. Após algumas

horas, chegam a um pequeno grupo de montanhas rochosas escarpadas, cheias de ravinas,

vales estreitos e leitos secos. Você vai escalar essas montanhas (vá para **239**) ou vai dar uma

busca em algumas das ravinas para o caso de estarem escondendo alguma coisa (vá para

226)?

198

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** sua FORÇA DA TRIPULAÇÃO, vá para

277. Se o resultado for **igual ou maior que** sua FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então vá para

341.

199-207

199

A subida o leva para longe do santuário e para cima do telhado. Você acena para sua

tripulação, que está escondida entre as folhagens, a alguma distância, e então vira-se para ver

que caminho fará a seguir. O único caminho é descer por outra chaminé - e há muitas delas.

Escolhendo uma ao acaso, você desce em um pequeno aposento que tem duas portas. Qual

delas você vai tomar, a da esquerda (vá para **264**) ou a da direita (vá para **289**)?

200

Volte para **50**.

201

Você agarra o crânio pelo único chifre e o puxa com grande força. **Teste sua sorte**. Se você

tiver sorte, vá para **232**; se for azarado, vá para **243**.

202

A próxima corrida tem dezesseis lagartos, mas seus olhos argutos percebem que a competição

é entre os quatro favoritos: Ornar Shazi, Basilisk, Wazi Biin e el-Savak. Você deve fazer uma

aposta de 20 moedas de ouro ou 2 escravos, o que preferir, em um desses quatro. Escolha em

que Bataar você vai apostar e então jogue um dado. Se o resultado for 1 ou 2, volte para **118**;

se o resultado for 3 ou 4, volte para **131**; e se o resultado for 5 ou 6, volte para **106**.

203

A cimitarra atinge o gato vermelho em cheio, mas não o machuca. Vá para **322**.

204

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 3 dias a

seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 4

dias a seu DIÁRIO. Então volte para **27**.

205

A bola, cortada em tiras, encontra-se tremendo no chão, com seu "sangue" deixando marcas

profundas nas pedras do pavimento. Se você ainda não o fez, pode olhar em uma das alcovas

(vá para **218**); caso já o tenha feito, você se dirige para a outra porta (vá para **248**).

206

Tomando um pequeno impulso, você pula no ar e chuta o peito do Ciclope, dando-lhe um

pesado golpe - reduza 2 pontos da ENERGIA da criatura. Ele solta um gemido curto e

cambaleia para trás, atacando-o com uma pata imensa. Segurando-o pelo antebraço, ele o

ergue no ar. Você vai:

Golpeá-lo no cotovelo?

Volte para **145**

Chutá-lo na axila?

Vá para **305**

Mordê-lo no pulso?

Vá para **276**

207

Passando novamente pelo complicado Delta de Kish, você retorna ao Mar Sul. Você vai

seguir para a ilha de Kazallu à procura de provisões (volte para **108**) ou navegar direto para

longe da costa de Kish e em direção ao centro do Mar Sul (vá para **340**)?

208-213

208

Quando o Banshee consegue se livrar da galé, você vê uma segunda linha vinda de Marad.

Você vai continuar a tentar passar pelas linhas de Marad (volte para **153**) ou em vez disso vai

tentar a sorte com as galés menores de Shurruk (volte para **127**)?

209

Escondendo-se sob uma rocha protetora, você deixa que a bola de neve passe e desapareça na

ravina. Quando já é seguro, você se levanta de seu esconderijo e corre de volta pela ravina

para a trilha em que sua tripulação o aguarda – observando furtivamente por sobre seus

ombros que as criaturas da neve preparam mais mísseis a serem lançados. Volte para **111**.

210

“Vá!”, diz o espírito. “Parta por ali.” Ele aponta para um arco baixo. Passando por ali, você se

encontra aos pés de uma escada alta, em espiral, que desaparece na escuridão mais acima.

“Vá!”, implora o fantasma. “Vá!” Você sobe pela escada até chegar a uma porta. Vá para **289**.

211

Você vira o Banshee na direção de Calah. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a

FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior**

que a FORÇA DATRIPULAÇÃO, então some 6 dias a seu DIÁRIO.
Calah é um porto

marítimo pitoresco e alvoroçado, perdendo apenas para sua cidade natal, Tak, quanto à

decadência e à atividade criminal. Após sua chegada, você vai direto para as casas de jogo do

cais. Que jogo você vai escolher:

As lutas?

Volte para **48**

As corridas de Bataar?

Vá para **270**

Dados?

Vá para **236**

212

A tempestade se acalma, deixando céus limpos e um mar calmo em sua esteira. "Capitão".

Grita o vigia, apontando para sul, "navio mercante nesse lado; parece que foi atingido pela

tempestade". Mandando o Banshee nessa direção, você se aproxima do grande navio que, vê-

se, perdeu um mastro e maior parte de suas velas. Você vai abordar e saquear o navio (vá para

302) ou vai tentar amedrontar o mestre do barco para que ele entregue todo o ouro sem lutar

(vá para **326**)?

213

Desembarcando com alguns homens de sua tripulação e todo o seu ouro, você prossegue para

o interior, em direção ao pico central de Nippur. A meio caminho da montanha, vocês chegam

até uma muralha alta, que parece circular completamente o interior da ilha. Você segue em

volta da muralha, até que chega a uma fenda ladeada por duas enormes estátuas de pedra.

Estas estátuas estão com os braços voltados para o ar, sustentando uma grande viga que

atravessa o espaço existente entre elas. Da viga pendem os corpos de vários marinheiros,

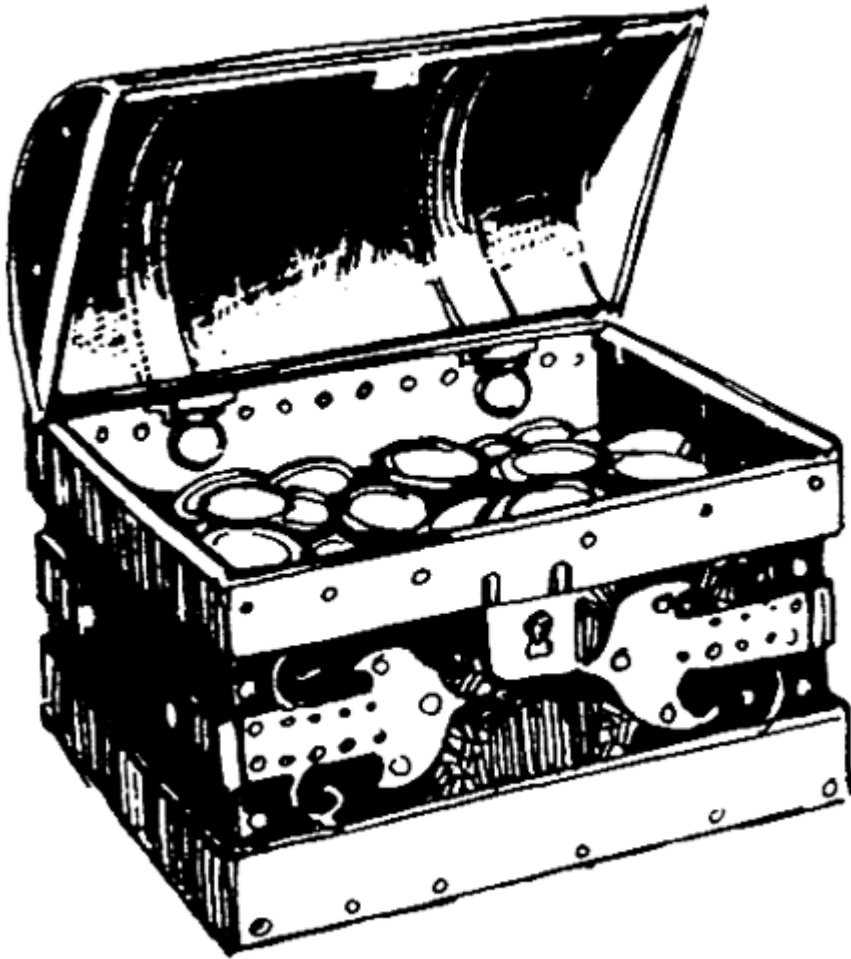
girando lentamente ao vento. Uma pequena criatura anciã, vestida com mantos negros soltos,

surge e diz: "Então você veio para ver a montanha. Um de vocês terá que derrotar o guardião,

para poder vê-la." Ela ri e adota uma pose de expectativa. Você vai concordar em lutar com o

"guardião" (vá para **298**) ou vai apenas ignorar a ameaça e seguir em frente pela fenda na

muralha (vá para **389**)?



214-217

214

A porta abre-se de repente para revelar um pequeno santuário cuja característica principal é

um guerreiro de madeira repousando sobre uma plataforma, erguida, na qual está gravada a

seguinte inscrição:

AXILLON

SANTO-GUERREIRO

MATAOOR DE DRAGÕES

A figura tem um arco de ébano pendurado em um dos ombros. Pegando-o, você nota que a

arma, já com uma flecha, parece estar em ordem. Você não tem tempo de examiná-la muito

de perto, pois o fogo, espalhando-se rapidamente pela barcaça, ameaça alcançá-lo. Hora de

partir. Vá para **291**.

215

A cavalaria o leva até um castelo impressionante, decorado com faixas e guardado por

centenas de guerreiros. Estão ocorrendo divertimentos no pátio central. Deixando sua

tripulação aqui para saborear o vinho e as canções, você é conduzido até o salão de festas,

onde o Rei dos Quatro Ventos está sentado entre seus homens e cortesãos. Com um gesto de

boas-vindas, o Rei pede que se sente em um lugar próximo ao trono. Ele fala com você aos

gritos (já que o salão de festas está barulhento com as festividades) sobre o clima e sua

jornada. Você vai contar ao Rei sobre a verdadeira natureza de sua viagem (vá para **260**) ou

não (vá para **312**)?

216

Quando você entra no salão, as chamas no fosso de fogo pulam até o teto e um gemido passa

pelo aposento. “Espere”, fala uma voz, “espere”. Olhando para as chamas, você vê uma tênue

criatura parecida com um lagarto, armada com um pequeno tridente, chamando-o para mais

perto. Seus olhos quase humanos piscam quando ela pergunta: “Onde em Albion você

encontraria o que se encontra entre acima e abaixo?” Se você souber a resposta para a

pergunta, vá para **308**. Se não souber, vá para **317**.

217

Deixando o onólito de gelo para trás, você continua para sul. Você vai ter que conseguir

algumas provisões e água fresca para conseguir chegar até Nippur. Você pode consegui-las

descendo ou na ilha de Kazallu (volte para **108**) ou nas ilhas das Três Irmãs (volte para **167**).



218-223

218

A alcova que você olha é escura, coberta por teias de aranha e ocupada por um velho

esqueleto humano. Esta antigüidade está usando trapos podres e os restos do que uma vez foi

uma orgulhosa armadura. Agora ela está caída sobre o chão de pedra. Você vê que o esqueleto

tem vários anéis de ouro em uma das mãos. Você vai pegá-los (volte para **11**), vai sair da

alcova e seguir até a porta no final do salão (vá para **248**) ou, se ainda não o fez, vai

inspecionar as pedras ovais (volte para **190**)?

219

Se ainda não o fez, você pode navegar até a ilha organizada (vá para **386**) ou a ilha coberta

por palmeiras (vá para **354**).

220

Assim que você e sua tripulação chegam até o alto da montanha, as criaturas da neve soltam o

estranho grito que os atraiu até a ravina, dão meia volta e fogem para protuberâncias mais

acima. Você continua a perseguição um pouco mais, caçando as perigosas criaturas até ser

interrompido por uma outra imensa bola de neve que rola em meio a sua tripulação, levando

vários de seus homens. Reduza 2 pontos da FORÇADA TRIPULAÇÃO. Uma vez mais as

criaturas recuam montanha acima para a segurança da neve. Você resolve retornar para o

caminho acima da fortaleza. **Teste sua Sorte.** Se você tiver sorte, vá para **244**; se for azarado,

vá para **373**.

221

Você rema para a costa gelada e desembarca. A galé encontra-se a vários metros de distância,

no centro de um profundo vale de gelo. Você vai-se aproximar dela andando pelo meio do

vale (vá para **273**) ou andando tão perto quanto possível de um dos lados escarpados (vá para

288)?

222

Jogando a carcaça da Hidra a bordo, você abre-a e encontra os restos gosmentos de

marinheiros misturados com o tubarão e outros seres. O bucho da criatura também contém 52

moedas de ouro, as quais você soma a seus Despojos. Depois joga tudo de volta ao mar. Você

vai continuar a patrulhar o Mar Interior, seguindo na direção dos Baixios de Trysta (volte para

66), ou vai mudar o curso e viajar ou para a costa oeste (volte para **157**) ou para a Fronteira

Leste (volte para **10**), para um pouco de pilhagem costeira?

223

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a

seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então

some 6 dias. Quando você se aproxima da cidade de Kish, a visão no horizonte de numerosas

galés de guerra pesadamente armadas, porém indolentes, mostre-lhe a tolice de um ataque à

cidade. Em vez disso, você veleja na direção do istmo de Kish, uma grande península de terra

protegida por rochedos maciços e escarpados. Esses rochedos detêm as invasões em larga

escala nas ricas terras mais além, mas uma pequena força, como você e sua tripulação, seria

capaz de escalá-los e realizar um ataque relâmpago. Baixando âncora, você chega ao istmo e

leva sua tripulação para uma longa e perigosa escalada aos rochedos. Jogue dois dados. Se o

resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO. vá para **263**. Se o resultado for **igual**

ou maior que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então vá para **242**.



224-226

224

Aproveitando a vantagem de o Ciclope estar em posição inclinada, você dá um passo à frente

e o chuta na virilha com toda a sua força, machucando seriamente o tornozelo - você perde 2

pontos de ENERGIA. O monstro não parece ficar muito impressionado pelo seu golpe; ele se

levanta e então o ataca, agachado, conseguindo agarrá-lo. Você vai:

Dar-lhe um chute na cabeça?

Vá para **290**

Golpeá-lo no olho?

Volte para **156**

Dar um passo pro lado e dar-lhe

uma cotovelada no braço?

Volte para **74**

225

Você encara o surpreso abade e seu igualmente surpreso monge assistente. Retirando sua

cimitarra da bainha, você ataca o par, vencendo o monge antes mesmo que ele possa se

defender, cruzando então espadas com o mestre.

ABADE

ATAQUE 10 FORÇA 8

Se você o vencer, vá para **390**.

226

Os vales são longos, tortuosos e diversificados. Vocês se escondem entre eles por algumas

horas até que param para descansar. No entanto, exatamente quando sua tripulação coloca os

cantis na boca, um grito feroz se inicia atrás das escarpas, em ambos os lados, seguido pelo

som surdo de botas rústicas no chão de pedra. Um terrível número de furiosos Goblins do

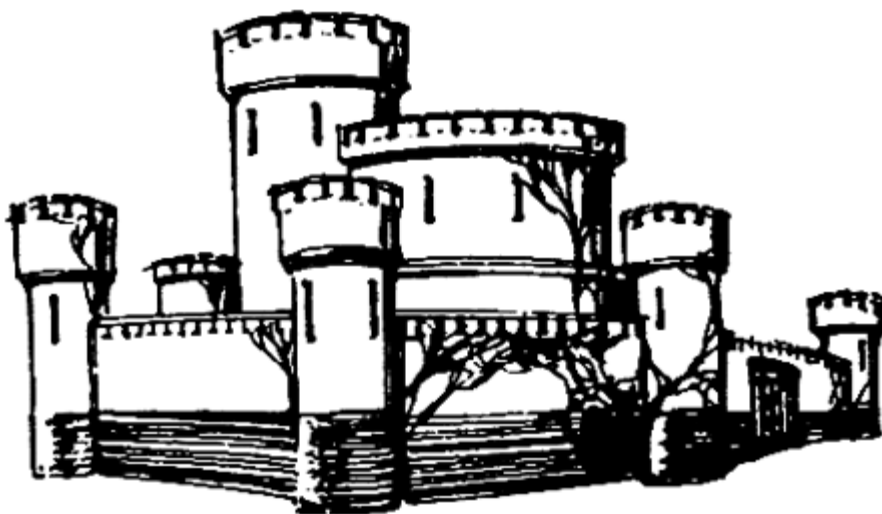
deserto, com narinas cabeludas, orelhas como as de um morcego e espadas flamejantes,

surgem nas pontas da ravina e pulam no meio de seus homens. Inicia-se um combate feroz.

HORDA DE GOBLINS

ATAQUE 9 FORÇA 12

Se sua tripulação vencer, volte para **147**.





227-230

227

Abrindo a porta, você pisa em um pequeno aposento ocupado por um único Basilisk. A

criaturinha hedionda, que estava de costas quando você entrou, vira-se lentamente. **Teste sua**

Sorte. Se você tiver sorte, vá para **278**; se for azarado, vá para **247**.

228

A estátua é facilmente levantada de seu pedestal e, apesar de ser pesada, não apresenta

nenhuma dificuldade real quando você a carrega para fora, desce as escadas e a coloca nos

braços de sua tripulação. Retornando a Assur, você vende o ídolo por 105 moedas de ouro –

deixando que o rubi seja recuperado pelo sortudo novo dono. Novamente no Banshee, você

vai seguir para sul, descendo pela costa oeste (volte para **45**), ou vai velejar para sudeste,

dentro do Mar Interior, à procura de mercadores (vá para **318**)?

229

Agarrando o corpo mais próximo, você fica horrorizado com vários vermes que emergem do

peito do homem e escavam um caminho em seu braço. Você perde 2 pontos de ENERGIA.

Você os reconhece como parasitas Comedores de Cérebros, que mastigam a carne e os ossos

de suas vítimas em direção ao cérebro do desafortunado. Se você tiver o Elmo de Ut-

Napishtim, volte para **195**; se não, volte para **174**.

230

Com grande relutância, sua tripulação se acalma e concorda em continuar. Depois da próxima

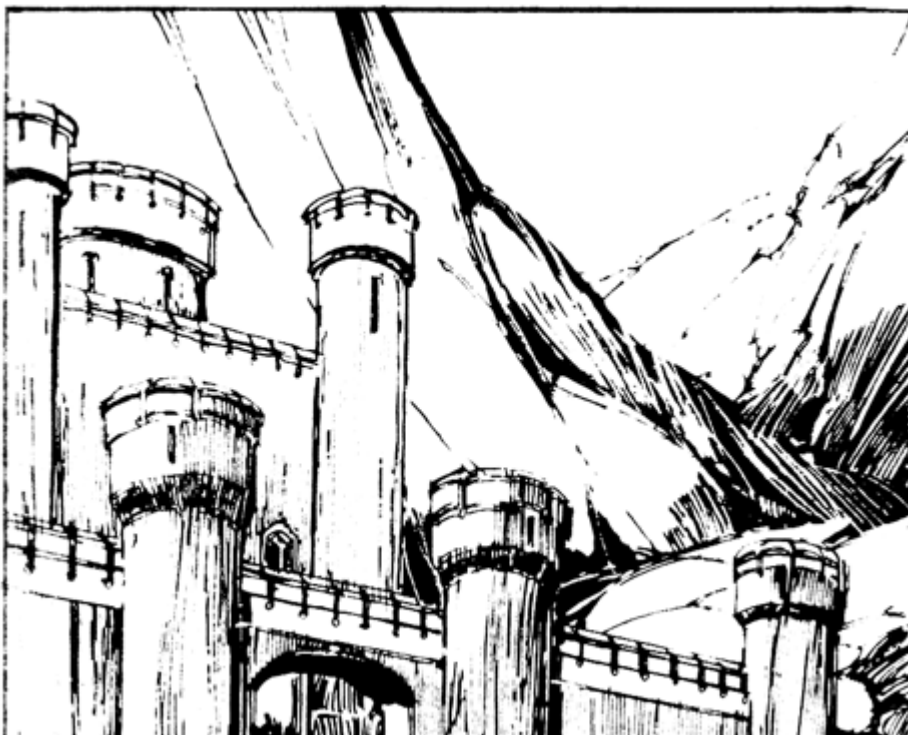
curva da praia, você chega até um galeão quebrado, o casco vazio castigado pelo tempo e pelo

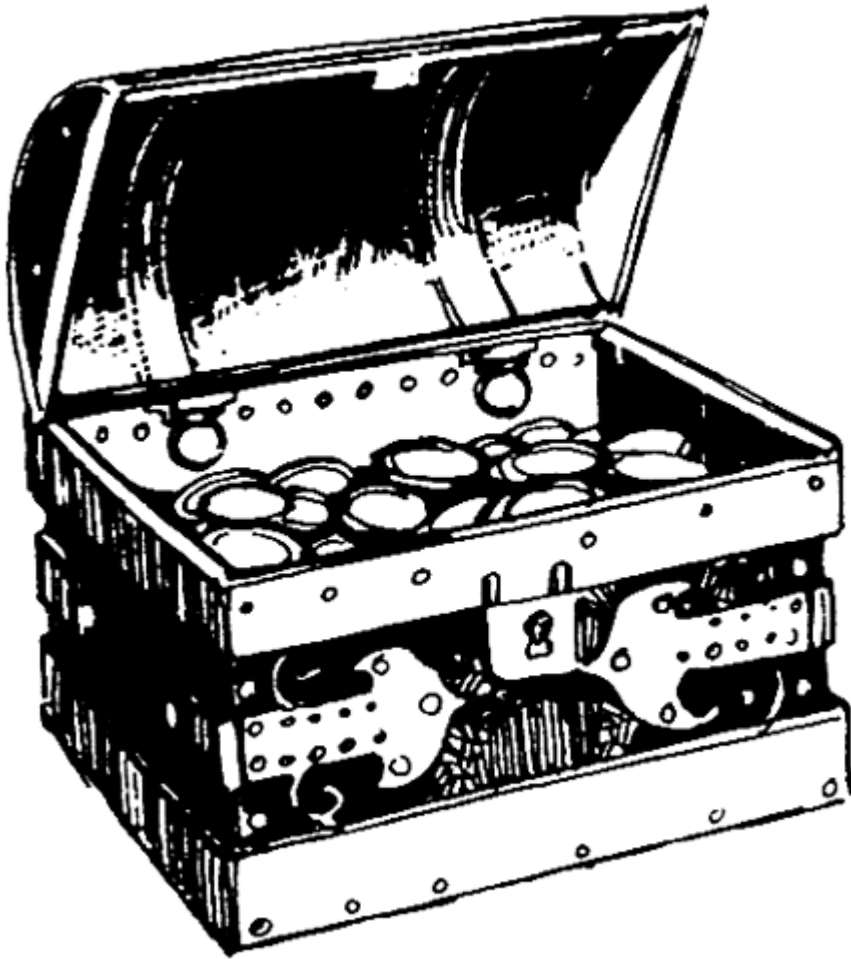
clima. Olhando em volta, você encontra 16 moedas de ouro escondidas no meio dos estilhaços

e jogadas na areia - some-as a seus Despojos. Você vai seguir para o interior (volte para **42**)

ou vai retornar para o Banshee e - se ainda não o tiver feito - velejar para a ilha de aparência

organizada (vá para **386**) ou para a ilha coberta por palmeiras (vá para **354**)?





231-235

231

Baixando âncora em uma baía a uns dezesseis quilômetros de distância do forte, você

prossegue pelo litoral com toda a sua tripulação - armada até os dentes e levando ganchos e

escadas. Quando chegam ao castelo, você vê que as muralhas de pedra têm cerca de seis

metros de altura, enquanto os portões principais são de ferro sólido, flanqueados por duas

torres altas. Você vai atacar pelas muralhas (vá para **367**) ou pelos portões (vá para **303**)?

232

O chifre solta-se do crânio, que permanece firmemente preso na parede. Um chifre de

Unicórnio é um achado de sorte em qualquer lugar, mas aqui, sob o oceano, é uma sorte

duplicada. Recupere 2 pontos de sua SORTE. Você continua pelo túnel. Volte para **168**.

233

Você vai até a longa fileira de hotéis de marinheiros no porto de Shurruk. Em um deles

you sente uma pesada mão descer sobre seu ombro. Virando-se, vê, por um instante, o rosto

um de seus mais antigos adversários, Shamit Gawel Nestafa. Ele o golpeia no rosto, jogando-

o no chão. "Seu cachorro!", grita ele, desembainhando a espada. "Eu perdi meu navio - que eu

roubei com minhas próprias mãos - por sua causa." Ele o ataca.

SHAMIT GAWEL NESTAFA

HABILIDADE 9

ENERGIA 6

Se você o vencer, volte para **84**.

234

Sua tripulação arrasa os marinheiros, guardando 10 para serem vendidos depois no mercado

de escravos de Shurrupak. Bem a tempo a maré alta levanta o Banshee de seu lugar nas

rochas, permitindo que você retorne para águas mais profundas. Você vai rodear os baixios

para a ilha de Trysta (volte para **164**), vai seguir para sudoeste, em direção a Kish (volte para

223) ou a Roc (volte para **204**) ou vai para sudeste, em direção ao Canal de Goth (volte para

191).

235

Girando-se, você dá um rápido chute no cotovelo do Ciclope, causando-lhe possivelmente

uma pequena fratura. Ele grita e o solta no chão - reduza 2 pontos da ENERGIA dele. Ficando

de pé, você encara seu oponente ferido. Você vai:

Golpeá-lo no ombro?

Volte para **91**

Dar-lhe uma cotovelada nas costelas?

Volte para **29**

Dar-lhe um chute no peito?

Volte para **206**



236-240

236

Nas mesas de dados você tem o infortúnio de encontrar um velho credor, Jiamil el-Fazouk, a

quem você deve várias centenas de moedas de ouro de uma antiga dívida de jogo. "Bem,

bem", diz el-Fazouk, após tê-lo visto. "se não é o inimigo de aposta de Abdul. Ele disse que

você apareceria!" Ele insiste que você deve jogar com ele pelo débito que lhe deve. "Jogue

esses dois dados. Se obtiver 7 você pode manter seu navio; se não, ele é meu. Se você se

recusar a jogar, meus homens o matarão." Vários piratas robustos levantam-se ao lado de el-

Fazouk para apoiar-lhe a sentença. Você pega os dados. Jogue dois dados. Se o resultado for

7, vá para **330**; se não, volte para **144**.

237

O Banshee é apanhado quando passa por uma grande galé de guerra. Quando ele é puxado na

direção da galé, uma figura vagamente familiar surge entre a multidão de marinheiros

apinhada na amurada. "Você aí", grita ele, apontando para você. "Eu conheço você. Nós não

nos encontramos uma vez em um jogo de lutas?” Esforçando-se, você consegue lembrar-se de

seu rosto. É Ali Mitok sem I-Shazar, um rico nobre de Shurrupak. “Sim”, diz você, “você

me bateu mesmo. Perdi seis dentes!” Ele ri à lembrança e sinaliza para seus marinheiros

pararem de puxar o Banshee. “Eu não sei como você se envolveu nesse pequeno caso”, diz

ele, gesticulando vagamente para a batalha a algumas centenas de metros, “mas pelos velhos

tempos eu vou te deixar passar ao preço de um pequeno tributo – 200 moedas de ouro!” Se

você quiser e puder pagar por isso, volte para **71**; se não quiser fazê-lo (ou não puder), volte

para **96**.

238

Enfunando as velas e levantando âncora, você segue para fora do porto de Shurrupak em

direção ao Mar Interior. Você vai velejar ao longo da costa e então seguir para as Três Irmãs

(volte para **167**) ou vai seguir para mar aberto e apressar-se em direção a Nippur (volte para

378)?

239

Subindo pela superfície agreste destas montanhas devastadas, você tropeça em uma pedra,

parte de um pedaço de alvenaria monumental. Fazendo sua tripulação escavar a terra e a pedra

que a circunda, você encontra uma velha entrada do que deve ter sido uma cripta, templo ou

mansão soterrada. Retirando as pedras que bloqueiam o portal, revela-se um túnel estreito,

mas reto, que desce em forte inclinação para dentro da montanha. Você vai descer por este

túnel com alguns de seus melhores homens (volte para **158**) ou vai fechar a entrada e

continuar a marcha pelas montanhas (vá para **316**)?

240

Sem aviso, uma criatura maciça e invisível o agarra pelo pescoço e começa a estrangulá-lo.

Você o corta com sua espada, mas a criatura emite um gemido horripilante e o derruba.

Quando você se vira para olhar, não consegue ver nada além do túnel. Então a criatura o ataca

de novo, acertando-o no rosto com seu punho invisível. Durante deste combate, reduza 2

pontos de sua HABILIDADE.

ATACANTE

HABILIDADE ENERGIA

INVISÍVEL

7 6

Se você o vencer, vá para **381**.

241-249

241

Vários homens de sua tripulação conseguem cortar os cordames do navio de guerra, enquanto

que o restante libera o Banshee dos ganchos - e todos lutam contra os ataques dos marinheiros

em suas retaguardas. O Banshee girou, pegou o vento e correu, deixando o navio de Kish em

total confusão. Como a rota para Assur foi cortada, você segue em direção sudeste para o Mar

Interior. Vá para **318**.

242

A trilha pela qual você escolheu guiar seus homens é bastante traiçoeira, resultando em

quedas fatais para vários de seus homens - você perde 1 ponto da FORÇA DA

TRIPULAÇÃO. Vá para **304**.

243

O crânio pula fora da parede e abre uma enorme fissura ao longo do túnel. Pedras, montes de

ossos e sujeira voam a sua volta quando a passagem desaba, enterrando-o centenas de metros

sob o leito do mar. Sua aventura termina aqui.

244

Vocês todos retornam em segurança à trilha. Volte para **111**.

245

Após algumas perguntas e um pouco de regateio, você encontra um mercador de escravos que

deseja vender seus servos para você. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, volte para **137**; se

for azarado, volte para **189**.

246

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a

seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então

some 6 dias a seu DIÁRIO. Se seu DIÁRIO tiver agora um número par de dias, volte para

109; se ele tiver um número ímpar de dias, volte para **178**.

247

Você olha o Basilisk bem nos olhos. As pupilas dele ficam bem abertas e o transformam em

pedra. Sua aventura termina aqui.

248

A porta é uma pedra maciça com um bloco ornamentalmente escavado colocado bem no

centro. Sob este bloco há uma inscrição em uma língua tão arcaica que é difícil decifrá-la. O

que você acha que ela diz é o seguinte: "Para saudar Ut-Napishtim você deve empurrar

(puxar?) a maçaneta para dentro (para fora?) da porta." Segurando o bloco escavado, você vai

empurrá-lo para dentro da porta (vá para **258**) ou puxá-lo para fora da porta (vá para **281**)?

249

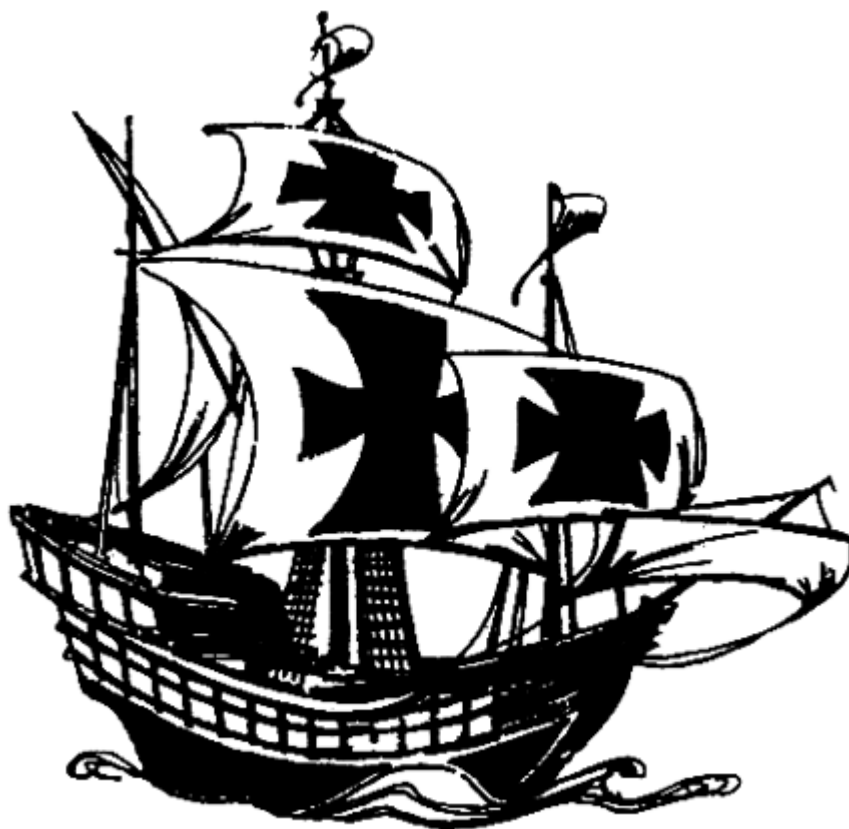
A porta se abre para revelar uma escuridão quase impenetrável – quase, pois você consegue

ver as formas mal definidas de dois grandes olhos fitando-o com ira carnívora. Você

retrocede, enquanto uma criatura gigantesca passa pela porta e entra no fosso. Inúmeros

chifres brotam de sua grande cabeça, e descem pelas costas escamosas até a cauda. Ela ruga.

Você vai atacar a criatura (vá para **399**) ou vai tentar alguma ação evasiva (volte para **93**)?



250-254

250

Volte para **50**.

251

Seu chute, vindo de um ângulo difícil, apenas encosta no ombro do monstro. Impassível com

seu ataque, ele o gira no ar e o lança contra uma das paredes da caverna. Caindo bem, você

evita ferimentos sérios – você perde 1 ponto de ENERGIA.
Rastejando de quatro, você se

esgueira para trás do Ciclope. Você vai:

Golpeá-lo atrás do joelho?

Volte para **115**

Golpeá-lo nos rins?

Vá para **347**

Dar-lhe uma cotovelada na coluna?

Volte para **132**

252

A tripulação e os passageiros do mercador, horrorizados com o Feiticeiro por tê-lo provocado,

correm e o seguram. Amarrando-lhe os braços com uma corda grossa, eles o empurram para

fora do barco, deixando-o para se afogar ou ser devorado pelos tubarões. O capitão sobe os

cordames e grita: "Perdoe-nos por acolhermos pessoa tão indigna. Nós nos submetemos à sua

grande misericórdia!" Seus tripulantes e passageiros concordam vigorosamente. Abordando o

mercador, você apreende 120 moedas de ouro e, num gesto de boa vontade, você leva

somente 2 de seus passageiros como escravos – some os itens aos Despojos. Retornando ao

Banshee, você permite ao mercador que continue sua jornada. Você vai continuar a patrulhar

o Mar Interior dirigindo-se para os Baixios de Trysta (volte para **66**) ou vai mudar de curso e

viajar ou na direção da costa oeste (volte para **157**) ou da Fronteira Leste (volte para **10**) para

um pouco de pilhagem costeira?

253

O mercado certamente tem vários tipos, então não deve ser difícil encontrar alguns homens

para contratar. **Teste sua sorte.** Se você tiver sorte, volte para **62**; se for azarado, volte para

28.

254

Passando pela porta, você encontra um dormitório praticamente vazio. Roupas, baús vazios e

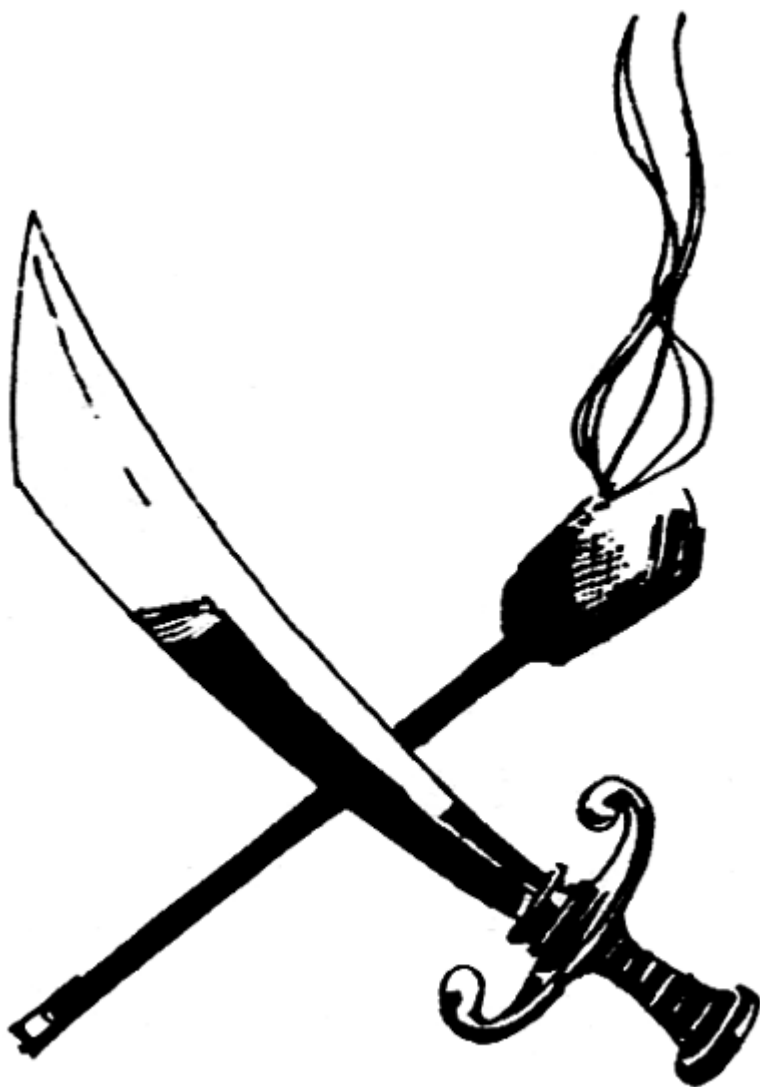
artefatos religiosos encontram-se espalhados pelo chão e pela cama de dossel. Uma busca

rápida revela um cofre pequeno contendo 98 moedas de ouro, esquecido em meio à fuga do

ocupante do aposento. Carregando-o sob um dos braços, você deixa o dormitório. Vá para

291.





255-259

255

A tempestade sopra para longe, deixando os céus claros e os mares calmos. Enquanto você

desarma o equipamento de tempestade e prepara o Banshee para tempo bom, seu vigia

anuncia que distingue ao norte as velas e faixas de batalha de um navio de guerra de Kish que

se aproxima rapidamente. Sua única esperança de escapar é tentar navegar através dos Baixios

de Trysta, que ficam a uma pequena distância ao sul. Você vai seguir para Trysta (volte para

119) ou vai manter-se firme e lutar (volte para **107**)?

256

Sua cimitarra acerta o gato branco em cheio, mas não o fere. Vá para **322**.

257

Velejando para oeste, você passa entre a ilha-jardim de Trysta, ao norte, e a Ilha dos Vulcões,

ao sul. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que**, a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some

3 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO,

some 4 dias. Se seu DIÁRIO tiver agora um número par de dias, volte para **109**: se ele tiver

um número ímpar de dias, volte para **27**.

258

Logo que você começa a empurrar, o bloco explode, com um estrondo, em estilhaços. Jogue

dois dados e diminua da sua ENERGIA o resultado obtido. Se você sobreviveu à explosão, vá

para **281**.

259

“Essas notícias são realmente boas”, diz o fantasma. “Estou agradecido. Eu lhe concedo a

pouca da bênção que me restou após todos esses anos.” Ele se aproxima e coloca um dedo

gelado, porém leve, sobre seu ombro. De agora em diante, sempre que jogar três dados contra

a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, você deve reduzir 2 pontos do resultado dos dados. Volte para

210.

260-265

260

“Ah, sim”, diz o Rei, “Abdul, o Açougueiro, e seus homens. Lembrome bem deles, pois

estiveram aqui há apenas três dias. Modos muitos porcos à mesa, mas um espírito vivaz!” O

Rei acena para um servente se aproximar, sussurra-lhe algo à orelha e o manda embora.

Quando o servente retorna, ele está carregando dois sacos muito grandes. “Estes sacos”, diz o

Rei, “contêm os ventos norte e sul. Como dei os ventos leste e oeste para Abdul, nada mais

justo do que dar-lhes estes. Abra o saco contendo o vento norte em sua jornada para Nippur e

abra o que contém o vento sul quando desejar retornar.” Ao final da festa, você junta seus

homens e se prepara para voltar ao Banshee. Sua tripulação está muitíssimo interessada nos

sacos e não acredita quando você lhes diz que eles contêm “só ar”. Eles acreditam que o Rei

os encheu com tesouro e que você simplesmente está sendo ganancioso. “Divida conosco”,

dizem eles, “ou nós não vamos. Vamos ficar aqui.” Você não pode abrir os sacos agora, então

você lhes dá 100 moedas de ouro para acalmar os ânimos (vá para **368**) ou simplesmente

insiste que eles estão sendo idiotas em não acreditar em você (vá para **396**)?

261

Passando a uma distância relativamente segura, você é surpreendido quando o projétil de uma

catapulta de uma das galés atinge seu mastro, fazendo sua vela principal cair no convés em

uma confusão de lona branca. Jogue dois dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA

TRIPULAÇÃO, volte para **83**. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA

TRIPULAÇÃO, então volte para **51**.

262

Retornando ao Banshee, você sabe pelo navegador do porto que mais acima no rio que corre

por Assur existe um templo extremamente rico ocupado pelos Sacerdotes da Morte. Você vai

seguir para o interior com o fim de encontrar os tesouros desse templo (vá para **335**) ou vai

ignorar esta informação, seguindo para Assur com o intuito de recrutar mais tripulação (volte

para **185**), ou navegará para o Mar Interior à caça de mercadores (vá para **318**)?

263

Vocês chegam ao topo das rochas e olham as extensas terras planas do istmo de Kish,

pontilhada de campos, povoados e florestas. Há uma pequena cidade alguns quilômetros à

frente. Você vai se aproximar dela sob a proteção de uma floresta próxima (vá para **353**) ou

em marcha forçada pelos milharais que se encontram entre as rochas e a cidade (vá para **328**)?

264

A porta leva até um pequeno aposento cujas paredes altas desaparecem dentro de uma

fulgurante massa vaporosa acima de você. A radiação pérola lançada por ela o enche de calor

e um sentimento de bem-estar. Você recupera 4 pontos de ENERGIA e 2 pontos de SORTE.

Não há outra saída desta câmara, então você retorna à chaminé e entra por outra porta. Vá

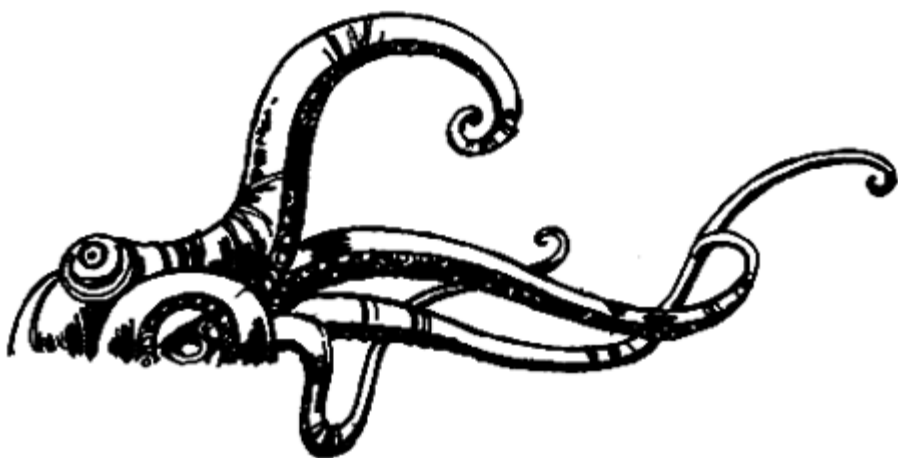
para **289**.

265

Quanto mais distante você prossegue pela saliência, mais estreita e inconstante ela se torna.

Uma pedra cai, quando você pisa nela, fazendo-o estatelar-se na escuridão da caverna. **Teste**

sua Sorte. Se você tiver sorte, vá para **365**; se for azarado, vá para **334**.



266-270

266

Fazendo força, você consegue dar-lhe um belo chute nas costelas, sem dúvida quebrando-lhe

algumas, mas também machucando o próprio pé – reduza 2 pontos da ENERGIA de cada um.

O Ciclope se levanta bastante dolorido e o ataca, correndo para agarrá-lo. Você vai:

Dar-lhe um chute nas pernas?

Vá para **319**

Dar-lhe um chute no diafragma?

Volte para **60**

Socá-lo no olho?

Volte para **156**

267

Estando morta a criatura, você continua pela passagem, deixando finalmente a água branca, as

ondas espumantes e o navio de guerra para trás. Você conseguiu com sucesso passar pelos

baixios e lá adiante está a ilha de Trysta. Você vai prosseguir em direção a ela (volte para

152) ou vai para sudoeste, em direção de Kish (volte para **223**) ou de Roc (volte para **27**), ou

para sudeste, em direção ao Canal de Goth (volte para **191**)?

268

Pegando o bote do navio, seis de seus homens remam em direção à praia mais próxima,

desaparecendo na escuridão da madrugada. Passam-se alguns minutos, e então um berro,

seguido de gritos e sons de luta, penetra o ar calmo. Sons de alarme soam nas torres mais

próximas: ouvem-se cornetas. Alguns momentos mais tarde, cessam os sons da luta e um

solitário marinheiro, mortalmente ferido, arrasta-se de volta ao Banshee. "Protegida, capitão",

ele consegue murmurar antes de morrer. Reduza 2 pontos da FORÇA DA TRIPULAÇÃO.

Sem qualquer outra opção, vocês voltam a descer o rio e seguem para o mar. Volte para **207**.

269

Ocupando um espaço vazio no mercado, você organiza seus cativos diante dos prováveis

compradores que casualmente encontram-se passeando por ali, observando as várias ofertas

do mercado. Jogue um dado. Se o resultado for 1 ou 2, volte para **94**; se for 3 ou 4, volte para

72; se for 5 ou 6, volte para **59**.

270

As corridas de Bataar são realizadas em uma longa reta entre os ancoradouros e a cidade. Os

enormes lagartos são mantidos em uma das pontas da trilha até o início da corrida, quando

eles disparam em direção a um Goblin preso na outra ponta. O primeiro Bataar que enfiar os

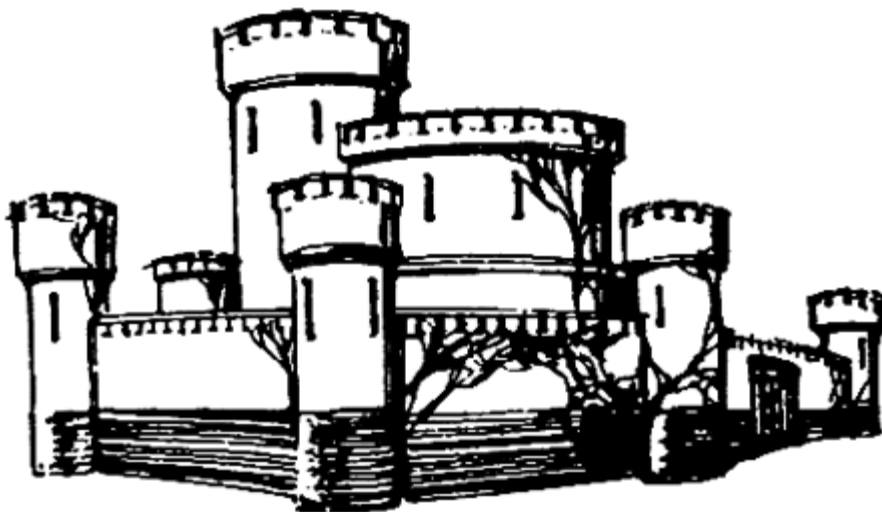
dentes na infeliz criatura é declarado vencedor. Dos vinte corredores iniciais, você consegue

definir três favoritos: Fazima, Awkspeed e I-Savak. Você deve apostar 20 moedas de ouro

ou 2 escravos, o que preferir, em um dos três. Escolha o Bataar em quem você vai apostar e

então jogue um dado. Se o resultado for 1 ou 2, vá para **321**: se o resultado for 3 ou 4, vá para

348; se o resultado for 5 ou 6, vá para **362**.



271-275

271

Você percorreu uma pequena distância quando um lagostim Gigante corre para fora do mar e

sobe na praia com a intenção de agarrar um de seus homens para um delicioso lanchinho.

Com cerca de seis metros, armado com pinças de um metro e meio e protegido por uma

carapaça dura, ele é um inimigo fantástico. Sua tripulação se defende:

LAGOSTIM GIGANTE

ATAQUE 9 FORÇA 8

Se sua tripulação vencer, volte para **116**.

272

Enfunando as velas, você vai seguir para o Mar Interior, e assim patrulhar à procura de

mercadores ricos (vá para **318**), ou vai descer para sul pela costa da Fronteira Leste (volte

para **10**)?

273

Você sobe calmamente pelo meio do vale. Quando já está bastante perto da galé, o chão sob

seus pés se abre, jogando-o em uma fenda profunda. Jogue dois dados e reduza o resultado de

sua ENERGIA. Se você ainda estiver vivo, consegue sair do buraco e prossegue em direção à

galé, cuidadosamente testando o solo à sua frente. Vá para **288**.

274

Tendo vencido os sacerdotes, sua tripulação mais do que exagerada põe fogo no templo do

castelo: o fogo destrói a maior parte dos despojos que você poderia exigir como vencedor. No

entanto, procurando com cuidado, você encontra 85 moedas de ouro e 10 sacerdotes

sobreviventes, para serem vendidos como escravos - anote tudo em seus Despojos. Você

retorna triunfante ao Banshee e veleja para a costa de Enraki. Volte para **123**.

275

Os dois navios tentam danificar o Banshee com seus aríetes, mas suas astutas manobras os

pegam de surpresa. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, vá para **313**; se for azarado, vá para

382

276-281

276

Impulsionando-se para cima, você crava os dentes no pulso grosso e escamoso do Ciclope,

conseguindo apenas quebrar um de seus molares. O monstro o
balança de um lado para o

outro e o joga no chão, dando-lhe um belo chute - você perde 2
pontos de ENERGIA. O

monstro, pensando que você está inconsciente, vira-se por um
instante. Levantando-se

fracamente, você vai:

Dar-lhe uma cotovelada na parte de

trás do joelho?

Volte para **46**

Golpeá-lo na perna?

Volte para **115**

Dar-lhe um chute no meio das costas?

Vá para **384**

277

O Banshee desliza sem acidentes pelos canais estreitos, finalmente
deixando para trás a água

branca, as ondas espumantes e o navio de guerra. Você conseguiu
passar pelos baixios e, mais

adiante, está a ilha de Trysta. Você vai prosseguir nessa direção
(volte para **152**), vai para

sudoeste, em direção de Kish (volte para **223**) ou de Roc (volte para
27), ou vai para sudeste,

em direção ao Canal de Goth (volte para **191**)?

278

A percepção de que este é um Basilisk e de que apenas um mero olhar dele o transformará em

pedra o deixa com medo suficiente para que você saia do aposento com rapidez bastante para

não ser visto. Volte para **216**.

279

Se ainda não o fez, você pode tentar contratar mais homens para sua tripulação (vá para **371**);

se não, retorne ao Banshee e parta de Shurruk (volte para **238**).

280

Quando seus piratas vencem os guardas, o restante da tripulação e dos ocupantes da barcaça

pula no mar e nadam para a praia, preferindo o risco dos crocodilos a serem capturados por

seus homens. Uma densa fumaça negra começa a rolar do interior do navio ricamente provido

- ele foi aceso pelos donos em debandada. Você pula a bordo, determinado a salvar alguma

pilhagem antes que ele seja consumido pelas chamas. Correndo para o interior cheio de

fumaça, você chega a duas portas trancadas. Você vai forçar a porta da esquerda (volte para

214) ou a da direita (volte para **254**)?

281

Lentamente, a porta se abre em uma grande cripta, ocupada por um único sarcófago maciço.

Em toda a volta do tampo há uma inscrição, repetida muitas vezes:

UT-NAPISHTIM

GUARDIÃO DAS ÁGUAS DA RETRIBUIÇÃO

Você vai tentar abrir o sarcófago (vá para **292**) ou vai deixá-lo para lá (vá para **358**)?





282-284

282

Passando pelas palmeiras, você chega até uma paisagem inesperada. No centro da ilha existe

uma grande lagoa com uma entrada estreita para o mar no outro lado da ilha. Ancorado no

centro desta lagoa, está um pequeno navio pirata, cuja tripulação está bastante ocupada

enterrando alguma coisa na praia. Você vai atacar esses concorrentes (vá para **393**) ou vai

retornar à praia para procurar provisões (volte para **271**)?

283

Um terrível dia de procura e barganhas nos mercados o leva a Convencer-se de que os

homens mais interessantes e capazes não estão atraídos pelo excitante estilo de vida dos

piratas. No entanto, por um golpe da boa fortuna, você encontra um mercador que possui um

estoque excedente de escravos feitos por piratas, e está querendo livrar-se deles logo. Para

cada 10 moedas de ouro despendidas, você pode recuperar 1 ponto da FORÇA DA

TRIPULAÇÃO. O mercador de escravos também deixa escapar casualmente um comentário

sobre um rico templo construído algumas milhas acima, seguindo o rio principal que corre ao

lado de Assur. Tendo restabelecido sua tripulação, você pode fazer uma pequena excursão rio

acima para checar o lugar e as possibilidades de obter suas riquezas (vá para **335**). Como

alternativa, pode partir de Assur e/ou patrulhar o sudeste, no Mar Interior (vá para **318**), ou

seguir para sul, descendo pela costa oeste (volte para **45**).

284

Você caminha por uma distância considerável até ver uma luz mais abaixo. Tateando à sua

frente, vê quatro Trogloditas emergindo de uma pequena passagem lateral em direção às

escadas. Todos estão armados com lanças e dois deles carregam também um pesado baú.

Você se esconde atrás de um grande pedregulho para permanecer fora da vista. O baú parece

conter alguma coisa valiosa, então você vai:

Jogar pedrinhas escada abaixo, para distrair os Trogloditas

e dividi-los, antes de atacar?

Volte para **112**

Desembainhar a espada e atacar as criaturas?

Volte para **130**

Usar sua espada como uma alavanca para rolar o pedregulho a sua frente até a escada e assim esmagar os Trogloditas?

Volte para **161**



285-287

285

Sua tripulação lança flechas flamejantes contra o complexo do castelo; algumas aterrissam no

templo e começam a queimar. No entanto, em instantes os sacerdotes de Asswr sel Dablo não

só correram para apagar o fogo, mas soaram os sinos de alarme e alinharam arqueiros e

lanceiros nas muralhas da fortaleza. A seu sinal, a tripulação do Banshee ataca com um rugido

a parte mais baixa das muralhas do castelo. O combate se inicia.

SACERDOTES

ATAQUE

FORÇA

DE ENRAKI

10

16

Se sua tripulação vencer, volte para **274**.

286

Um de seus piratas descobre uma barra solta que, quando forçada por quatro ou cinco de seus

homens em conjunto, logo se solta completamente. Ainda armados, vocês saem furtivamente

do cerco e caem sobre a cidade despreparada. A resistêcia a seus temíveis piratas é confusa.

ALDEÕES

ATAQUE 7 FORÇA 8

Se sua tripulação vencer, volte para **192**.

287

Os marinheiros de Kish são acorrentados e o navio pega fogo. Não tendo muito tempo para

ilhar o navio em chamas, você concentra-se principalmente em recolher escravos entre os

sobreviventes. Não há muitos, mas você consegue encontrar 11 que devem dar uma boa venda

- some-os a seus Despojos. Você vai velejar em volta dos baixios da ilha de Trysta (volte para

164), seguir para sudoeste, em direção de Kish (volte para **223**) ou de Roc (volte para **204**), ou

viajar para sudeste, em direção ao Canal de Goth (volte para **191**)?



288-292

288

Chegando ao navio encalhado, você sobe no convés e dá de cara com um grande monstro

branco peludo, que está ocupado alimentando-se de um dos membros mortos da galé. Ele

rosna em sua direção e mostra as presas. Você tenta escapar para longe, mas a criatura decide

atacar, voltando imensas garras para seu peito. Armado com sua espada, você se defende.

MONSTRO DO GELO

ATAQUE 9 FORÇA 10

Se você o vencer, vá para **320**.

289

A porta se abre em um grande salão com muitas colunas, no qual a peça central é uma

pequena estátua hedionda erigida em um pilar cercado. Em ambos os lados do ídolo

encontram-se dois acólitos vestidos com o tradicional couro de crocodilo, servidores dos

senhores da decadência. Eles dão um passo ameaçador à frente e desembainham longas

adagas presas a suas coxas. "Herege", diz um deles, "devemos acelerar sua viagem para a

terra do sono perpétuo". Eles atacam. Você vai lutar com um de cada vez.

HABILIDADE ENERGIA

ACÓLITO UM

8

6

ACÓLITO DOIS

7

6

Se você o vencer, vá para **388**.

290

Correndo ao encontro do monstro que o ataca, você pula no ar, tentando dar-lhe um chute na

cabeça. Ele cambaleia ligeiramente, pois sua bota apenas roça-lhe o crânio – reduza 1 ponto

da ENERGIA dele. Quando você passa, ele o agarra pelo tornozelo e o segura no ar de cabeça

para baixo. Você vai:

Dar-lhe uma joelhada no peito?

Volte para **122**

Dar-lhe uma cabeçada nas costelas?

Vá para **372**

Dar-lhe um golpe na virilha?

Volte para **177**

291

O interior da barcaça agora é uma fogueira que ruge, desfazendo quaisquer esperanças de

maiores salvamentos. De volta ao Banshee, você descobre que sua tripulação só conseguiu 3

escravos dentre os sobreviventes do navio. Você dá meia-volta com o Banshee e retorna rio

abaixo, passando por Lagash até o Mar Interior. Quando você deixa o rio, um navio de guerra

da cidade, com velas vermelhas, cruza seu caminho. Jogue três dados. Se o resultado for

menor que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, volte para **90**; se o resultado for **igual ou maior**

que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, vá para **309**.

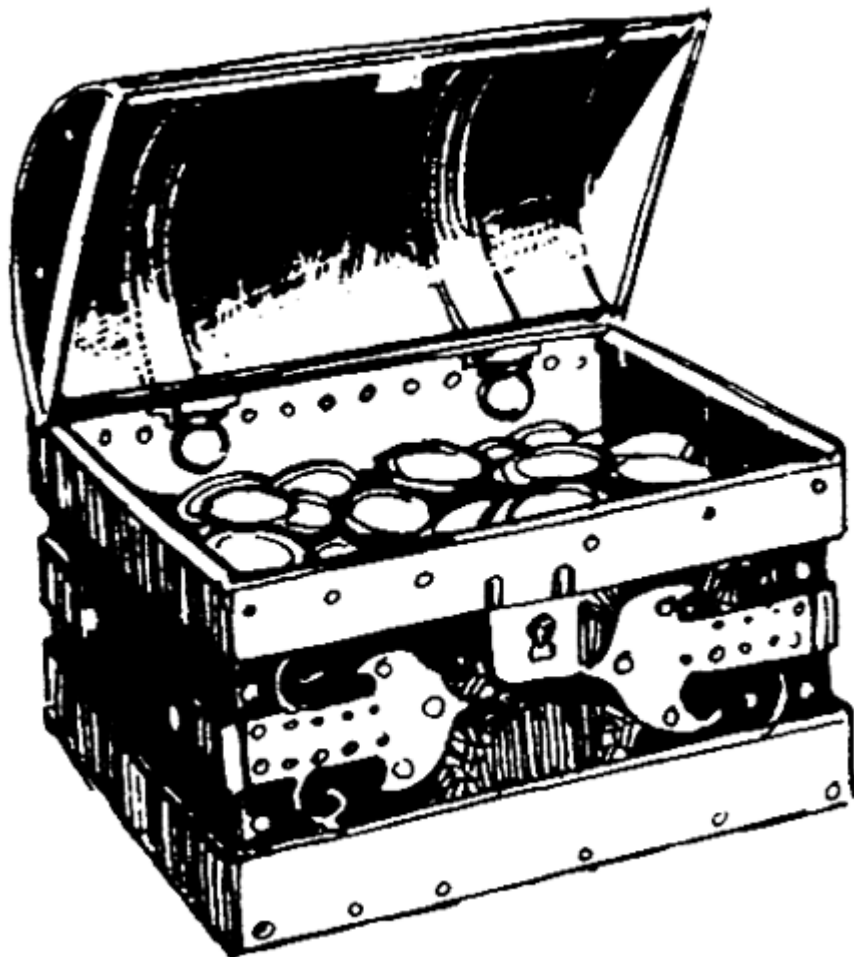
292

Com grande dificuldade, você consegue remover a tampa do lugar; ela cai com um som

retumbante, que ecoa pela cripta e pelas cavernas mais além. O sarcófago está vazio a não ser

por um elmo de aparência resistente e um saco contendo aproximadamente 110 moedas de

ouro. Você veste o elmo e joga o saco por cima do ombro. Vá para **358**.



293-297

293

Os pobres de Shurrupak são **muito** pobres e desejosos de fazer praticamente qualquer coisa

para ganhar alguns trocados. No entanto, a qualidade dos indivíduos contratados aqui é

imprevisível. Para cada 50 moedas de ouro que você despende para contratar esses seres

desafortunados, jogue um dado. O resultado é o número de pontos da FORÇA DA

TRIPULAÇÃO que você recupera. Quando você tiver completado seu recrutamento, volte

para **180**.

294

A vela quadrada e o casco largo de um navio mercante surgiram no horizonte. É um navio

grande, bastante carregado e possivelmente bem armado, que navega em direção à cidade de

Kish, vindo da Fronteira Leste. Você vai atacar este navio (vá para **391**) ou vai continuar a

patrulhar procurando por alguma coisa um pouco menor (volte para **66**)?

295

Sua cimitarra acerta o gato preto em cheio, mas não o fere. Vá para **322**.

296

Quando você se aproxima, ambas as galés dão uma virada repentina em sua direção. Você

evita uma delas, mas o aríete da outra perfura o Banshee. Seu navio se parte ao meio,

lançando os infelizes marinheiros e capitão no oceano, onde os tubarões – sempre próximos a

uma batalha marítima - juntam-se famintos. Sua aventura termina aqui.

297

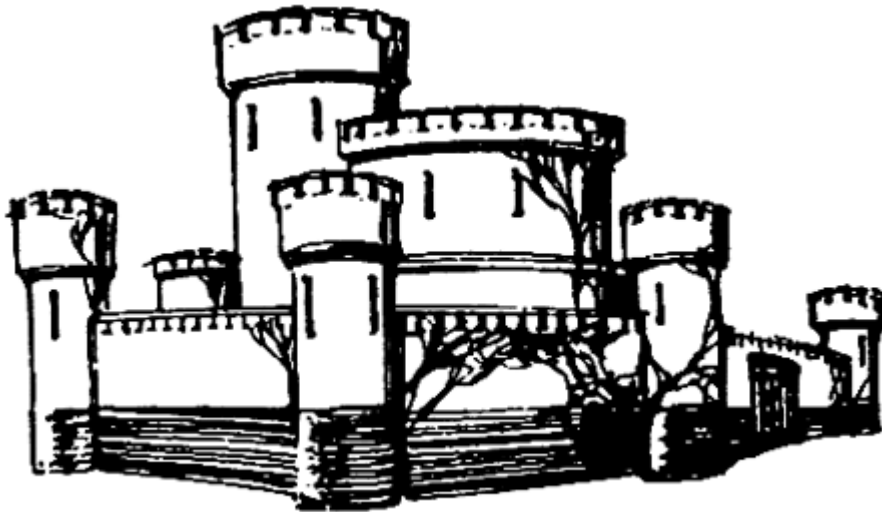
A porta se abre bruscamente quando você gira a maçaneta, revelando uma roda maciça, que

gira presa a um trilho. A roda sai de seu eixo, arma lâminas cortantes nas bordas e voa em sua

direção, cortando mortalmente o ar. **Teste sua Sorte.** Se você tiver sorte, volte para **169**; se

for azarado, então volte para **2**.





298-302

298

“Siga este caminho”, diz a idosa criatura, mostrando-lhe um alçapão na base de uma das

estátuas. “Você deve descer por aqui. Se retornar, deve passar pela montanha.” Você abre o

alçapão e desce na escuridão. Quando chega ao fundo, vê que está em uma caverna

bruxuleantemente iluminada, ocupada por um Ciclope. Este grande humanóide de um só olho

tira sua espada de você e lança-a em um nicho bem no alto da parede da caverna. “Agora”, diz

ele, “vamos lutar”. Você terá que combatê-lo sem armas. Escreva o número **311** em um

pedaço de papel. E para lá que você deve ir quando vencer o monstro nos combates que se

seguem, isto é, quando a ENERGIA dele chegar a zero. Anote também que a ENERGIA dele

é 16. Agora decida qual será seu primeiro ataque. Você vai:

Dar-lhe um chute no peito?

Volte para **206**

Golpeá-lo no ombro?

Volte para **91**

Pular para perto dele e dar-lhe

uma cotovelada nas costelas?

Volte para **29**

299

Depois de ter recebido os dois sacos doados pelo Rei dos Quatro Ventos, você deu à sua

impaciente tripulação as 100 moedas de ouro, para fazê-los parar de olhar para os sacos (volte

para **32**), ou não o fez (vá para **379**)?

300

Volte para **50**.

301

Shurrupak é uma cidade grande e próspera, com simpatia pelos piratas do Mar Interior, que,

por sua vez, atacam somente os principais rivais de Shurrupak. Jogue três dados. Se o

resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o

resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 6 dias.

Chegando a Shurrupak, você vai primeiro vender seus escravos (vá para **349**) ou contratar

mais homens (vá para **371**)?

302

Preparando-se ao longo do navio, sua tripulação lança os ganchos e puxa as cordas para que

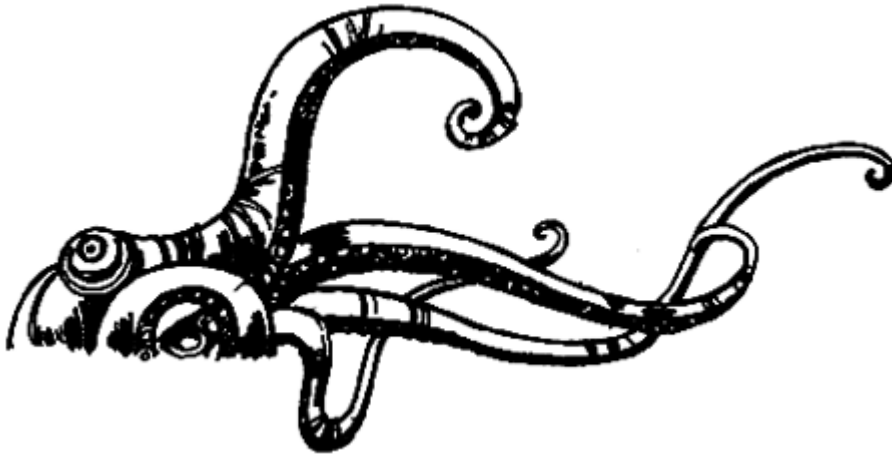
os dois navios emparelhem. Com um único rugido eles pulam sobre o ínfimo número de

defensores.

TRIPULAÇÃO DO MERCADOR

ATAQUE 6 FORÇA 6

Se você os vencer, vá para **392**.



303-306

303

Sua tripulação corta duas das árvores locais a serem usadas como aríetes. O barulho alerta os

sacerdotes-guerreiros de sua presença e intenções, e as muralhas e torres ficam cheias de

arqueiros e lanceiros. Você finalmente realiza seu ataque, correndo para os portões, com sua

tripulação atrás, soltando gritos de guerra. Com um barulho retumbante, os troncos batem nos

portões. Flechas, lanças e pedras caem sobre seus homens - reduza 2 pontos da FORÇA DA

TRIPULAÇÃO. **Teste sua Sorte.** Se você tiver sorte, vá para **343**; se for azarado, volte para

58.

304

Quando você chega ao topo dos rochedos, sua tripulação começa a reclamar em voz alta. "Isto

é loucura completa, capitão", diz o primeiro contramestre. "Nós já perdemos quatro homens

apenas subindo e os deuses sabem quantos soldados ficam escondidos por aqui. Nós temos

que voltar para o navio, onde temos uma chance." Você vai inclinar-se à pressão de sua

tripulação (volte para **113**) ou ridicularizar-lhes a falta de espírito e forçá-los a seguir (volte

para **155**)?

305

Armando-se com toda a sua força, você se vira violentamente e atinge um chute na axila da

criatura. Gritando, ela deixa você cair no chão e então segura os ferimentos - reduza 2 pontos

da ENERGIA dela. Aterrissando suavemente, você corre agilmente para trás do Ciclope

ferido. Você vai:

Golpeá-lo nos rins?

Vá para **347**

Dar-lhe uma cotovelada na parte de trás dos joelhos?

Volte para **46**

Dar-lhe um chute no meio das costas?

Vá para **384**

306

Você veleja pelo meio de uma grande quantidade de madeira flutuante, um naufrágio recente

de algum navio infeliz. Muitas das pranchas flutuantes estão partidas e com marcas de

imensos dentes. Em meio a toda essa destruição, você encontra apenas alguns barris que vale

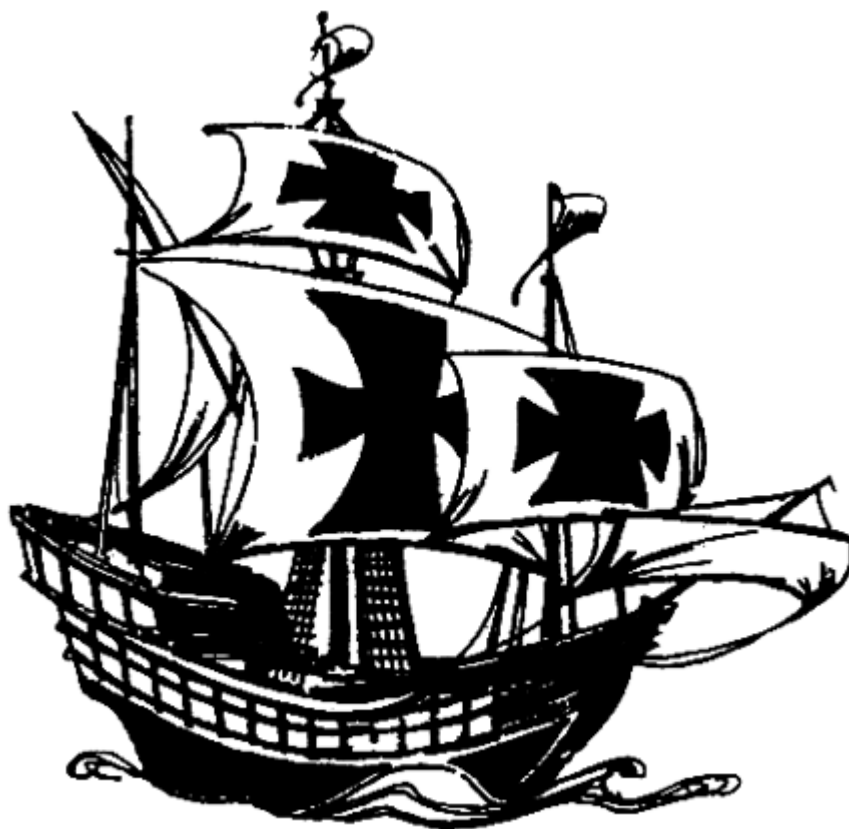
a pena ser salvos. Um deles contém um excelente vinho, que, quando servido para a

tripulação, levanta consideravelmente o moral - recupere 2 pontos da FORÇA DA

TRIPULAÇÃO. Você vai continuar a patrulhar o Mar Interior seguindo na direção dos

Baixios de Trysta (volte para **66**) ou vai mudar o curso e seguir para a costa oeste (volte para

157) ou para a Fronteira Leste (volte para **10**) para um pouco de pilhagem costeira?



307-311

307

Tendo vencido os Trogloditas, você abre o baú e descobre exatamente 100 moedas de ouro.

Carregando todo esse tesouro com uma certa dificuldade, você segue pela passagem lateral e

emerge na luz do sol após algumas centenas de metros. Você está do lado de fora, nas

florestas de Roc. Dirigindo-se para a praia, você encontra alguns membros de sua tripulação

que estiveram dando uma busca pela ilha na esperança de ainda encontrá-lo vivo. Você

retorna triunfante para o Banshee e continua sua jornada. Volte para **15**.

308

“No fim, próximo a você mesmo”, você diz, lembrando-se da jóia no anel. “Sim”, diz

Salamandra, desaparecendo. “Você pode passar.” As chamas morrem. Você cruza o salão,

saindo por uma porta na outra ponta. Vá para **339**.

309

O navio de guerra é rápido demais! Ele emparelha, captura o Banshee com ganchos e cordas

que marinheiros furiosos puxam. Você terá que enfrentá-los.

NAVIO DE GUERRA

ATAQUE 10 FORÇA 8

Se você quiser escapar, volte para **12**. Se você lutar e vencer o navio de guerra, volte para

135.

310

A argola se move com um clique sólido. Em resposta, uma parte de uma das criptas cai,

revelando uma escada ascendente bem inclinada. Correndo por ela, você se encontra de volta

ao mundo exterior, ao pé da linha de montanhas que deixou há tanto tempo. Você retorna ao

ponto onde deixou o Banshee e descobre que sua tripulação o esperou, só para o caso de você

ainda estar vivo. Volte para **272**.

311

O Ciclope cai no chão, inconsciente. Vencedor, você sobe a escada e passa pelo alçapão, para

encarar a criatura envelhecida que o mandou lá para baixo antes. Ele ri quando você aparece e

então o empurra para o buraco na parede, indicando-lhe o caminho a seguir para chegar ao

cume da montanha de Nippur. Volte para **36**.

312-315

312

Com o término da festa, o Rei lhe dá adeus. Você retorna ao Banshee e parte da enseada onde

estava ancorado. Se lhe foram dados os sacos contendo os ventos norte e sul, então de agora

em diante, sempre que for instruído para jogar três dados e comparar o resultado com a

FORÇA DA TRIPULAÇÃO, reduza 4 pontos do resultado dos dados.
Para onde você vai

seguir agora: sudeste, em direção ao Canal de Goth (volte para **191**), ou sudoeste, em direção

a Roc (volte para **27**)?

313

Seu navio estraçalha os remos do navio de guerra, mas recebe várias saraivadas de flechas dos

marinheiros de Shurrupak que se encontram nos outros navios – você perde 2 pontos da

FORÇA DA TRIPULAÇÃO. Passando pela linha das galés de guerra, você vê um segundo

esquadrão menor seguindo logo atrás. Você vai seguir com o vento, cortar esses navios pela

frente e seguir para a praia (volte para **261**) ou vai tentar passar por ela, como fez com a

primeira linha (volte para **237**)?

314

Você veleja para a ilha vulcânica (vá para **369**) ou para a ilha coberta de palmeiras (vá para

354).

315

Você baixa âncora em uma enseada protegida da ilha, desembarca e vai para o templo-

fortaleza dos sacerdotes guerreiros apenas com alguns de seus homens. Quando vocês se

aproximam de seu destino, mas antes de estarem à vista, você os instrui para esperarem às

escondidas por seu retorno e então prossegue sozinho para o portão principal. Passando-se por

um emissário da cidade de Lagash, você consegue entrar e ter uma audiência com o abade. "O

grande abade do ilustre Asswr sel Dablo, guardião da verdade e da sabedoria nas terras do

norte, eu lhe trago saudações e notícias de um estimado amigo", diz você. "Você é muito

gentil. Sente-se, beba um chá, e então me conte as notícias", replica ele. Você faz o que lhe

diz. "Soube que haverá um assalto a sua cidadela pelo Wazi de Lagash, cujos mestres o estão

pressionando para um aumento de rendimentos. Tenho amigos poderosos, ó mestre, e por uma

taxa condizente poderia fazer com que o ataque fosse mal orientado." Você se inclina. O

abade suspira, então sussurra a seu monge assistente: "Um oportunista." Ele pressiona um

rubi em sua cadeira: o chão à sua volta se abre e você cai em um profundo fosso - perca 2

pontos de ENERGIA. "Pirata imprudente", ri o abade, olhando da borda do fosso. "Você deve

encontrar seu destino por uma delas." Ele aponta para quatro portas, uma em cada parede do

fosso. Cada porta tem um símbolo diferente esculpido. Qual delas você vai abrir:

A porta com uma estrela brilhante?

Vá para **380**

A porta com um triângulo invertido

Vá para **327**

A porta com uma roda?

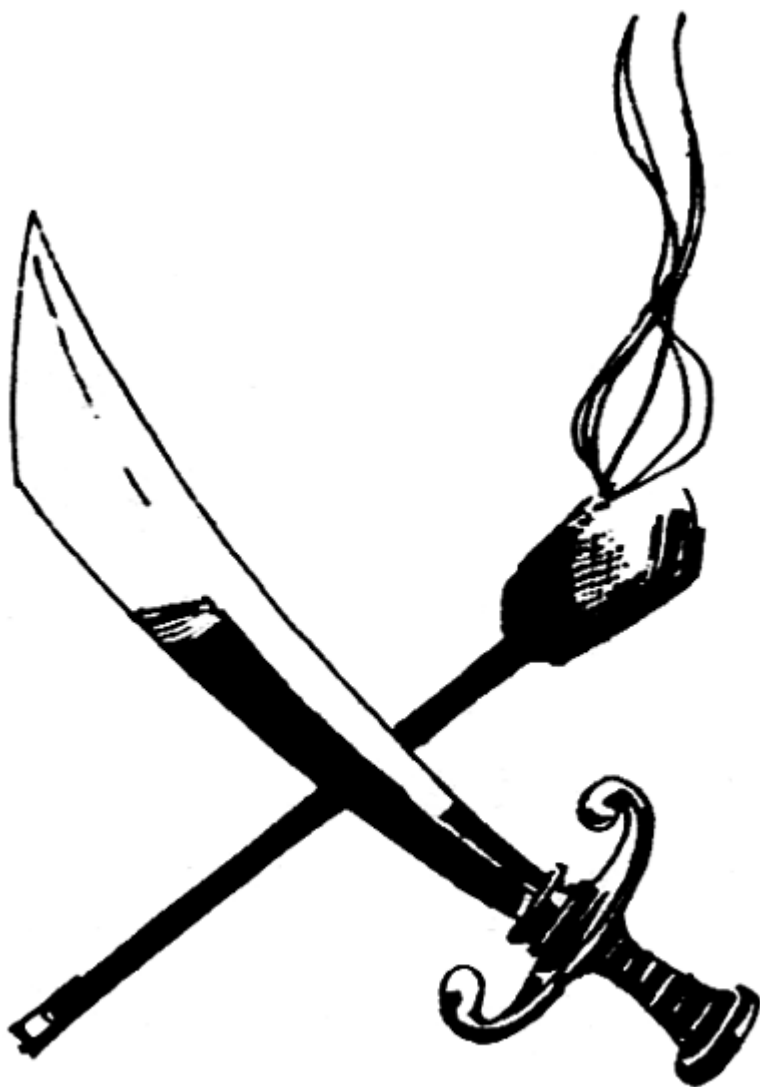
Volte para **297**

A porta com uma lua crescente na horizontal?

Volte para **249**







316-319

316

Quando sobe a montanha, você ouve um longínquo som de pedras rolando; um grande

pedregulho cai voando do vazio e aterrissa na sua frente, com um estrondo. Outro pedregulho

tão grande quanto esse cai também. "Pare!", grita uma voz profunda mais do alto da

montanha. "Ninguém deve cruzar a terra dos Muzzelmirs sem permissão." Dois Gigantes,

sem dúvida alguma pequenos para o padrão de sua tribo, mas enormes para você, aproximam-

se, vindos de uma saliência mais à frente. Eles estão armados com troncos de pequenas

árvores e vestidos com peles de animais selvagens. Você vai atacá-los com sua tripulação (vá

para **325**) ou vai tentar lidar com eles (vá para **336**)?

317

"Tolo!", diz a Salamandra, pulando das chamas. "Você vai morrer por sua estupidez!" Com

um grito, ela o ataca com um tridente de fogo. Você terá que enfrentá-la.

HABILIDADE ENERGIA

SALAMANDRA

10

6

Se você vencer, vá para **377**.

318

O Banshee singra as águas calmas do Mar Interior; seus vigias mantêm uma observação

constante no horizonte à procura de quaisquer sinais de navios. Jogue três dados. Se o

resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 4 dias a seu DIÁRIO. Se o

resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 5 dias. Se o

DIÁRIO tiver um número par de dias, vá para **363**; se ele tiver um número ímpar de dias,

volte para **294**.

319

Quando você pula sobre o Ciclope, ele se vira com facilidade para o lado e o atinge com um

golpe na cabeça quando você passa voando – perca 1 ponto de sua ENERGIA. Quando você

aterrissa, o monstro o agarra pelo tornozelo e o levanta no ar. Enquanto estiver de cabeça para

baixo, você vai:

Dar-lhe um golpe na virilha?

Volte para **177**

Golpeá-lo no estômago?

Volte para **139**

Dar-lhe uma joelhada no peito?

Volte para **122**



320-323

320

Com a criatura morta, você examina calmamente o navio e descobre montes de caixotes

congelados, mas nenhum outro tesouro além de uma pedra vermelho-fogo em um anel de

ouro. O anel tem em um dos lados uma inscrição com um enigma:

Onde em Albion você encontraria o que está entre acima e abaixo?

E do outro está o que se presume seja a resposta:

No fim, próximo a você mesmo.

Curioso. Como não encontra mais nada, você retorna ao Banshee. Volte para **217**.

321

Os lagartos são soltos! Eles correm esfomeadamente em direção ao pobre Goblin – Awkspeed

ganha de Fazima por um dente. Se você apostou no vencedor, recolha tanto ouro (ou escravo)

quanto você apostou inicialmente. Você vai apostar nos Bataar novamente (volte para **202**) ou

– se ainda não o fez – vai tentar as lutas (volte para **48**) ou os dados (volte para **236**)?

322

Os outros gatos param de circular quando você ataca seu companheiro e pulam sobre você,

arranhando sua pele com garras longas e afiadas – reduza 4 pontos de sua ENERGIA. Se você

ainda estiver vivo, que gato você vai atacar desta vez:

O gato preto?

Volte para **295**

O gato branco?

Volte para **256**

O gato vermelho?

Volte para **203**

O gato marrom?

Volte para **126**

O gato cinza?

Volte para **95**

323

Com um tremendo rugido, o Ogre joga-o do ringue para a platéia – perca permanentemente 2

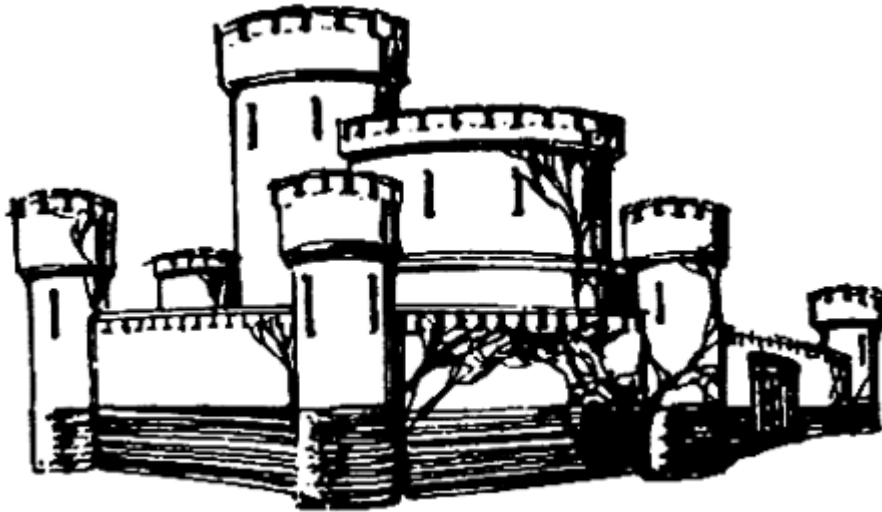
pontos de sua ENERGIA (isto é, seu valor Inicial agora está reduzido em 2 pontos). O

dinheiro que você apostou também está perdido – reduza-o de seus Despojos. Você vai

enfrentar outra luta, com um campeão diferente (vá para **385**), ou – se ainda não o fez – vai

tentar as corridas de Bataar (volte para **270**) ou os dados (volte para **236**)?





324-326

324

Indo à terra com a maior parte de sua tripulação, vocês se descobrem sendo festejados pelos

exuberantes nativos. Dançando à sua volta todo o tempo, eles os levam até o centro de sua

vila, onde realizam um banquete esplêndido. Quando você indaga aos anciãos se eles podem

ajudá-los em suprir o Banshee, eles concordam e riem, dizendo que vocês certamente terão

toda a ajuda de que precisarem. Após o banquete, os aldeões os entopem de vinho e os fazem

dançar ao som de vigorosos tambores. Vocês finalmente caem exaustos. Ao acordarem no dia

seguinte, descobrem que estão presos em uma grande jaula. **Teste sua Sorte.** Se você tiver

sorte, volte para **286**; se for azarado, vá para **345**.

325

Seus homens desembainham as espadas e atacam, enquanto os Gigantes erguem os troncos de

árvore à espera. O combate se inicia.

GIGANTES

ATAQUE 9 FORÇA 6

Se vocês vencerem, vá para **344**.

326

Emparelhando o Banshee ao navio despojado, você se inclina na amurada

desinteressadamente e grita para o capitão: "Ei! Você aí, cabeça de bagre! Passe todo, e eu

digo **todo**, seu ouro e eu não afundarei seu navio nem farei de você e sua tripulação meus

escravos ou roubarei seu carregamento." O capitão, com um sim de sua tripulação nervosa,

concorda com sua generosa oferta. Ele baixa um pequeno bote com 117 moedas de ouro que

você inclui em seus Despojos. Você parte, deixando o navio mercante para trás. Os Baixios de

Trysta estão a uma pequena distância mais ao sul, então você vai navegar em volta da ilha de

Trysta (volte para **164**), vai seguir para sudoeste, em direção de Kish (volte para **223**), de Roc

(volte para **204**), ou vai para sudeste, em direção ao Canal de Goth (volte para **191**)?





327-332

327

A porta cai sobre você ao virar a maçaneta, pois milhares de litros de água jorram pela

abertura e caem no fosso, enchendo-o rapidamente. Enquanto você luta para manter-se na

superfície da água revolta, nota um par de escuras formas de serpente arrastando-se pela

passagem. Elas são ferozes Elverines - serpentes de água doce, cegas e carnívoras. Sentindo

seu odor, elas se apressam em atacá-lo. Você terá que enfrenta-las, uma de cada vez.

HABILIDADE

ENERGIA

ELVERINE UM

8

6

ELVERINE DOIS

7

4

Se você as vencer, volte para **65**.

328

Movendo-se como um grupo de lobos pelos milharais dourados
vocês prosseguem em direção

à cidade de Kish. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, volte para
47; se for azarado, volte

para **186**.

329

Tendo vencido os guardas, você e sua tripulação pilham a caravana -
retirando caixas, sacos e

odres de vinho das grandes criaturas carregadoras. O valor dos
despojos, porém, não é grande.

Você encontra 63 moedas de ouro em um pequeno baú e apenas 1
sobrevivente dos Homens-

lagartos está em condições de ser negociado como escravo. Um pouco desapontado, você

junta sua tripulação, que está bêbada, e retorna ao Banshee. Volte para **35**.

330

“Uma aposta é uma aposta”, diz el-Fazouk, sombriamente. “Seu débito está perdoado.” Você

deixa as mesas de dados antes que ele mude de idéia. Se ainda não o fez, você pode tentar a

sorte nas corridas de Bataar (volte para **270**) ou as lutas (volte para **48**); se não, você deixa a

cidade de Calah (volte para **262**).

331

Recuando rápida e ordenadamente, vocês chegam à praia antes dos Hussardos. Vocês, no

entanto, não têm tempo de chegar ao Banshee antes que a cavalaria venha da cidade em

direção à linha-d'água. Sua tripulação terá que enfrentá-los.

HUSSARDOS ALADOS

ATAQUE 11 FORÇA 6

Se sua tripulação vencer, vá para **346**.

332

Sua tripulação põe a vela principal do navio de guerra abaixo e liberta o Banshee dos cabos.

Adejando para o lado, vocês navegam o mais rápido que lhes permite o vento. Você vai

navegar em volta dos baixios da ilha de Trysta (volte para **164**), vai seguir para sudoeste na

direção de Kish (volte para **223**) ou de Roc (volte para **204**), ou vai para sudeste, na direção

do Canal de Goth (volte para **191**)?





333-337

333

Sem qualquer aviso, o Banshee pára de repente, e fazendo você e sua tripulação rolaem pelo

convés. Um estrondoso borbulhar é ouvido em volta do navio. Do mar emergem várias

cabeças reptílicas de longos pescoços, todas elas presas a um único corpo sólido. É uma

Hidra! Com as bocas ameaçadoramente abertas, ela ataca o convés, devorando sua tripulação

aterrorizada.

HIDRA

ATAQUE 9 FORÇA 8

Se sua tripulação vencer, volte para **222**.

334

A queda, que termina em um agrupamento de pedras pontiagudas, é bastante para matá-lo.

Sua aventura termina aqui.

335

Seguindo para o interior, você procura pelo tão falado templo - some 3 dias a seu DIÁRIO.

Você finalmente o encontra, aninhado em um vale agradável e cercado por vegetação. O

trabalho em pedra é monolítico, com cerca de doze ou quinze metros de altura e profusamente

decorado com esqueletos humanos em poses de tortura. Sua tripulação se recusa a aproximar-

se mais do que a distância de um tiro de arco. Rindo de sua covardia supersticiosa, você

prossegue sozinho para a estrutura e sobe as altas escadas da entrada com indiferença forçada.

Lá dentro, a atmosfera é escura e opressiva, mas ao menos parece não haver qualquer vida.

Diante de você há um largo corredor reto e uma escada muito inclinada e estreita que sobe

pelo interior do templo. Qual deles você vai seguir, o corredor (volte para **63**) ou a escada

(volte para **85**)?

336

“Bons companheiros”, você diz, dando um passo à frente, “como não sabíamos que os

Muzzelmirs estavam ocupando esta terra, vamos resolver nossas diferenças com uma pequena

competição. Se vocês ganharem, retornamos para nosso navio. Porém, se formos nós a

ganhar, então vocês nos permitirão passagem por suas terras.” Sendo almas simples, de gostos

simples, eles concordam abertamente. O mais baixo dos dois dá um passo à frente. “Eu sou

Mog e este é Ogmog”, diz ele. “Que a competição seja uma luta romana entre mim e você.”

Não é exatamente o que você planejou, e você vai concordar com a luta (vá para **366**) ou vai

sugerir outra forma de competição, tal como com cajados (vá para **351**)?

337

Um belo golpe dado com a mão faz com que o Ciclope rosne de dor e segure a axila ferida -

reduza 1 ponto da ENERGIA dele. Recuperando-se sabe se lá como, ele avança com as

imensas patas, agarra-o pelo antebraço esquerdo e o ergue no ar. Você vai:

Mordê-lo no pulso?

Volte para **276**

Golpeá-lo na parte de trás do cotovelo?

Volte para **187**

Chutá-lo no ombro?

Volte para **251**

338-343

338

“Ah, que pena!”, grita o fantasma. “E realmente horrível.” Ele vira um olho cheio de fúria

para você e gira a mão em desespero: “Ó mensageiro de tão terrível notícia, eu te amaldiçôo.”

Você perde 2 pontos de SORTE e 1 ponto de HABILIDADE. Volte para **210**.

339

Você encontra-se em um grande aposento vazio, apenas com a bruxa, que está de pé dentro de

um círculo marcado no chão. Ela segura uma adaga em uma mão e um gato preto na outra.

“Maldiçôo”, diz ela. “Por que você não comeu sua refeição como os outros? Agora tenho que

te matar, uma tarefa que não aprecio.” Ela joga o gato no ar e faz um sinal com a adaga. No

mesmo instante, o gato se multiplica em cinco, cada um de uma cor diferente; os cinco gatos

flutuam misteriosamente. Eles circulam você, fingindo atacar e arreganhando os dentes. Qual

dos animais você vai atacar:

Gato preto?

Volte para **295**

Gato branco?

Volte para **256**

Gato ruivo?

Volte para **203**

Gato marrom?

Volte para **126**

Gato cinza?

Volte para **95**

340

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 2 dias a

seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DATRIPULAÇÃO, some 3

dias. Então vá para **378**.

341

Sua tripulação não está preparada para a tarefa que você lhe deu. O Banshee bate contra um

pequeno, porém perigoso, afloramento de rochas, e uma das pontas cinzentas rasga o casco,

inundando o interior e afundando o navio. Sua aventura termina aqui.

342

A tripulação de Abdul também o lembra de que, por ter levado mais de cinquenta dias para

chegar até Nippur, você perde a aposta - não importando quanto ouro você tenha. Sua

aventura termina aqui; você perdeu.

343

Os troncos atacam de novo, desta vez causando um ruído de madeira rachando nos portões

quando se quebra a trava de segurança. Com um grito poderoso, seus homens desembainham

as cimitarras e correm para dentro da fortaleza – ficando frente a frente com defensores

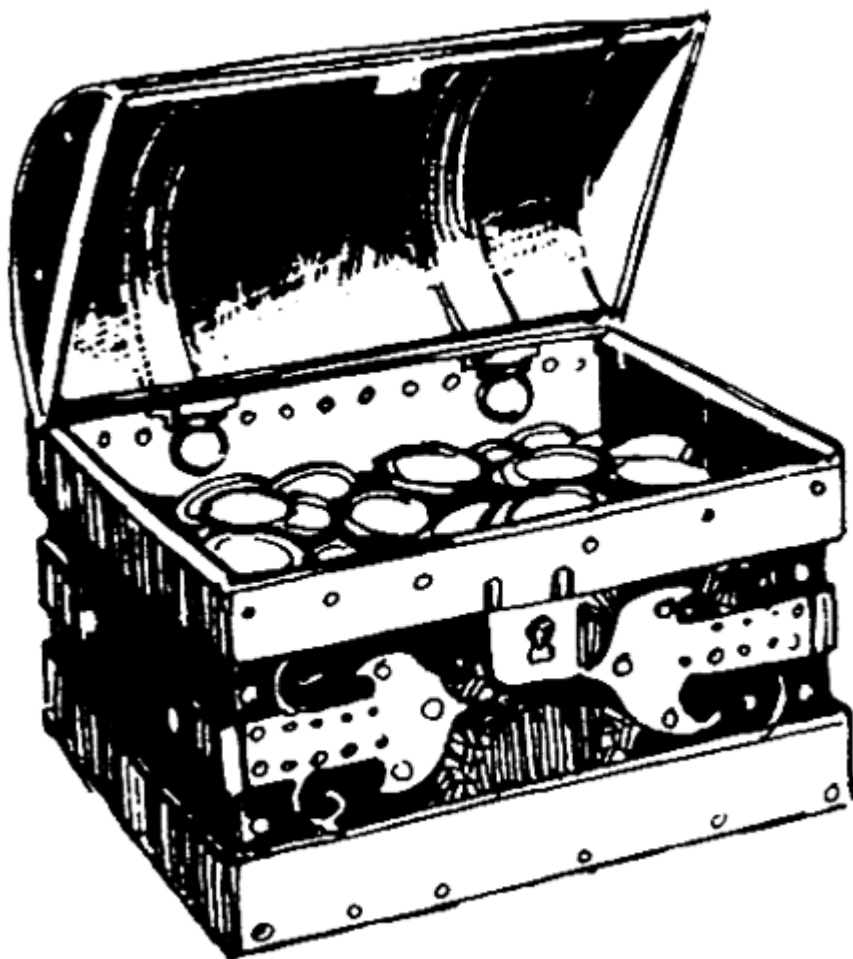
determinados. O combate se inicia.

SACERDOTES

DE ENRAKI

ATAQUE 9 FORÇA 12

Se vocês vencerem, volte para **274**.



344-347

344

Tendo vencido os Gigantes, você continua com sua tripulação pelas montanhas até chegarem

à beira de um vasto mar de areia que se estende até o horizonte.
Desencorajado pelas

limitadas possibilidades de pilhagem que tal paisagem demonstra, vocês dão meia-volta e

retornam para o Banshee. Some 3 dias a seu DIÁRIO e então volte para **272**.

345

Não há meios de sair da jaula. Os anciãos da vila voltam ao meio-dia e explicam que, como

sua ilha é sagrada, não podem deixar que estranhos de olhos profanadores vivam. Portanto,

eles têm que matá-los. Os outros habitantes da vila chegam carregando arcos e disparam

contra você e sua tripulação. Sua aventura termina aqui.

346

Os Hussardos ficam amedrontados, fugindo com o restante do exército da cidade e descendo a

costa em direção a Kish. Infelizmente, eles tiveram a mesma idéia que você e retiraram todas

as riquezas da cidade. Então, em vez de ouro, você sai à procura de,escravos. Jogue dois

dados: o resultado é igual ao número de escravos que você consegue pegar entre

desafortunados cidadãos. Retornando ao Banshee com sua pilhagem, você vai velejar pela

costa em direção a Kish (volte para **223**) ou para o Mar Interior em direção aos Baixios de

Trysta (volte para **66**)?

347

Chegando perto, você dá dois socos curtos, mas poderosos, nos rins do Ciclope - reduza 2

pontos da ENERGIA dele. Enraivecido e gemendo de dor, o monstro gira-se, atacando com o

enorme punho e atingindo-o no rosto - você perde 2 pontos de sua ENERGIA. Ambos dão um

passo atrás e o Ciclope cai no chão. Você vai:

Dar-lhe uma ombrada na cabeça?

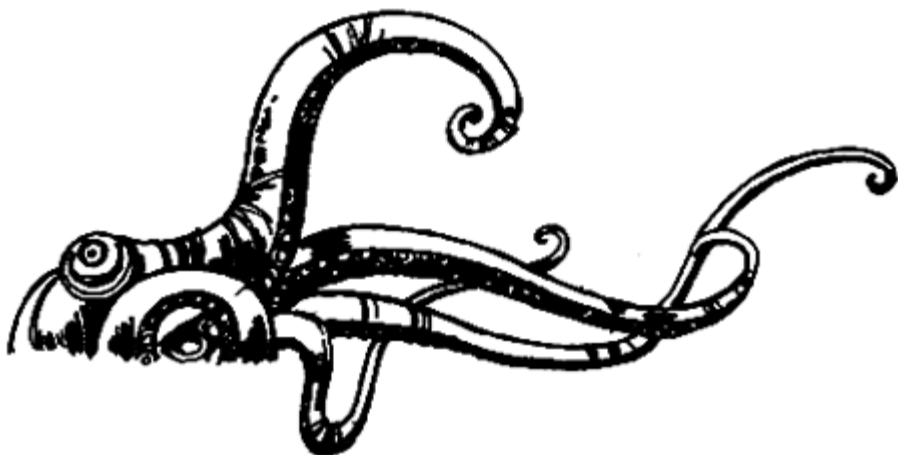
Volte para **82**

Golpeá-lo no queixo?

Volte para **196**

Chutá-lo nas costelas?

Volte para **266**



348-352

348

Os lagartos são liberados! Eles correm famintos em direção ao desafortunado Goblin; Fazima

ganha de el-Savak e Awkspeed por uma distância mínima. Se você acertou o vencedor,

recolha tanto ouro (ou escravo) quanto apostou inicialmente. Você apostará nos Bataar

novamente (volte para **202**) ou, se ainda não o fez, vai tentar as lutas (volte para **48**) ou os

dados (volte para **236**)?

349

Com alguns de seus homens e todos seus escravos, você segue para o mercado. A cena é

agitada. Uma batalha recente entre Shurruk e Marad resultou na prisão de centenas de

maradianos - e a maior parte deles foi trazida para ser vendida como escravos.

Conseqüentemente, a oferta é grande e os preços são baixos. Você vai confiar a venda de seus

escravos a um agente (volte para **245**) ou vai conduzi-la você mesmo (volte para **269**)?

350

As pilhas são quase do mesmo tamanho, tornando difícil julgar qual delas é maior. Vocês se

sentam para contar o ouro um do outro e descobrem, após uma hora, que Abdul tem a

vantagem. Ele, triunfante, se declara o vencedor e o pirata do século. Você perdeu a aposta.

351

“Cajados, então”, concorda Mog. “Você quer o tronco de árvore de Ogmog ou você tem o

seu?” Você pega emprestado o bastão de um de seus homens e sugere ao Gigante que cada

um fique em um dos blocos de arenito que tanto enchem essas paragens, e que vocês tentem,

um de cada vez, atingir o outro. O primeiro a acertar o oponente ganha. O Gigante concorda,

acrescentando: “Já que você é um serzinho insignificante, sem qualquer ofensa, você dá o

primeiro golpe.” Vocês tomam posições, encarando-se a uma distância de três metros um do

outro. Você vai mirar na cabeça (vá para **375**) ou nos pés (vá para **394**) dele?

352

Você corre e mergulha na cabeça da criatura, agarrando-a pelos chifres e dando um salto

mortal em suas costas. Ela dá um pulo feroz na tentativa de desalojá-lo, mas na verdade

proporciona um impulso suficiente para que você pule para a beira do fosso e consiga agarrar

a beirada. Com o abade ainda rindo da sua esperada morte nos chifres da criatura, você

engatinha, para fora do fosso e para dentro da câmara. Volte para **225**.





353-357

353

Você guia seus homens pela mata densa e virgem. De repente, um cipó duro voa do que lhe

parecera ser uma árvore morta e o agarra. Ele fica retesado e começa a puxar você em direção

ao corpo da árvore que, você nota, tem olhos no alto dos galhos e bocas se abrindo e fechando

em seu tronco. Mais cipós voam e o agarram. Desembainhando sua espada, você tenta se

livrar.

ÁRVORE

MORDEDORA

HABILIDADE 9

ENERGIA 8

Se você vencer, volte para **47**.

354

Adernando até uma pequena distância da praia, você desembarca com a maior parte de sua

tripulação. A praia é extensa e arenosa, mas o interior consiste de amontoados de coqueiros.

Você vai seguir pela praia (volte para **271**) ou vai para o interior da ilha (volte para **282**)?

355

A maioria dos seus homens consegue escapar da cidade até os declives mais baixos da

montanha, onde, na floresta densa, os Hussardos não podem persegui-los. Contornando

Kirkuk em direção às praias mais ao norte, você vê que o Banshee foi retirado da cidade e

baixou âncora a uma distância segura. Você sinaliza para sua tripulação a bordo, deixando-os

saber que ainda está vivo. Você vai recuar para a floresta da montanha, aguardando a partida

do exército kirshiano, que está a uma boa distância além de sua localização normal nas

muralhas de Kish (vá para **364**), retornará ao Banshee e velejará pela costa em direção a Kish

(volte para **223**) ou para o Mar Interior em direção aos Baixios de Trysta (volte para **66**)?

356

Uma tempestade vinda do sul se abate sobre vocês, tornando difícil prosseguir. Quando o

tempo clareia, você se descobre incerto de sua posição. Você continua em direção ao que

espera ser Nippur, mas, de algum modo, não consegue encontrá-la. Irremediavelmente

perdido, você ultrapassa o dia de chegada e assim perde a aposta. Sua aventura termina aqui.

357

Quando você está a um dia apenas de viagem de Assur, seu vigia localiza um ponto no

horizonte. Ele cresce, tornando-se uma vela e depois um navio - proa pontiaguda e velas

triangulares seguindo em sua direção com rapidez. Uma flâmula de batalha flutua no mastro

principal. É um navio de guerra de Kish. Você se prepara para tentar evadir-se, mas eles têm o

vento e a velocidade para fazê-los emparelhar com o Banshee. Ganchos e flechas voam; as

tropas aprontam-se para abordar. Você terá que enfrentá-los.

NAVIO DE GUERRA

ATAQUE

FORÇA

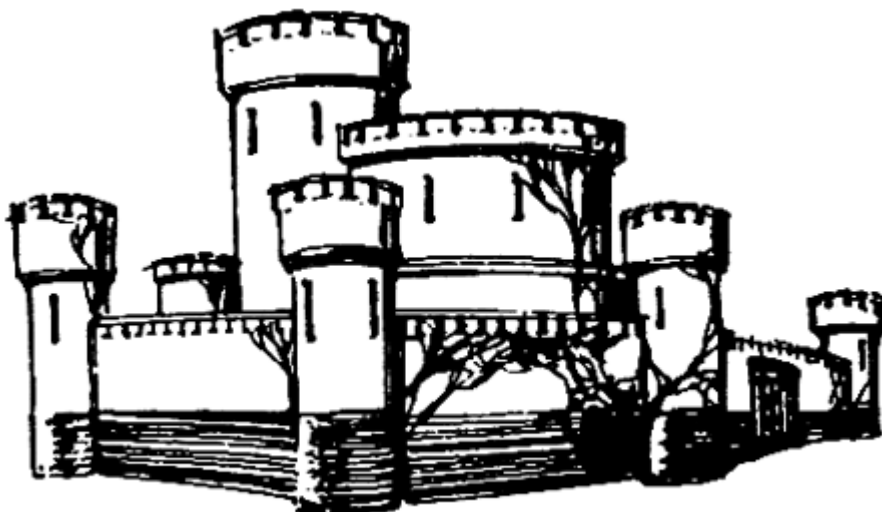
DE KISH

10

8

Se você desejar escapar, lembre-se da penalidade e volte para **241**.
Se você lutar e vencer o

navio de guerra, volte para **22**.



358-362

358

Acima do sarcófago, no teto, há uma grande argola de pedra cercada por uma inscrição

circular, escrita na mesma linguagem arcaica que estava na porta da cripta. Ela diz: "Empurre

(puxe?) esta chave para uma vida (morte?) melhor (pior?) ou sofra o julgamento de

Napishtim." De pé sobre o sarcófago, você segura a argola. Vai puxá-la (volte para **310**) ou

empurrá-la (volte para **16**)?

359

O templo fica acima de um vale árido. Quando você se inclina sobre a estrutura para dar uma

olhada, observa uma cena de horror e desespero. A atmosfera sombria deste lugar inóspito e

estranho rouba-lhe a autoconfiança - perca 2 pontos de sua SORTE. Você retorna para sua

tripulação e, temeroso, segue em direção ao passo. Volte para **52**.

360

Quando você agarra a jóia, sua mão congela e paralisa. Lentamente, a língua retrai-se ainda

mais na boca do ídolo, levando sua mão até um círculo de lâminas afiadas colocadas na

garganta da estátua. Você fica seriamente ferido - perca 4 pontos de sua ENERGIA e 1 ponto

de HABILIDADE. Você finalmente consegue se libertar e decide por enquanto deixar a jóia

onde ela está, e em vez disso pegar a estátua inteira. Volte para **228**.

361

Você corre para atacar as costas duras do monstro e continua a atingi-lo, fazendo com que ele

dê grunhidos de dor - reduza 2 pontos da ENERGIA dele. O Ciclope sacode você fora,

levanta-se e então ataca agachado, correndo para segurá-lo nos braços. Você vai:

Dar-lhe um chute na cabeça?

Volte para **290**

Dar-lhe um chute na perna?

Volte para **319**

Desviar-se para o lado e dar-lhe

uma cotovelada no braço?

Volte para **74**

362

Os lagartos partem, mas seu favorito tropeça e cai no chão, no meio da trilha. Você perde o

dinheiro (ou escravos) que apostou. Se desejar, pode apostar nos Bataar novamente (volte

para **202**) ou - se ainda não o tiver feito - pode tentar as lutas (volte para **48**) ou os dados

(volte para **236**)?

363-369

363

O horizonte permanece monotonamente plano e sem qualquer navio. **Teste sua Sorte.** Se

você tiver sorte, volte para **306**; se for azarado, volte para **333**.

364

Você e sua tripulação recuam para a floresta enquanto o Banshee navega pela costa,

pretendendo retornar dentro de alguns dias para um encontro. Some 3 dias a seu DIÁRIO. De

sua posição mais elevada, você vê o remanescente das forças de Kish guardando suas coisas e

partindo de Kirkuk, seguindo para sul em direção a sua terra natal. Juntando seus homens,

você mais uma vez desce até a cidade. Infelizmente, o exército de Kish, que evidentemente

tivera a mesma idéia que você, retirou toda a riqueza da cidade. Em vez de ouro, você procura

por escravos. Jogue dois dados: o resultado obtido é o número de escravos que você consegue

extrair dos agora empobrecidos cidadãos. Quando o Banshee retorna, você vai descer pela

costa em direção a Kish (volte para **223**) ou vai para o Mar Interior em direção aos Baixios de

Trysta (volte para **66**)?

365

Você vai para o lado da caverna, batendo contra pedras e rochas no caminho, mas com um

passo suficientemente lento para não se machucar seriamente. De algum modo agora vai ter

que descer a escada que anteriormente escolheu não seguir. Você se levanta e limpa o limo

das roupas antes de descer a escada. Volte para **284**.

366

É desenhado um círculo no chão, dentro do qual você e Mog se colocam. O Gigante dá um

passo à frente, gira os braços e então dá-lhe um poderoso soco na cabeça, o qual o lança para

fora do círculo e do espaço próximo. Sua aventura termina aqui.

367

Ao seu sinal, seus homens atacam uma das muralhas com um rugido poderoso. De repente,

homens armados com lanças e arcos surgem nos parapeitos e abrem fogo. Sua tripulação joga

seus ganchos e coloca suas escadas, subindo em direção aos defensores. O combate começou.

SACERDOTES DE

ATAQUE

FORÇA

ENRAKI

11

16

Se sua tripulação vencer, volte para **274**.

368

Você dá o ouro para seus homens. Reduza 100 moedas de ouro de seus Despojos e volte para

312.

369

Baixando âncora em uma lagoa calma, você segue para a praia com a maior parte de sua

tripulação. A ilha tem uma praia arenosa que a circula completamente, enquanto no interior é

coberta por uma densa floresta de folhagens. Você seguirá pela praia (volte para **23**) ou para

dentro da mata (volte para **42**)?



370-373

370

Após o golpe, o Ogre cambaleia vencido para fora do ringue.
Recolha tantas moedas de ouro

quantas apostou. Você vai ter mais uma rodada de lutas, desta vez
com um campeão diferente

(vá para **385**) ou – se ainda não o tiver feito – vai tentar a sorte nas
corridas de Bataar (volte

para **270**) ou nos dados (volte para **236**)?

371

Onde você vai procurar substitutos para a tripulação que perdeu:

Nas docas?

Volte para **233**

No mercado?

Volte para **253**

Nas favelas e áreas mais pobres

da cidade?

Volte para **293**

372

Você gira seu corpo contra o do monstro, mas sem qualquer
resultado. O Ciclope, nem sequer

irritado por seu esforço patético, levanta-o sobre a cabeça e o joga no chão – reduza 2 pontos

de sua ENERGIA. Cambaleante, você se levanta e encara seu oponente. Você vai:

Golpeá-lo no ombro?

Volte para **91**

Dar-lhe um golpe na axila?

Volte para **337**

Dar-lhe um chute no peito?

Volte para **206**

373

Voltando-se para recuar, você percebe que está inseguro quanto ao lado para onde ir (outro

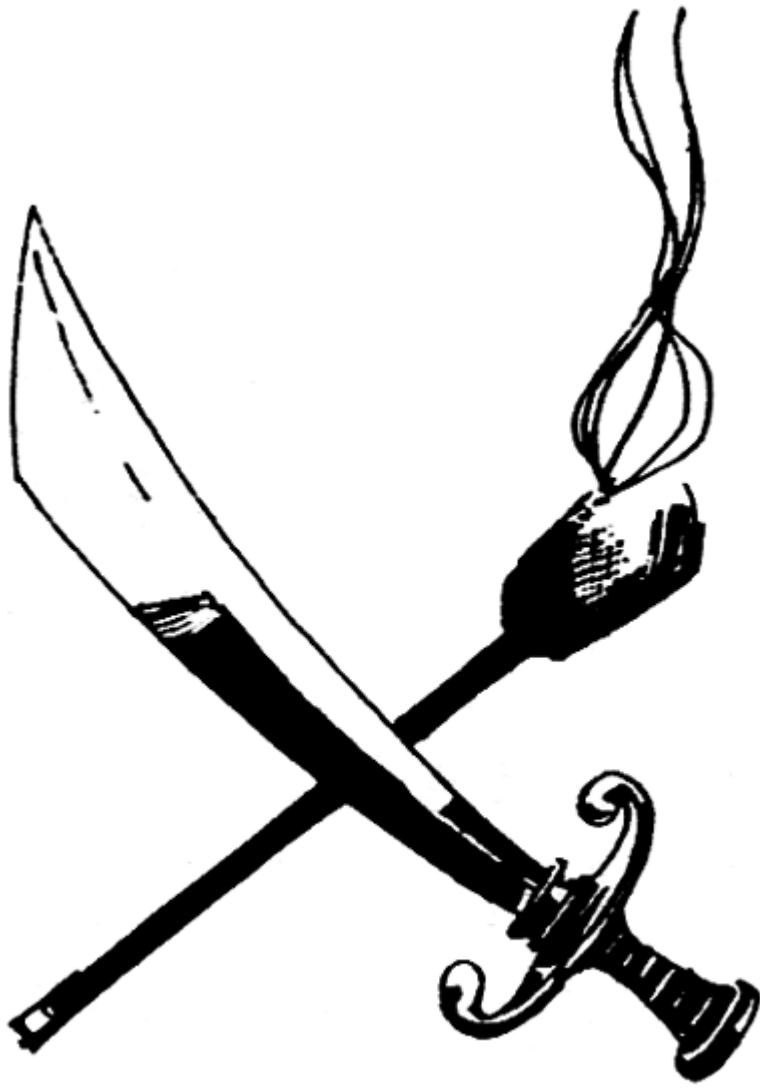
que não para baixo). Presos em uma ravina considerável, vocês são surpreendidos pela

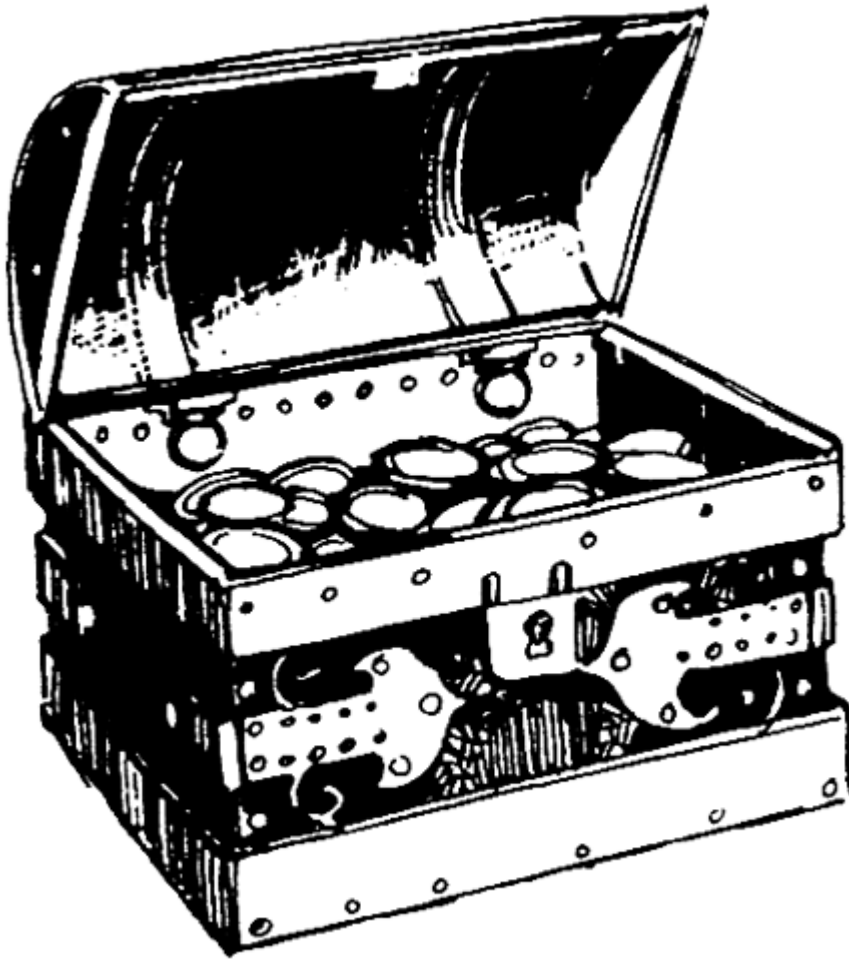
aparição de centenas de criaturas da neve ao longo das saliências de ambos os lados. Sua

tripulação entra em pânico e corre quando inúmeras bolas de neve enormes são empurradas

pelas encostas, crescendo em velocidade e tamanho enquanto descem. Uma avalanche começa

a cair e enterra você e sua tripulação. Sua aventura termina aqui.





374-377

374

Tendo matado o Krell, você examina-lhe a caverna até encontrar o que estava procurando - o

Crânio de Sal. Retornando ao Duendes do Mar com o prêmio, você é recompensado com uma

bênção para tornar sua jornada rápida. Sempre que você for instruído a jogar três dados contra

a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, você precisará jogar apenas dois dados. Você volta à

superfície, sobe a bordo do Banshee e parte. Para que lado você vai, para sul, em direção a

Marad (volte para **191**), ou para sudoeste, para o Mar Interior, em direção aos Baixios de

Trysta (volte para **66**)?

375

Com um giro poderoso, você acerta um golpe no topo da cabeça do Gigante. “Opa”, diz ele,

sem nem mesmo piscar. “Minha vez agora.” Ele ergue o tronco de árvore e gira-o ferozmente,

jogando você de sua pedra, a vários metros. Jogue dois dados e reduza o resultado de sua

ENERGIA. Se ainda estiver vivo, você aceita ter perdido; sua tripulação recua, levando seu

corpo ferido de volta ao Banshee. Volte para **272**.

376

A jornada para Assur corre sem problemas; o horizonte permanece limpo de navios e tempo

ruim até sua chegada à cidade. Você desembarca e segue direto para a área do mercado

central, à procura de alguns marinheiros para recrutar como piratas. **Teste sua Sorte.** Se você

tiver sorte, volte para **283**; se for azarado, volte para **146**.

377

A Salamandra desaparece com um brilho quando você lhe dá o golpe fatal. Sozinho, você

cruza o salão e passa pela porta até a outra ponta. Volte para **339**.





378-383

378

Você veleja para o Mar Interior, seguindo para sul de Shurruk em direção a Nippur - some

2 dias a seu DIÁRIO. Quanto mais ao sul você segue, mais encapelado se torna o mar, o

tempo cada vez mais imprevisível. Uma noite, quando uma neblina sobrenatural e congelante

permite-lhes visibilidade a somente alguns metros à frente, você vê uma brilhante montanha

de gelo flutuando no mar. O Banshee está com as velas todas enfunadas e seguindo em

direção a este monolito. **Teste sua Sorte.** Se você tiver sorte, volte para **166**; se for azarado,

volte para **193**.

379

Alguns de seus homens, ainda acreditando que os sacos contêm algum tesouro que você não

deseja partilhar com eles, entram furtivamente em sua cabine enquanto você está no convés.

Encontrando o saco contendo o vento sul, eles o abrem - para descobrir a razão de você

mantê-lo escondido. O vento sul pula para fora, ruge em volta de sua cabina e então escapa

por uma janela. Soprando ferozmente, ele desencadeia uma terrível tempestade que leva o

Banshee de volta para o norte. A borrasca sopra por três semanas, levando seu navio à frente

dela. Ela finalmente se acalma, depositando o Banshee bem próximo à cidade de Tak, seu

ponto inicial. Sem tempo suficiente para velejar de volta a Nippur, você perde a aposta. Sua

aventura termina aqui.

380

A porta se abre quando você gira a maçaneta e libera longas lanças de metal que se

encontravam presas atrás dela, empalando-o contra a parede oposta. Você morre

instantaneamente, e com isso sua aventura termina aqui.

381

A criatura, ainda invisível, cessa o ataque; então você presume que ela foi repelida.

Continuando a descer pelo túnel, você chega a uma caverna escura. Uma escada rudimentar

desce por uma escuridão impenetrável; ao lado dela, uma saliência de aparência precária sobe

pelo lado da caverna, também desaparecendo na escuridão. Você vai seguir seu caminho pela

saliência (volte para **265**) ou vai descer pela escada (volte para **284**)?

382

Seu navio passa pelos remos do navio de guerra, mas tão próximos ao inimigo que os

marinheiros de Shurrupak não têm nenhuma dificuldade em abordar o Banshee, com seus

ganchos. Parado repentinamente, você só pode olhar com desespero ao ver a segunda galé de

guerra emparelhar do outro lado. Os marinheiros inimigos pulam em seu navio e vencem seus

piratas. Sua aventura termina aqui.

383

“Tudo o que há de pior para você, então”, diz o Duende. “Nós o amaldiçoamos e chamamos

por nosso pai, o mar, para segurar seus navios com dedos fartos de crustáceos e algas. Que ele

nunca pegue um vento!” Ao final deste discurso, uma grande bolha de ar levanta-se da

madeira apodrecida a seus pés e o leva para fora do navio arrebetado e de volta para a

superfície da água. Você sobe a bordo do Banshee. De agora em diante, sempre que você for

instruído a jogar três dados contra a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, não jogue dados e sim tome

o resultado como sempre maior que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO. Para que lado você vai

velejar, para fora do Mar Interior, na direção dos Baixios de Trysta (volte para **66**), ou para

sul, ao longo da Fronteira Leste, em direção a Marad (volte para **191**)?



384-387

384

Girando no ar, você dá um chute no meio das costas do Ciclope. O monstro encurva-se ao

golpe e cai no chão, sobre você! Ambos perdem 2 pontos de ENERGIA. Saindo de gatinhas,

você vai:

Golpeá-lo no queixo?

Volte para **196**

Pular em cima das costas dele?

Volte para **361**

Chutá-lo na virilha?

Volte para **224**

385

O próximo campeão com quem você resolve lutar é um bárbaro cabeludo, capturado nas

terras a oeste de Kish e treinado como um escravo-gladiador. Resolva quanto quer apostar e

inicie a contenda.

BÁRBARO

HABILIDADE 12

Se você vencer, volte para **101**; se perder, volte para **37**.

386

Quando você se aproxima da ilha, várias centenas de aldeões correm para a praia, batendo

tambores e acenando com guirlandas de flores. Eles são um povo de pele clara, e tanto os

homens quanto as mulheres usam os longos cabelos presos em um único rabo-de-cavalo que

cai pelas costas. Eles parecem estar bastante contentes em vê-los. Você vai descer e pedir

provisões a este povo (volte para **324**) ou vai seguir para outra ilha (volte para **314**)?

387

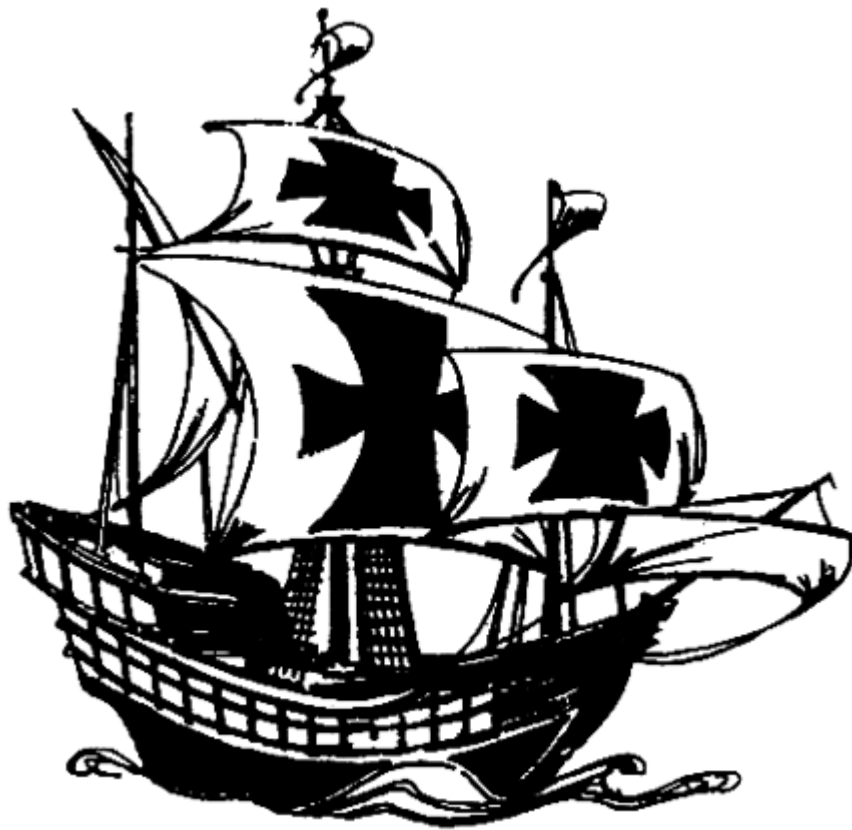
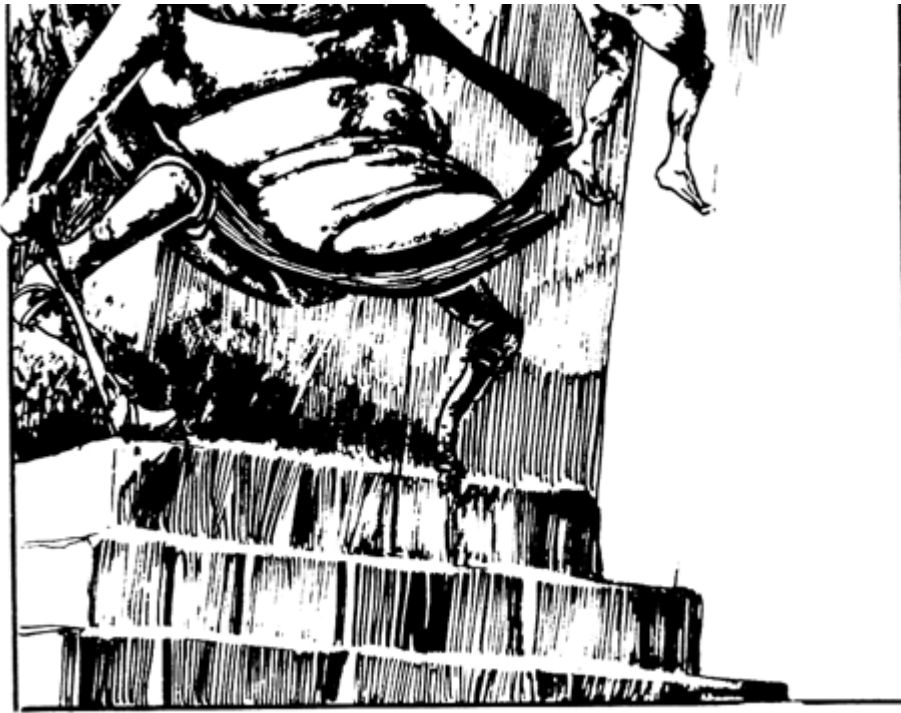
Uma tempestade sopra do sul, tornando difícil prosseguir. Sua tripulação, porém, consegue

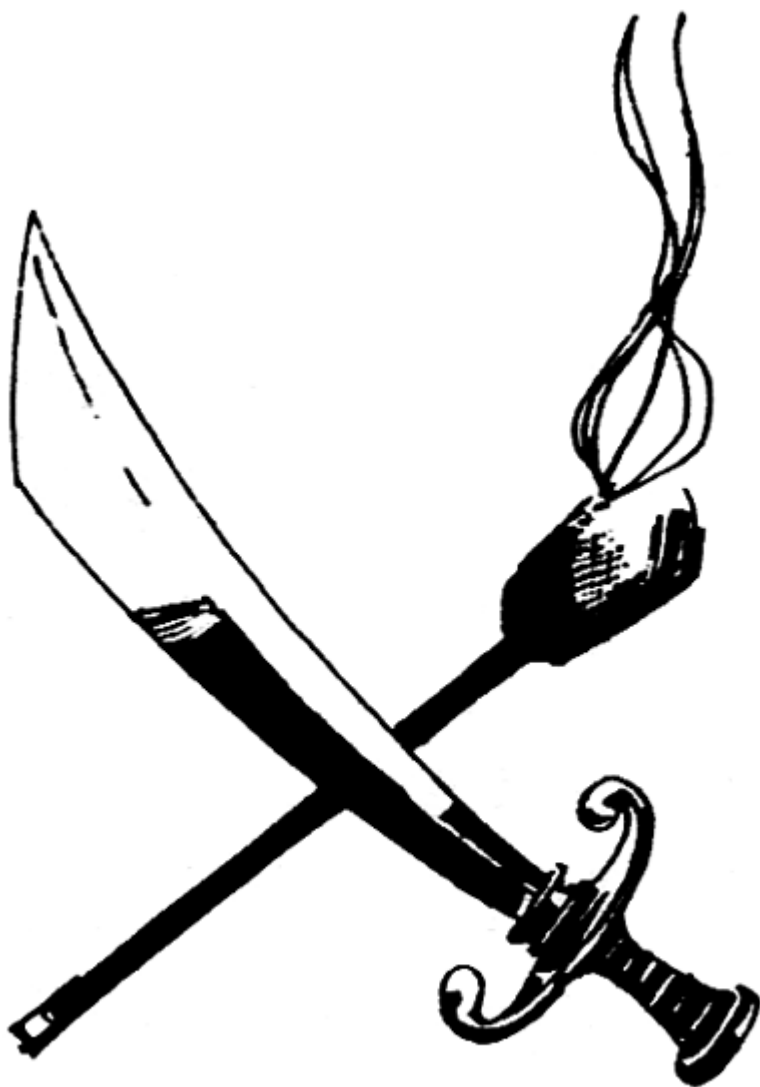
manter o Banshee no curso. Quando o tempo clareia, você vê seu destino no horizonte, a ilha

de Nippur. Durante a aventura, você recebeu dois sacos do Rei dos Quatro Ventos? Se

recebeu, volte para **299**; se não, volte para **32**.







388-390

388

Tendo vencido os acólitos, você se aproxima da estátua - uma representação feia de um dos

senhores da decadência. Carniças estilizadas caem de seu bico denteado e muitos de seus

braços insectóides carregam várias criaturas à morte. Os olhos efervescentes parecem penetrar

em você. Olhando mais de perto, você vê que o ídolo tem um imenso rubi - lapidado na forma

de uma língua bífida - dentro da boca aberta. Você vai enfiar a mão para agarrar a jóia (volte

para **360**) ou vai tentar levantar a estátua de seu pedestal para carregá-la até seus homens

(volte para **228**)?

389

Quando você passa entre as estátuas, o chão abre-se sob seus pés, lançando você e seus

companheiros em um fosso profundo. Tontos pela queda, vocês nada podem fazer quando

alguém invisível coloca uma corda em volta de seus pescoços. Lutando para conseguir ficar

de pé, você, junto com seus piratas, é erguido no ar para balançar entre as duas estátuas com

os outros marinheiros. Sua aventura termina aqui.

390

Você examina os aposentos do abade e descobre um baú contendo 110 moedas de ouro. A

espada do abade também é um prêmio valioso, pois foi forjado com o mais fino aço de

Marad; ela adicionará 2 pontos a sua HABILIDADE, sempre que você entrar em combate

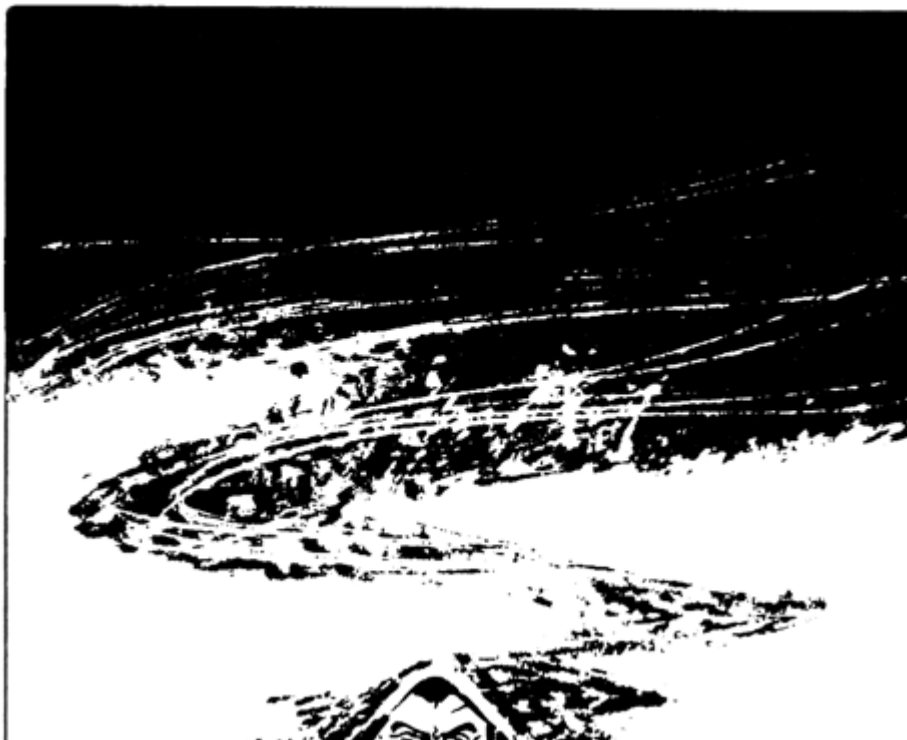
corpo a corpo. Examinando o aposento mais a fundo, você descobre um alçapão sob a cadeira

do abade, o qual se abre para uma escada em espiral. Descendo por ela, você chega até um

corredor rudemente escavado, que o leva até um determinado ponto além das muralhas do

castelo. Você recupera sua tripulação, que o aguarda, retorna ao Banshee, levanta âncora e

segue descendo a costa. Volte para **123**.





391-395

391

Você solta as velas do Banshee e o leva com rapidez para o lado do indolente navio mercante.

Sua tripulação brande as cimitarras e os arcos, enquanto você se inclina na amurada, gritando

para o capitão e a tripulação do outro navio: "Entreguem suas mercadorias e passageiros ou

perderão suas vidas e seu navio." Isto lhe traz uma resposta inesperada. Uma figura vestida

com um manto, obviamente um Feiticeiro ou Mago, afasta-se dos passageiros aterrorizados e

realiza um pequeno feitiço, que invoca uma Sombra infernal e a envia como uma nuvem de

fumaça pelo espaço existente entre os dois navios e ataca você, o capitão.

HABILIDADE

ENERGIA

SOMBRA

11

6

Se você vencer, volte para **252**.

392

O capitão do navio, vendo sua tripulação ser massacrada, correu até o porão e fez vários

buracos no casco. O navio mercante começa a afundar. Finalmente, num ato de extremo

temor, o capitão, agarrando os sacos de ouro de encontro ao peito, pula nas profundezas

salgadas. Tudo o que você consegue obter com tanto trabalho são 5 tripulantes para serem

vendidos como escravos. Os Baixios de Trysta encontram-se a uma pequena distância ao sul;

você vai passar em direção à ilha de Trysta (volte para **164**), vai seguir para sudoeste em

direção a Kish (volte para **223**), a Roc (volte para **204**), ou para sudoeste, em direção ao Canal

de Goth (volte para **191**)?

393

Empunhando suas espadas, você e seus homens caem repentinamente sobre os piratas

desavisados. Com um berro, você faz sua tripulação atacar.

PIRATAS

ATAQUE 10 FORÇA 6

Se vocês vencerem, volte para **154**.

394

Juntando toda a sua força, você gira seu cajado para os pés do Gigante, mas erra os dedos dele

e acerta a pedra. "Ha!", diz Mog. "Errou!" No entanto, o bloco de arenito, já por demais

carregado pelo tremendo peso do Gigante, quebra-se com seu golpe e se desintegra em areia

quando Mog se prepara para girar a árvore. Desequilibrado, ele cai no chão. "Bem", diz ele,

dando de ombros, "acho que venceu". **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, volte para **56**; se

for azarado, volte para **344**.

395

Tendo vencido seus atacantes, você não hesita em saqueá-los. Contudo, sendo simplesmente

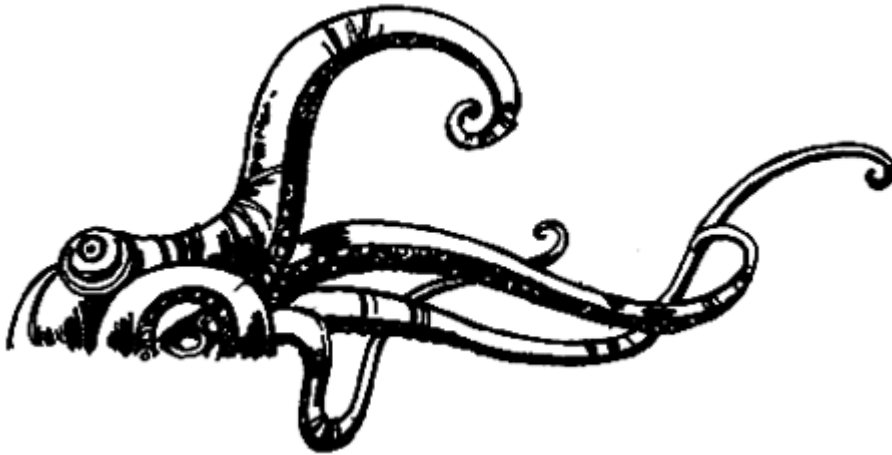
uma embarcação de assalto, ela não leva nenhum ouro, você exige então 5 dos sobreviventes

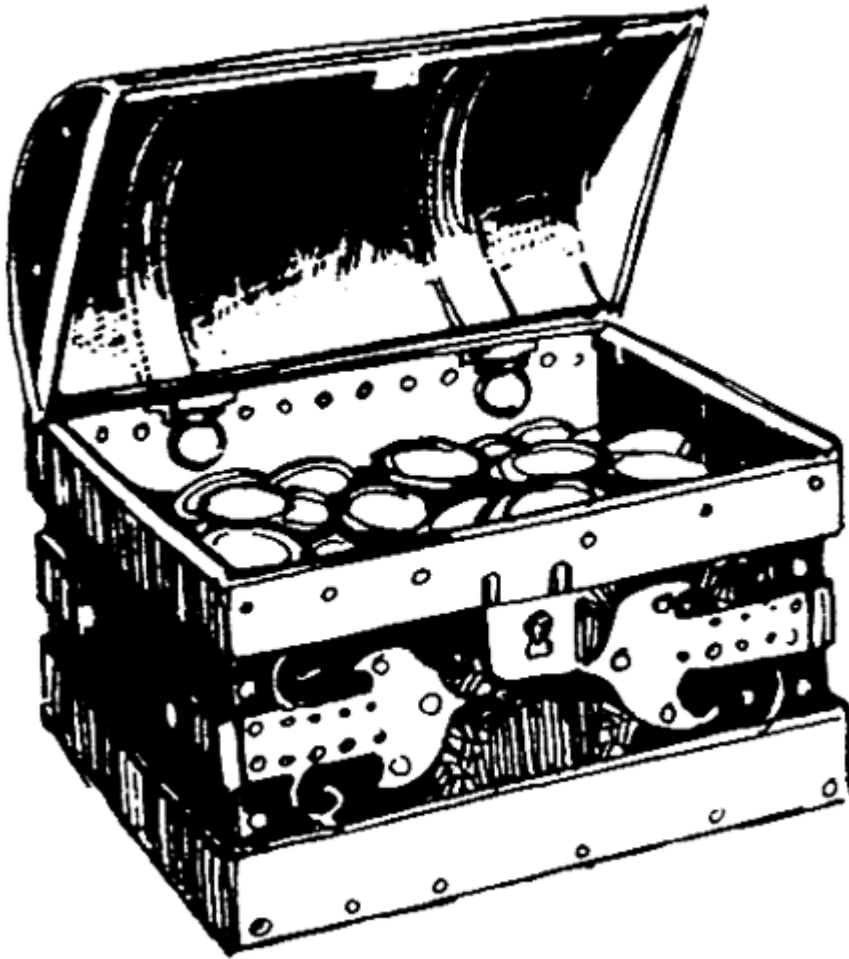
como escravos. Você também fica com a cana do leme da embarcação que, suspeita, esteja

por detrás da misteriosa propulsão. Esta aquisição, apesar de não funcionar no Banshee,

levanta o moral de sua tripulação - recupere 2 pontos de sua SORTE. Se estiver seguindo para

Roc, volte para **27**. Se for para o Canal de Goth, volte para **178**.





396-399

396

Depois que você lhes passa um sermão, eles sossegam e olham para o chão, humilhados. A

disciplina foi restaurada. Volte para **312**.

397

A sala de dados à sua volta está a maior bagunça. Os corpos de el-Fazouk e seus homens

encontram-se a seus pés. Os ocupantes das partes não afetadas da sala param para observar,

agora que o combate já acabou, e retornam a seus jogos. Apenas uma briguinha cotidiana

neste covil de vilania. Examinando seu velho inimigo, você descobre uma bolsa contendo 55

moedas de ouro - some-as a seus Despojos. Se você ainda não o fez, pode tentar as lutas

(volte para **48**) ou as corridas de Bataar (volte para **270**); se não, você deixa a cidade de Calah

(volte para **262**).

398

Quando você nada pela falha, ela se fecha firmemente, levando-o preso a umas vinte braças

sob o mar. A fenda é na verdade a boca incrustada de um molusco gigante. A criatura o

prende por muito mais tempo do que lhe permitia a poção mágica que você bebera. Sua

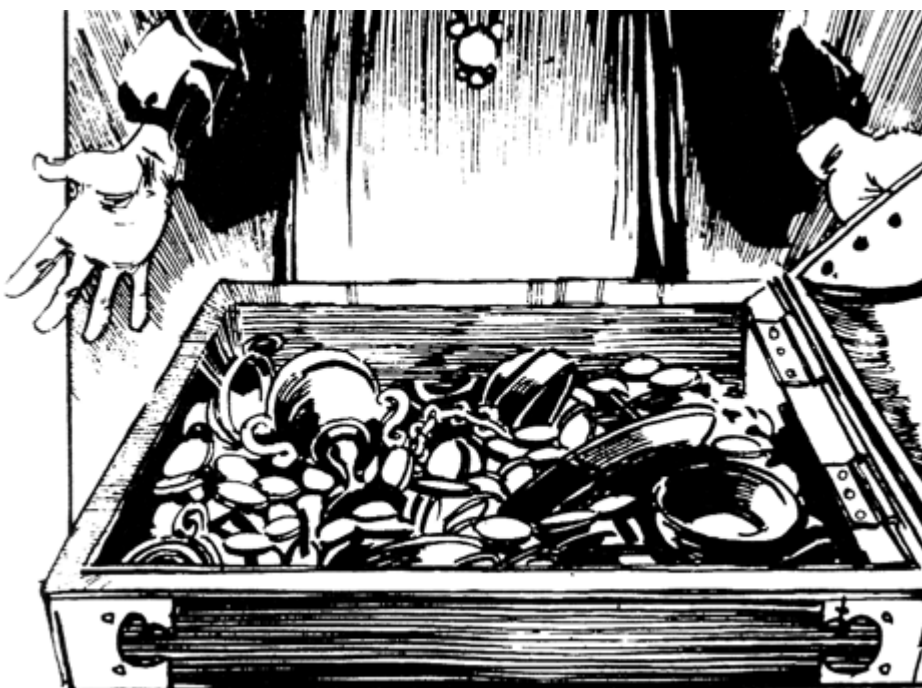
aventura termina aqui.

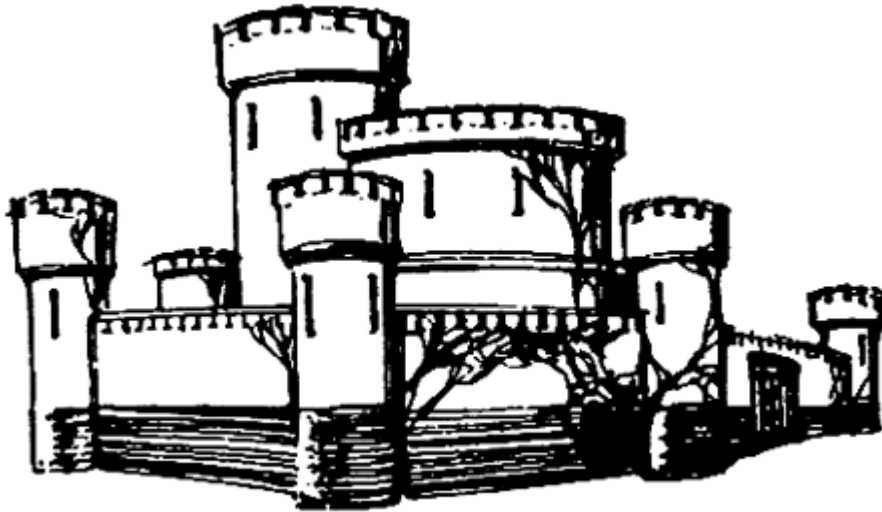
399

Girando sua cimitarra, você corre para a criatura e acerta-a bem no meio da cabeça. A lâmina

se parte. Com um grunhido, a criatura ataca, atravessando-o com vários de seus chifres de

ossos, lançando-o contra as paredes do fosso. Sua aventura termina aqui.





400

400

“Veja”, você diz para Abdul, abrindo seu cofre e revelando uma quantidade de ouro

substancialmente maior do que a dele, “eu sou o vencedor. Eu sou o maior malandro, o

melhor saqueador de cidades!” Abdul inclina a cabeça, admitindo sua vitória. Você venceu.



covil de ladrões, piratas e assassinos que o mundo civilizado jamais viu. Nesta cidade de escória, existem dois piratas famosos por sua cobiça implacável, seus ataques surpresa bastante audaciosos e seus incontestáveis confrontos com a morte. Um deles é Abdul, o Açogueiro. O outro é você.

Somente um pode ser o Rei dos Piratas. É feita uma

aposta, e se inicia a corrida. Mas qual dos dois vencerá?

Dois dados, um lápis e uma borracha são tudo de que precisa para embarcar nesta emocionante aventura de pirataria. Você decide para onde navegar, em que perigos se arriscar e que monstros enfrentar.

COLEÇÃO AVENTURAS FANTASTICAS
Uma sensação no mundo inteiro!

Ilustração da capa por
Rodney Matthews



MARQUES SARAIVA

ISBN 85-85238-36-4