

LUÍS DINIS

O Sacerdote das Trevas



SINOPSE:

Ridoman, o terrível feiticeiro e adorador da magia negra que se julgava desaparecido, regressou e refugiou-se no interior dos Picos de Sardomel, e em conjunto com os seus aliados Trolls, prepara-se para libertar uma praga que trará a morte e a desolação a todo o Mundo de Lawn.

TU és um reconhecido comerciante de peles natural de Lisabel e, presentemente, encontras-te em Koel, a capital do condado de Hirshiuck, numa altura do ano em que se aproximam as festas da primavera em honra da deusa Akalor, patrona da cidade.

Sem o sabes, irás fazer uma escolha que poderá mudar não apenas a tua vida, mas também o futuro de Lawn.

Um livro-jogo onde o Leitor é o Herói e onde existem três finais possíveis... mas em que chegar ao final é uma missão quase impossível!

PRIMEIROS PARÁGRAFOS DO LIVRO

1

- Olha a pele de raposa! Só 15 moedas! A melhor pele de todo o Lawn!

Avanças lentamente pelo empedrado de Koel, apregoando aos quatro ventos a tua mercadoria: peles de animais. Orgulhas-te de ser um dos mais experientes comerciantes de peles em todo o Lawn, portador de um salvo-conduto vitalício de comerciante. Desde pequeno, e influenciado pelos teus pais que também trabalhavam neste ofício, foste crescendo e ganhando conhecimento da melhor forma de apanhar e tratar todo o tipo de peles. Desde a pele de doninha e de coelho, passando pela de raposa e chegando até à própria pele de urso, para ti as peles quase não têm segredos, sendo já muitos os anos que tens dedicado a este ofício. «Muitos anos, não! Demasiados!» - pensas tu, enquanto observas o corrupio das ruas de Koel.

De facto, já há algum tempo que vem crescendo em ti um desejo de pôr de parte, por algum tempo, o teu trabalho de comerciante e fazer algo de... *diferente*, algo de heroico que te possa trazer alguma glória e, quem sabe, riqueza. És um reconhecido comerciante de peles que todos os anos, no início da primavera, viaja de cidade em cidade e de condado em condado, visitando os mais importantes entrepostos comerciais e vilas mercantis de todo o Lawn, de forma a poderes comercializar as tuas peles, que afirmas serem as melhores de todo o reino.

- Pele de coelho, só 20 moedas. É aproveitar!

Contudo, já te sentes algo cansado deste corre, corre por todo o lado. Este ano, decidiste iniciar o teu périplo por Koel, a capital do condado de Hirshiuck, um dos condados mais a sul de Lawn, de forma a não teres de enfrentar um inverno muito rigoroso quando tiveres de passar pelos condados do Norte. Mas

se tudo correr pelo melhor (e nem sempre corre), sabes que só voltarás a Lisabel, a tua cidade natal, em vésperas do próximo outono. De repente, passam por ti dois espadachins que conversam animadamente e que quase te deitam ao chão. «Que bom que seria ser espadachim!» - pensas tu, enquanto os observas a dirigirem-se ao centro da cidade - «Participar em combates e batalhas e ser reconhecido por toda a gente. Ou então... quem sabe, ir à procura de um tesouro perdido ou salvar alguma dama em apuros?» - pensas tu, enquanto percorres as ruas de Koel. Segue para o 244.

(...)

64

Os mensageiros continuam a jogar e a falar em voz alta e, em pouco tempo, ficas a perceber melhor o assunto: *Trolls*. Aparentemente, a região foi invadida nos últimos tempos por uma praga de *Trolls* provenientes de leste e que começaram a causar problemas a todas as comunidades por onde passaram. O problema é que estes são *Trolls* diferentes, mais guerreiros e mais bem preparados do que outros seus familiares; no fundo, *Trolls de Guerra*. E ninguém sabe de nenhuma guerra que pareça estar a começar. Um dos mensageiros, um barbudo, afirma mesmo que foram vistas hordas de *Trolls* a Norte, sobretudo na floresta de *Skitishness*. E, ao que parece, são dadas boas recompensas para quem conseguir eliminá-los. À medida que ouves estas informações, comesças a pensar que derrotar estes *Trolls* poderia bem ser um desafio à tua altura. De repente, um dos guerreiros vê-te a olhar há muito tempo para o jogo e convida-te a jogar com eles. Aceitas (87) ou recusas educadamente (161)?

(...)

70

Aproximas-te do fundo do balcão onde se encontra a mulher-guerreira. O seu cabelo é escuro e comprido e no braço tem uma bracelete de prata. Ao pé do banco onde está sentada pode ver-se a sua espada que brilha, ainda que esteja noite e não haja muita luz na estalagem. Apercebes-te de que a mulher olha fixamente o copo quase vazio e que as suas vestes são feitas de pele de leopardo.

- Aceita uma bebida? - Quando lhe diriges a palavra, ela larga o olhar da bebida e pousa os olhos em ti, com cara de poucos amigos, mas não responde à tua oferta. O que fazes? Insistes e tentas cativá-la (252) ou achas melhor desistir e vais antes ter com o grupo de homens ruidoso no centro da estalagem (316) ou com o homem meio bêbado na mesa do canto (188)?

(...)

76

«Soube de fonte segura que morreu há dias um dos Guardas Reais de Phalanx e que o mesmo vai ter de ser substituído. Tal como em anteriores ocasiões, quando tal acontece, o Governador da Cidade emite um decreto criando uma competição entre vários candidatos que lutam em diferentes provas para poder alcançar esse título. Essa competição irá ocorrer em Phalanx dentro de dois dias, na qual será escolhido um novo elemento da Guarda Real. Fazer parte da Guarda Real de Phalanx é um dos maiores feitos que alguém pode alcançar, mas infelizmente só os melhores o poderão conseguir.» As palavras de Sarah dão-te ânimo e sentes que chegou o teu momento. Decides que era este o desafio de que estavas à procura, tentares ser um dos novos Guardas Reais de Phalanx, e por isso aumenta em 1 ponto a tua pontuação de CORAGEM. Informas Sarah da tua decisão e ela, apesar da surpresa,

fica agradada. Diz-te que, como nunca esteve em Phalanx, seria bom ter companhia, isto porque há sempre muitos perigos na estrada e será sempre mais seguro irem acompanhados. Sarah dá-te algumas indicações de como deves proceder para te preparares para este desafio e combinam voltar a encontrar-se no dia seguinte, de manhã, na Praça Central de Koel. Despedes-te e voltas para o teu quarto. Vai para o **206**.

(...)

87

Aceitas a proposta e sentas-te com eles. Aqui só se joga a dinheiro, de modo que entregas uma moeda de ouro e jogas com eles. *Testa a tua Sorte* para ver se ela te sorri. Se tiveres Sorte, vai para o **320**; se tiveres Azar, vai para o **243**.

(...)

116

Pagas-lhe uma bebida e ele convida-te a sentares-te com ele. Diz chamar-se *Haas Morri* e acabam por conversar animadamente durante algum tempo. Por causa do excesso de bebida e do à-vontade contigo, *Haas* acaba por te fazer uma confidência. Diz-te que lhe veio parar às mãos o mapa de um tesouro escondido algures numa pirâmide no Deserto de *Hyrtotep*. Ele afirma saber exatamente onde o mesmo se encontra, embora os perigos que possa correr o impeçam de empreender essa aventura sozinho.

- O que achas? Estás disposto a ir comigo em busca deste tesouro? Dividíamos as despesas e também os lucros no final. – Escutas atentamente o que conta *Haas Morri* e sorris quando ele te faz a proposta. Acreditas que esta é a oportunidade por que tanto esperavas. Não hesitas e decides juntar-te a ele. Ganhas 1

ponto de CORAGEM pela tua decisão. Combinam encontrar-se no dia seguinte no seu quarto para ultimarem os pormenores da viagem. Mais animado, saís da estalagem e voltas para o teu quarto. Vai para o **213**.

(...)

161

Agradeces a oferta, mas recusas delicadamente. Sais da estalagem com ânimo revigorado e voltas rapidamente para o teu quarto para pensares nos passos a dares para poderes cumprir a missão que te decidiste abraçar. Segue para o **140**.

188

O homem encontra-se algo bêbado e parece não dizer coisa com coisa, já que aparentemente fala consigo próprio. Quando comesças a tentar meter conversa com ele, ele olha-te de repente e diz que tem algo para te contar. O que fazes? Pagas-lhe uma bebida e ouves a sua história (**116**) ou abandonas o homem bêbado e decides antes ir ter com o grupo de homens ruidosos no centro da estalagem (**316**) ou com a mulher guerreira no fundo do balcão (**70**).

(...)

213

Dormes um sono reparador e, de manhã, acordas com a alvorada. Sentes que a tua vida está prestes a mudar, mas sabes que ainda tens muito que fazer. Apressas-te então a sair em direção ao mercado. Vai para o **34**.

(...)

243

Acabas por ter azar ao jogo e ficas a dever 5 *moedas de ouro*. Reclamas a tua má sorte e, mal acaba o jogo, os homens pedem-te que pagues. Contudo, apercebes-te de que não trouxeste contigo o dinheiro necessário. Informa-los de que não tens as 5 moedas, mas prometes que de manhã o irás entregar. Com cara de poucos amigos, eles desconfiam, mas tu, para os apaziguar, dizes-lhes que aceitas entregar-lhes o teu salvo-conduto de comerciante como forma de garantia, para provar que irás cumprir a tua parte no dia seguinte de manhã. Com esta promessa, eles já ficam mais convencidos. Entregas o teu salvo-conduto e preparas-te para partir, mas um deles diz que te acompanha a casa para garantir que cumpres *mesmo* a promessa. Assim, voltas para os teus aposentos na companhia de um dos mensageiros que fica de vigia na estalagem onde te encontras, só para garantir que não foges. Com mais este problema entre mãos, tentas dormir sobre o assunto. Segue para o 140.

(...)

244

Continuas a circular pelas ruas de Koel, enquanto vais sentindo a vibração crescente da cidade, numa altura do ano em que se aproximam as festas de primavera em honra da deusa Akalor, patrona de Koel. Até agora, ainda não tinhas tido a oportunidade de viajar para estes lados do condado, mas ficas admirado com a grandeza de Koel e com a ostentação que se apresenta em todas as esquinas e praças da cidade. De repente, à tua frente surge um homem com aspeto pouco limpo que te pergunta o preço de um colete de pele de raposa. Mas mal lhe

dizes o preço de 12 moedas, ele afasta-se resmungando e manifestando o seu descontentamento. Com sorte, esperas que em pouco tempo, e graças a este período festivo, a cidade esteja repleta de viajantes que possam adquirir alguns dos teus produtos e, assim, permitir que te mantenhás a laborar no teu ofício.

- Com sorte! Com muita sorte! - desabafas para ti próprio. Ao entardecer, e depois de um dia de trabalho, decides ir à estalagem mais conhecida da cidade. Mal entras, começas logo a ouvir o burburinho e ruído característico destes locais, sendo que o espaço está quase totalmente preenchido. Pedes uma cerveja ao taberneiro e vais observando o que te rodeia. Apetece-te meter conversa com alguém, mas olhando em redor apenas vês três possibilidades viáveis. O que decides fazer? Aproximar-te de um homem tagarela e bêbado que se encontra numa das mesas do canto (**188**); ir ver o que se passa junto do grupo ruidoso e muito animado de homens numa mesa do centro (**316**) ou meter conversa com a mulher guerreira sozinha ao fundo do balcão (**70**)?

(...)

252

- Que belo escudo! - dizes tu, dirigindo-te à mulher guerreira. Tentas iniciar a conversa falando de lutas e das suas armas e isso é motivo para ela se interessar e aceitar conversar contigo. Sarah, assim se chama a mulher guerreira, conta-te que é proveniente da cidade-governo de Mirtissan e que desde sempre demonstrou vocação para as artes guerreiras. Afirma-te ser uma mulher do Bem e conta-te alguns dos combates que já teve de enfrentar. Tu ouves interessado o que ela te conta e Sarah, vendo o teu interesse, conta-te a verdadeira razão de estar em Koel naquele dia: a participação na competição que vai ter lugar na cidade portuária de *Phalanx*. Vai para o **76** para saberes mais.

(...)

316

Decides aproximar-te do grupo de homens no centro da estalagem que, rapidamente, percebes tratar-se de um grupo de mensageiros, homens que estabelecem comunicações e entregam correspondência em diferentes partes do condado. Torna-se evidente que alguns estão bêbados, mas todos estão concentrados no jogo, ao mesmo tempo que conversam. Ouves uma referência a uns certos *Trolls* e a *Skitishness*, mas que nada te dizem. Se quiseres ficar e ouvir mais da conversa, vai para o 64. De outra forma, ou vais ter com o homem bêbado (188) ou então com a mulher guerreira (70).

320

Acabas por ter sorte ao jogo e no fim de contas ganhas *8 moedas de ouro*, assim como uma pequena SAFIRA em forma de botão, que adicionas aos teus *Pertences*, enquanto os mensageiros, alguns deles bastante bêbados, reclamam pela sua má sorte. Enquanto estás em maré de sorte (Adiciona 1 à tua pontuação de SORTE), decides abandonar a estalagem. Agradeces aos teus companheiros de jogo e regressas aos teus aposentos, procurando definir o teu plano de ação para o dia seguinte. Passa para o 140.