

ATHOS BEUREN

apresenta

SUSSURRO ESCARLATE

&

Antes do Anoitecer

INTRODUÇÃO

REGRAS

FICHA DE PERSONAGEM

BIOGRAFIA DO AUTOR

HISTÓRIA INTERATIVA

MAIS LIVROS-JOGOS

FAQ

Copyright ©2026 Athos Beuren

Todos os direitos desta edição reservados a Athos Beuren.

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

Textos, sistema e desenvolvimento: Athos Beuren

Autores convidados: Daielyn Cris Bertelli, Lucas Dapper Müller, Emilly Tábara, Eduardo Beuren, Aurélio Müller, Stephanie Wulff, Nicolas Karow, Tatiane Pires e Leonardo Cunha

Revisão de textos: Edilaine Vieira Lopes

Tradução (inglês): Stefany Winter

Capa: Melody

Ilustrações: SW Marketing | Versão digital: Melody

Vinhetas: Gabriel Kolbe

Diagramação e projeto gráfico: Daielyn Cris Bertelli

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

B 567e

Beuren, Athos

Sussurro Escarlate / Athos Beuren. – Porto Alegre, 2026. 320 p.

ISBN 978-65-993168-4-5

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

CDD 808.83 / 793.93

1ª edição, 2026

Impresso no Brasil / Printed in Brazil

www.athosbeuren.com.br
[@athosbeuren](https://www.instagram.com/athosbeuren)



AS PALAVRAS DO SUSSURRO ESCARLATE ALCANÇARAM VOCÊ, E AGORA MAL PODEM ESPERAR PARA CONTAR SUA HISTÓRIA!

Prepare-se para descobrir segredos antigos, enfrentar ameaças terríveis, resolver enigmas e gravar seus feitos no tecido da realidade.

Você é o único que pode salvar o mundo Quando os Corvos Sonham com Lâmpadas, desvendar o Mistério da Ilha Amaldiçoada e ser um verdadeiro herói contra a Ameaça Mutante; testemunhar o Cometa das Eras, sobreviver à Coisa que Veio do Gelo e encontrar o Andarilho de Ys; conquistar o Galope da Vitória, achar a saída do Labirinto Branco, esgueirar-se nas Sombras da Cidade – and destroy the darkness Before the Nightfall.

Os caminhos estão abertos diante de você. Para onde eles levam, só existe uma maneira de descobrir.

A resposta está em suas mãos!

**“ANTES DO ANOITECER” É PARTE INTEGRANTE DA
ANTOLOGIA SUSSURRO ESCARLATE, DE ATHOS BEUREN,
LIVRO NO QUAL A HISTÓRIA FOI ORIGINALMENTE PUBLICADA
EM INGLÊS, SOB O TÍTULO “BEFORE THE NIGHTFALL”.**

REG

HABILIDADE, CONFIANÇA, VIDA E TALENTOS

Antes de começar sua aventura, você deve criar seu personagem determinando seus valores de **Habilidade**, **Confiança** e **Vida** e escolhendo **Talentos**. Esses valores mudarão durante o jogo, então sugerimos que não escreva diretamente no livro, mas faça uma cópia da **Ficha de Personagem** onde irá anotar as informações. No início do jogo, você recebe 10 **Créditos** (CR) que pode gastar para melhorar seus atributos e adquirir **Talentos**, se desejar.

HABILIDADE

Sua força, agilidade e perícia em combate. Sua **Habilidade** inicial é 7. Cada ponto extra custa 2 **Créditos**.

CONFIANÇA

Sua coragem e força de vontade. Sua **Confiança** inicial é 7. Cada ponto extra custa 1 **Crédito**.

VIDA

Sua resistência e capacidade de suportar ferimentos. Sua **Vida** inicial é 20. Dois pontos extras custam 1 **Crédito**. Se sua **Vida** chegar a zero, você falhou e deve reiniciar a aventura.

RAS

TALENTOS

São habilidades especiais que você pode usar a qualquer momento. Você inicia sem **Talentos**, mas pode adquirir um de cada tipo. Cada **Talento** custa 2 **Créditos** e pode ser usado uma vez por aventura.

ATAQUE PODEROSO

Causa automaticamente 5 pontos de **Dano** a um inimigo.

REGENERAÇÃO ACELERADA

Restaura 5 pontos de sua **Vida**.

AVALIAÇÃO PRECISA

Obtém sucesso imediato em um teste de **Habilidade** ou **Confiança**.

RESUMO

+1 Habilidade = 2 CR	+1 Confiança = 1 CR
+2 Vida = 1 CR	+1 Talento = 2 CR

COMBATES

Para enfrentar os adversários, siga estes passos:

- 1** Role dois dados e some sua **Habilidade**. O resultado é seu **Ataque**.
 - 2** Role dois dados e some a **Habilidade** do oponente. O resultado é o **Ataque** dele.
 - 3** Quem tiver o maior **Ataque** causa **Dano** ao outro. Se a rolagem for um duplo seis, é um **Acerto Crítico**. Em caso de empate, ambos erram – comece uma nova rodada de combate.
 - 4** Quem sofrer **Dano** perde 2 pontos de **Vida**. Um **Acerto Crítico** dobra o **Dano** total, incluindo quaisquer bônus.
 - 5** Após aplicar o **Dano**, repita os passos 1 a 4. O combate termina quando a **Vida** de um de vocês é reduzida a zero (derrota).
-

Se tiver que enfrentar mais de um adversário ao mesmo tempo, escolha no início de cada rodada qual inimigo irá atacar e resolva a rodada normalmente contra ele. Contra os demais, você apenas se defende: mesmo que seu **Ataque** seja maior, não causa **Dano**. Porém, se o **Ataque** deles for maior, eles causam **Dano** a você.

TESTANDO HABILIDADE E CONFIANÇA

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

ITENS E EQUIPAMENTOS

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

IMPORTANTE

Ao ler este livro, você perceberá que ele é dividido em trechos numerados, ao fim dos quais há opções – assim que decidir o que fazer, vá para o número indicado. Se você ler os trechos em ordem numérica, o texto não fará sentido



Aventure-se!

FICHA DE PERSONAGEM

NOME

HABILIDADE

CONFIANÇA

VIDA

TALENTOS



ATAQUE
PODEROSO



REGENERAÇÃO
ACELERADA



AVALIAÇÃO
PRECISA

INVENTÁRIO

◆	
◆	
◆	
◆	
◆	
◆	
◆	
◆	



ANOTAÇÕES



Baixe a Ficha de Personagem



Leonardo Cunha é apaixonado por RPG desde a infância. Ainda criança, escrevia pequenas aventuras-solo para se divertir com os amigos – uma chama criativa que nunca se apagou. Na adolescência, conheceu Athos, é claro, em uma mesa de RPG, onde jogaram juntos por alguns anos.

O que começou como um hobby e um sonho distante acabou se tornando realidade. Formado em Marketing e com muitos anos de experiência em propaganda, hoje Leonardo atua como game designer, desenvolvendo jogos para PC, consoles, VR e também jogos de tabuleiro, unindo jogabilidade e interatividade em diferentes plataformas.

Com forte influência da fantasia sombria e dos grandes clássicos do gênero, este projeto marca sua estreia como autor, trazendo para estas páginas histórias que já desafiaram muitos jogadores tanto nas mesas quanto nas telas.

@leonardo_cunha

Antes do Anoitecer

Leo Cunha



PRÓLOGO

Você é um guarda na prisão mais terrível que existe: a Montanha da Penitência. Construída no pico mais alto do reino, essa fortaleza foi erguida para conter o que não se pode conter: os criminosos mais perigosos, feiticeiros poderosos, assassinos amaldiçoados e até criaturas grotescas que mal lembram seres humanos.

Nas últimas semanas, você começou a notar movimentações estranhas pelos corredores das celas, figuras sombrias que nunca tinha visto antes. Esses estranhos, usando mantos pesados e escondendo o rosto, deixavam um fedor de podridão e um rastro de sangue por onde passavam, caminhando entre os guardas.

Você achou aquilo suspeito, mas o capitão garantiu que estava tudo sob controle. Então chegou hoje. Gritos ecoam pelos salões principais, sons de metal se chocando, de ossos quebrando e carne sendo rasgada. Não é como nenhuma rebelião que já enfrentou; você sente algo estranho, um frio antinatural no ar, enquanto a escuridão perfura seus sentidos.

Intrigado, você saca sua arma e avança. De repente, das sombras, um golpe brutal atinge a parte de trás da sua cabeça, turvando sua visão, enquanto seu corpo despenca sobre o chão de pedra fria. Mas você não é um guarda comum, é um veterano.

Pouco tempo depois, você desperta em uma cela, desarmado e atordoado, mas vivo. O corredor lá fora está pintado de sangue, com corpos espalhados pelo chão e sinais de combate que parecem mais um massacre do que uma batalha.

Perto da sua cela, está caído um companheiro de serviço. Com esforço, você estica o braço entre as barras de ferro, conseguindo alcançar a chave pendurada em seu cinto. Você abre a porta e vasculha o corpo dele em busca de algo útil. Seja o que for que ele carregava, pode te ajudar a escapar.

O que você pega do outro guarda? Escolha 3 itens:

- | | | |
|-----------|------------|-------------------|
| ■ Mangual | ■ Espada | ■ Lança |
| ■ Escudo | ■ Antídoto | ■ Bolsa de moedas |

Anote os itens escolhidos em sua **Ficha de Personagem**. Após pegar tudo o que considera útil, é hora de seguir em frente. **Sua aventura começa aqui!**

Vá para 1.

1

Do corpo do guarda parte um rastro de sangue pelo corredor, indo até uma pesada porta no fim do caminho. Do lado oposto, até onde seus olhos conseguem enxergar, há apenas escuridão. Se você decidir seguir o sangue e abrir a porta, vá para **19**. Para se aventurar na escuridão, vá para **24**.

2

O golpe final atinge o cultista, que desaba ao lado do morto-vivo. Do emaranhado de mantos e carne, algo metálico chama sua atenção: uma chave enferrujada gravada com símbolos estranhos e desconhecidos. Anote-a em sua **Ficha de Personagem**.

A câmara em que você está oferece três caminhos à frente. Ao norte, você vê uma imponente porta dupla (vá para **44**). A oeste,

uma simples porta de madeira range em suas dobradiças (vá para 25). A leste, uma porta preta reforçada permanece silenciosa, com sua superfície desgastada pelo tempo (vá para 33).

3

Com um salto desesperado, você escapa da lâmina por um triz. Com a respiração ofegante, você se levanta e percebe a armadilha se rearmando atrás de você. Agora não há como voltar. Você segue em frente e, ao final do corredor, encontra uma porta. Você a abre e a atravessa. Vá para 42.

4

Embora sua cabeça girando torne difícil saber se tudo acabou ou se você ainda está preso em um pesadelo, você corre para fora da fortaleza, em direção ao portão principal. Além dele, ergue-se uma dúzia de cultistas vestidos com mantos negros e rostos ocultos por máscaras feitas de pele e carne. Eles entoam cânticos em uníssono, numa língua que rasga sua sanidade, como um culto rezando a um deus esquecido. Ou algo pior.

Você já os tinha visto antes, mas só agora entende: a fortaleza não foi tomada, foi entregue. O capitão mentiu. Seus homens acolheram a corrupção. Por algum motivo, os cultistas abrem passagem. Você cruza pelo portão sem resistência enquanto os olhos deles o seguem, como se já soubessem o que está por vir.

Dias depois, você chega à cidade mais próxima, exausto, mas vivo. Você é saudado como um herói, um sobrevivente da Montanha da Penitência. Mas algo dentro de você mudou. Desde o pacto com a entidade sombria, uma presença silenciosa persiste em sua mente, sussurrando por trás de seus pensamentos e observando através de seus olhos como um parasita. Você se sente ao mesmo tempo mais pesado e vazio. Algo antigo despertou em sua alma.

Aos poucos, a mesma escuridão que consumiu a fortaleza começa a se espalhar pela cidade, alimentada pela sua própria presença. Sua fuga foi real. Mas a corrupção também. E o que parecia um final... era apenas o começo. As correntes podem ter sido quebradas, mas você também foi. **Sua aventura termina aqui!**



5

Você se aproxima lentamente do baú. A fechadura é intrincada, está desgastada pelo tempo e marcada por tentativas fracassadas de arrombá-la. Você pode tentar usar a chave enferrujada para abri-la, se ainda a possuir (vá para **27**), ou golpear a fechadura com força, mas apenas se tiver um mangual (vá para **36**).

Se não tiver nem a chave enferrujada nem o mangual, a fechadura parece impossível de quebrar. Neste caso, talvez seja melhor deixar o baú e verificar a porta pesada (vá para **30**) ou continuar pelo corredor (vá para **38**).

6

Ao se virar, uma figura encapuzada já o aguarda junto à porta. Na mão, uma adaga ritualística com sangue fresco na lâmina. O cultista ataca! **Lute!**

	HABILIDADE	VIDA
CULTISTA	6	7

Se vencer, vá para **20**.

7

A entidade sombria faz um corte raso em seu pulso – perca 1 ponto de **Vida**. Você estende o braço e observa a criatura se aproximar. Sua língua, fria e aveludada, prova o sangue do seu ferimento, alimentando-se com um deleite perturbador.

— Você abraçou as trevas e selou o destino do seu inimigo.

Sua atenção se volta, então, para a grande porta, que estremece e começa a se abrir com um rangido alto. Vá para **39**.

8

O corredor se abre em uma pequena sala silenciosa, com uma única porta do outro lado. No centro, ergue-se uma antiga fonte de pedra, suas águas límpidas e puras, brilhando suavemente. Símbolos desbotados estão esculpidos na borda, gravados em eras há muito esquecidas. Se você tiver uma bolsa de moedas,

pode jogar uma e fazer um desejo (vá para **35**). Caso contrário, pode beber da fonte (vá para **22**) ou seguir em frente e atravessar a porta (vá para **42**).

9

Você desliza a mão pelos escombros, alcançando o brilho que há sob as pedras. Teste sua **Confiança**. Se tiver sucesso, vá para **41**. Se falhar, vá para **31**.

10

Os esqueletos se despedaçam sob seus golpes, colapsando numa pilha de ossos frágeis. Com os inimigos derrotados, você pega o pingente, sentindo-o quente ao toque. Esse pingente da vitalidade pode ser usado para ignorar uma única ocasião em que você perderia **Vida**, seja por ataque ou armadilha, antes de sua magia esgotar. Anote o item em sua **Ficha de Personagem**.

Após receber sua recompensa, você retorna para a câmara anterior. Vá para **15**.

11

Ela funciona perfeitamente e a porta dupla se abre sem fazer barulho. A chave enferrujada então se desfaz em pó na sua mão. Risque o item da sua **Ficha de Personagem**.

Lá dentro, dois ladrões, provavelmente fugitivos das celas, estão curvados sobre um baú, tão concentrados que nem o percebem. Você aproveita o momento e apunhala um pelas costas, derrubando-o instantaneamente. O outro se vira com uma espada em punho. Prepare-se para o combate.

A lâmina desse inimigo está envenenada. Por isso, cada ataque que ele acertar causará 1 ponto de **Dano** extra em você, a menos que possua um antídoto. **Lute!**

	HABILIDADE	VIDA
LADRÃO	8	7

Se vencer, vá para **21**.

12

Quando a lâmina se aproxima, você se prepara para saltar para longe e rolar, tentando evitar o golpe. Teste sua **Habilidade**.

Se tiver sucesso, vá para **3**. Se falhar, vá para **18**.

13

A entidade sombria olha fundo nos seus olhos, erguendo uma mão decomposta e apontando um dedo de ossos para o seu peito.

— Achou que poderia sair deste lugar sem pagar o preço?

Ela dispara um raio de um verde doentio, acertando seu peito em cheio. Uma onda de fraqueza percorre seu corpo, seus músculos tremem, a respiração fica curta – perca 1 ponto de **Habilidade**.

Você olha de volta, pronto para retaliar, mas a criatura já desapareceu. No lugar dela, a grande porta reforçada começa a se abrir com um barulho profundo. Vá para **43**.

14

Você adentra a escuridão com o coração acelerado, mas firme. Todas as celas estão abertas e vazias. No fim do corredor, um colega guarda jaz em seu último suspiro.

— O capitão... está morto. Um desabamento na ala leste... Eles tomaram a fortaleza. Você precisa escapar e buscar ajuda. Você é nossa última esperança...

Ele morre apontando para uma bolsa que você não havia percebido antes. Dentro dela, você encontra uma poção de cura que restaura 5 pontos de **Vida** quando consumida. Anote o item em sua **Ficha de Personagem**.

Depois disso, você retorna e segue o rastro de sangue até a porta. Vá para **19**.

15

Você volta à câmara principal e procura por um caminho inexplorado. Para qual porta deseja seguir? A dupla (vá para **44**), a simples (vá para **25**) ou a porta preta (vá para **33**)? Escolha somente uma que ainda não tenha sido aberta.

16

Você escolhe a violência. Os ladrões o flanqueiam e atacam primeiro. Perca 2 pontos de **Vida**, a menos que possua um escudo para bloquear. As lâminas desses inimigos estão envenenadas. Por isso, cada ataque que eles acertarem causará 1 ponto de **Dano** extra em você, a menos que possua um antídoto. **Lute!**

	HABILIDADE	VIDA
1º LADRÃO	8	7
2º LADRÃO	8	6

Se vencer, vá para **21**.

17

A energia arcana que protege a porta reage violentamente. Perca 2 pontos de **Vida**. Mesmo assim, sua determinação permanece firme. Você pode tentar de novo (vá para **23**) ou escolher o caminho fácil e usar a chave enferrujada, se ainda a possuir (vá para **11**).

18

A lâmina o atravessa com precisão mortal. Você vê seu sangue escorrendo enquanto sua visão escurece para sempre. **Sua aventura termina aqui!**



19

Você empurra a pesada porta. Além dela, outro corredor se estende à frente, iluminado por tochas trêmulas e fracas. No fim do caminho há uma porta de ferro. Se quiser atravessá-la, vá para **40**. Caso contrário, você olha para os dois lados. À sua esquerda, uma única porta de cela está entreaberta (se quiser entrar, vá para **26**). À direita, o corredor faz uma curva e adentra as sombras (vá para **37**).

20

Ao retornar para o corredor, você ouve um estrondo. Parte do teto desaba sobre a passagem à direita, bloqueando-a completamente. Agora não há outro caminho, a não ser pela porta de ferro. Vá para **40**.

21

Depois de lidar com a ameaça, você finalmente observa a sala. No centro, há um baú selado por uma fechadura complexa. À esquerda, um corredor se estende nas sombras e, ao lado dele, uma porta pesada permanece firmemente fechada. Para inspecionar primeiro o baú, vá para **5**. Se decidir seguir pelo corredor, vá para **38**. Se considerar a porta a melhor opção, vá para **30**.

22

Você bebe da fonte e um calor suave se espalha pelo seu corpo enquanto seus ferimentos começam a se fechar. Restaure 5 pontos de **Vida**. As águas então recuam, deixando a fonte seca. Revigorado e pressionado pela necessidade de escapar da Montanha da Penitência, seus olhos se voltam para a porta solitária. Vá para **42**.

23

Você recua e investe contra a porta, batendo seu ombro contra ela como um aríete. Teste sua **Habilidade**. Se tiver sucesso, vá para **49**. Se falhar, vá para **17**.

24

Você ousa adentrar a escuridão. Teste sua **Confiança**. Se tiver sucesso, vá para **14**. Se falhar, vá para **47**.

25

Você empurra a porta e entra. O local está cheio de antigos esqueletos de prisioneiros, seus ossos ainda presos por correntes enferrujadas. Em um esqueleto há um pingente de cristal, vermelho como sangue, repousando sobre seu peito oco. Você pode pegar o pingente (vá para **46**) ou deixar os mortos em paz e retornar (vá para **15**).

26

A porta foi arrombada, e profundos arranhões na moldura indicam sinais de luta. Lá dentro, o corpo de um guarda jaz imóvel no chão. Em seu peito, há um símbolo arcano gravado na carne.

A arma dele está caída ao lado do corpo. Se quiser ficar com ela, escolha um destes itens e anote-o em sua **Ficha de Personagem**, se ainda não o tiver:

▪ Espada

▪ Lança

▪ Mangual

Depois disso, vá para 6.

27

A chave enferrujada gira com facilidade e destranca o baú. Dentro, repousando sobre um veludo desbotado, há um par de manoplas adornadas com símbolos dourados que representam o sol. Ao vesti-las, você sente uma onda de força percorrer seu corpo. A partir de agora, seus **Ataques** causam 1 ponto de **Dano** extra. Anote as *manoplas da força* em sua **Ficha de Personagem** e risque a chave, pois ela se desfaz em pó na sua mão logo em seguida.

Agora você pode verificar a porta pesada (vá para 30) ou continuar pelo corredor (vá para 38).

28

Você ergue o escudo bem a tempo! A lâmina bate nele com um guincho metálico, destruindo sua defesa. Risque o escudo de sua **Ficha de Personagem**. Cerrando os dentes, você suporta o impacto, retoma o fôlego e avança, enquanto a armadilha se rearma atrás de você. Ao final do corredor, uma porta o aguarda. Você a abre e a atravessa. Vá para 42.

29

A porta da cela que você viu antes agora está completamente escancarada, enquanto a porta de ferro permanece fechada. Se decidir investigar a cela, vá para 26. Para continuar avançando e abrir a porta de ferro, vá para 40.

30

A porta se abre com um rangido, revelando um corredor estreito e úmido, impregnado de podridão. As paredes transpiram umidade e o ar parece espesso. Ao avançar, um som viscoso acima de você chama sua atenção, mas já é tarde demais. Uma gosma fétida despenca do teto, caindo logo à sua frente, exalando um cheiro semelhante ao de carne podre se decompondo num pântano.

Durante este combate, seus **Ataques** causam 1 ponto de **Dano** a menos ao inimigo, a não ser que você esteja usando uma lança. Além disso, os **Ataques** da gosma são venenosos e cada golpe causa 1 ponto de **Dano** extra em você, a menos que possua um antídoto. **Lute!**

	HABILIDADE	VIDA
GOSMA PÚTRIDA	7	6

Se derrotar a criatura, vá para **8**.

31

Enquanto você mexe nas pedras, a pilha instável desaba. Um desmoronamento repentino o enterra sob a montanha. Ninguém vem ajudá-lo. Ninguém virá. **Sua aventura termina aqui!**



32

A criatura inclina a cabeça, lábios se curvando em algo que talvez seja um sorriso. Sua voz corta o ar, calma, mas repleta de malícia.

— Então... nos encontramos novamente. Sua generosidade foi apreciada... e lembrada.

Uma pausa. O ar se torna mais pesado à medida que a entidade sombria se aproxima.

— Mas tenho outra oferta. Um acordo. Apenas uma gota do seu sangue... em troca da morte de um inimigo. Uma troca justa, você não acha?

Ela ergue a mão, unhas longas como agulhas, pronta para coletar. Se oferecer seu sangue, vá para **7**. Se recusar, vá para **13**.

33

Ao se aproximar da porta, uma voz calma, porém sinistra, sussurra do outro lado da madeira espessa:

— Eu sei que você carrega a chave. Eu posso sentir. Liberte-me, e lhe concederei algo além dos seus desejos mais sombrios.

Se quiser usar a chave enferrujada para abrir a porta, vá para **45**. Se preferir ignorar a voz e repensar suas opções, você pode abrir a porta simples (vá para **25**) ou tentar a porta dupla (vá para **44**), desde que ainda não tenha feito isso.

34

Quando veem o distintivo do capitão fixado ao seu peito, os ladrões hesitam. Eles trocam olhares e, em silêncio, recuam, desaparecendo pelo corredor sem dizer uma palavra. Vá para **21**.

35

Você joga uma moeda na água e faz um desejo silencioso. Por um breve instante, os símbolos brilham suavemente, como se reconhecessem seu pedido. Ganhe 1 **Talento** (Ataque Poderoso, Regeneração Acelerada ou Avaliação Precisa) ou um uso adicional de um **Talento** que você já possua. Depois disso, você segue em frente e atravessa a porta. Vá para **42**.

36

Você golpeia a fechadura do baú com seu mangual até que o metal se retorce e cede. Com uma última batida, o cadeado danificado estoura. Mas o esforço tem um custo, e seu mangual está completamente destruído. Risque-o de sua **Ficha de Personagem**.

Você abre o baú e, dentro, repousando sobre o veludo desbotado, encontra um par de manoplas adornadas com símbolos dourados que representam o sol. Ao vesti-las, sente uma onda de

força percorrer seu corpo. A partir de agora, todos os seus **Ataques** causam 1 ponto de **Dano** extra. Anote as *manoplas da força* em sua **Ficha de Personagem**.

Agora, você pode ir verificar a porta pesada (vá para **30**) ou continuar pelo corredor (vá para **38**).

37

Você segue por um corredor estreito que termina bloqueado por um desmoronamento. Algo chama sua atenção, brilhando entre os escombros. Se quiser tentar recuperar o objeto, vá para **9**. Se achar isso muito arriscado, você recua (vá para **29**).

38

Enquanto você avança pelo corredor, ele fica cada vez mais escuro e apertado. Após uma curva brusca, você ouve um *clique*, seguido pelo som de um mecanismo. Uma lâmina surge da parede, vindo em sua direção! Se tiver um escudo, você pode bloqueá-la (vá para **28**). Caso contrário, resta tentar desviar (vá para **12**).

39

Da porta surge um carcereiro corrompido. Monstruosamente inchado e retorcido, ele é a forma grotesca do que um dia foi um homem. Um gigante corpulento, com a pele marcada por cicatrizes antigas, arrastando um gancho que faz um barulho de ranger os dentes. Correntes pendem do seu corpo, manchadas pela memória daqueles que ousaram desafiá-lo. Atrás dele, você vê o cadáver de um cultista, sua essência vital drenada de forma sobrenatural, provavelmente pelo pacto que você fez com a entidade sombria.

O chão treme com os passos do carcereiro. Não há escapatória. **Lute por sua vida!**

	HABILIDADE	VIDA
CARCEREIRO CORROMPIDO	9	10

Se vencer, vá para **48**.

40

Você entra numa câmara ampla, de agonia e desespero palpáveis. Correntes, ossos quebrados e restos de dispositivos cruéis espalham-se pelo chão. Antes que possa assimilar tudo, um cultista salta das sombras, acompanhado por um zumbi cambaleante. Se você tiver uma espada, cada um dos seus **Ataques** causa 1 ponto de **Dano** extra ao zumbi. **Lute!**

	HABILIDADE	VIDA
CULTISTA	7	6
ZUMBI	5	12

Se vencer, vá para 2.

41

Você vasculha os escombros, arranhando os dedos enquanto empurra pedras afiadas e lascas de metal. Por fim, você consegue agarrar o objeto: o *distintivo do capitão*, com a superfície trincada, mas ainda brilhando sob a poeira. Anote o item em sua **Ficha de Personagem**. Ele pode lhe conferir alguma autoridade ou, ao menos, fazer alguns hesitarem diante de você. Vá para 29.



42

Ao entrar numa câmara circular, o ar torna-se frio e pesado. Uma criatura pestilenta permanece imóvel no centro do aposento, os olhos brilhando com uma luz sobrenatural. Várias portas para fora da sala estão entreabertas, mas, com um estalar de seus dedos apodrecidos, elas se fecham abruptamente, ecoando como trovão. Atrás do ser, há uma grande porta reforçada, diferente de todas as outras. Se você usou a chave enferrujada para abrir a porta preta anteriormente, vá para 32. Se não, vá para 13.



43

Da porta surge um carcereiro corrompido. Monstruosamente inchado e retorcido, ele é a forma grotesca do que um dia foi um homem. Um gigante corpulento, com a pele marcada por cicatrizes antigas, arrastando um gancho que faz um barulho de ranger os dentes. Correntes pendem do seu corpo, manchadas pela memória daqueles que ousaram desafiá-lo. Atrás dele esgueira-se um cultista horrendo, armado com uma adaga ritualística, entoando cânticos numa língua há muito esquecida.

Se você derrotar o cultista primeiro, o carcereiro corrompido fica enfraquecido, perdendo 1 ponto de **Habilidade** e 4 pontos de **Vida**. O chão treme com o avanço deles. Não há escapatória. **Lute por sua vida!**

	HABILIDADE	VIDA
CARCEREIRO CORROMPIDO	10	14
CULTISTA BLASFEMO	7	6

Se você vencer, o golpe final atinge em cheio o carcereiro corrompido, dilacerando sua carne profana. Você o vê desabar, o corpo maciço arrastando pedras quebradas e correntes enferrujadas consigo. Ensanguentado e ofegante, você se ergue. Vá para **50**.

44

Você tenta abrir a porta dupla, mas sente uma estranha pressão no ar. A porta parece trancada por magia.

Você pode usar a chave enferrujada, se ainda a tiver (vá para **11**), ou tentar arrombar as portas à força (vá para **23**). Se ainda houver portas não exploradas e quiser tentar uma delas agora, você pode abrir a porta simples (vá para **25**) ou a porta preta (vá para **33**), desde que ainda não tenha feito isso.



45

Você a insere na fechadura. Após girá-la, a chave enferrujada se desfaz em pó na sua mão. Risque o item de sua **Ficha de Personagem**.

Você ouve uma risada discreta do outro lado. Quando a porta se abre com um rangido, uma criatura em decomposição sai de um espaço estreito, escuro e sufocante, onde parecia ter sido trancada por muito tempo. Adentrando a câmara, seus olhos brilham com uma luz sobrenatural enquanto lhe oferece uma escolha:

— Obrigado, aventureiro. Agora você receberá seu favor. O que deseja?

A entidade sombria aguarda seu pedido. Escolha uma opção:

▪ Ganhar +1 de Habilidade	▪ Ganhar +5 de Vida
▪ Ganhar +1 de Confiança	▪ Recusar a oferta

Independentemente do que decidir, a criatura atende ao seu desejo, recua com um sorriso e desaparece no ar. Faça os ajustes necessários em sua **Ficha de Personagem**. Ainda surpreso, você volta sua atenção para as portas restantes. Vá para **15**.

46

Antes que você possa pegar o pingente, olhos vermelhos se acendem na escuridão. Três esqueletos se erguem ao seu redor, prontos para o combate. Se você possuir um mangual, cada um de seus **Ataques** causa 1 ponto de **Dano** extra aos esqueletos. **Lute!**

	HABILIDADE	VIDA
1º ESQUELETO	7	6
2º ESQUELETO	5	8
3º ESQUELETO	6	6

Se vencer, vá para **10**.

47

O medo o domina, e cada passo adiante parece mais pesado que o anterior. Todas as celas estão abertas, mas vazias. No final do corredor, você encontra o corpo de um guarda encostado na parede, uma flecha cravada em seu peito. Você não chegou a tempo. Engolindo o pavor, você retorna e segue em direção à porta. Vá para **19**.



48

O golpe final acerta em cheio, dilacerando a carne profana do carcereiro corrompido. Mas, enquanto o algoz deste lugar miserável desaba, a voz enlouquecida da entidade sombria invade sua mente de uma só vez.

— Obrigado por me tornar mais forte. Agora, devolva aquilo que é meu. Tolo... Achou mesmo que poderia tocar a escuridão e sair ileso?

Uma risada histérica ecoa dentro do seu crânio. Perca 2 pontos de **Confiança**. Tonto e desorientado, você luta para manter a sanidade. Teste sua **Confiança**. Se tiver sucesso, vá para **50**. Se falhar, vá para **4**.

49

Você arromba a porta, o som ecoando pela sala como o toque de um sino de alerta. Lá dentro, dois ladrões são pegos em flagrante enquanto tentam forçar a fechadura de um baú. Eles se viram, ríspidos, enquanto um deles ergue a mão e diz:

— Calma... Basta nos dar algumas moedas que a gente esquece que viu você.

Você pode suborná-los, se tiver uma bolsa de moedas (vá para **21**), ou recusar e lutar (vá para **16**). Se estiver carregando o distintivo do capitão e desejar exibi-lo para impor autoridade, vá para **34**.

50

Você deixa a fortaleza às pressas, seguindo em direção ao portão principal, uma estrutura pesada e antiga que você conhece bem. Por um instante, a esperança brota em seu peito. Mas logo ela se transforma em cinzas.

Além do portão, há uma dúzia de cultistas vestindo mantos negros, com os rostos ocultos sob máscaras feitas de pele e carne. Eles entoam cânticos numa língua proibida, como rezassem a um deus esquecido. Ou algo pior. Ao perceberem sua presença, eles se enfileiram diante do portão e empunham as armas. Você já os tinha visto antes, mas só agora entende: a fortaleza não foi tomada, foi entregue. Vendida em troca de algo indescritível. O capitão mentiu. Seus homens não resistiram à corrupção – eles a acolheram.

Com o caminho impedido, você retorna à fortaleza da Montanha da Penitência e procura por uma velha grade enferrujada, uma passagem esquecida por muitos, mas não por você, veterano desses corredores amaldiçoados. Você arranca a grade e desce para os esgotos escorregadios, encharcados de podridão.

Lá embaixo, sob os ossos esfarelados da prisão, você encontra uma rede de túneis que se estende muito além do que imaginava, rumo ao coração da montanha. Sussurros ecoam pelo ar úmido, relembrando o mesmo cântico que ouviu acima, e então um rugido antinatural que reverbera pelos túneis.

Mesmo assustado, você recupera a lucidez e se concentra em escapar. Você avança na direção oposta do que quer que tenha emitido o rugido, seguindo pelas águas frias e viscosas até que um brilho tênue desponta à frente, como a última luz do dia através da fumaça. Com o resto de suas forças, você emerge das profundezas, e uma floresta o recebe com vento e silêncio. Você sobreviveu.

As correntes podem ter sido quebradas, mas algo antigo despertou na escuridão que você deixou para trás. Um profundo senso de dever diz que você precisa voltar para expulsar a escória do lugar que jurou proteger. Mas você sabe que não poderá enfrentar as trevas sozinho. Precisarás de um grupo, outros dispostos a lutar contra o culto. Então, você segue para a cidade mais próxima em busca de heróis que possam se aliar a você para enfrentar o mal, grato por ter deixado aquele lugar pouco antes do anoitecer.

QUER VIVER MAIS AVENTURAS FANTÁSTICAS?

**ESTES LIVROS INTERATIVOS, CHEIOS
DE SURPRESAS E DESAFIOS, AGUARDAM POR VOCÊ!**

RPG PARA TODAS AS IDADES:



CONFIRA A COLEÇÃO COMPLETA NO SITE:

WWW.ATHOSBEUREN.COM.BR