

Uma luz na escuridão

Allan de Sousa Soares

Breno Matos Rocha Alves

História Interativa

Introdução

Uma história interativa é uma história na qual você escolhe* o caminho que o personagem irá trilhar. Diferente de um livro comum, neste tipo de história você pode obter o sucesso chegando ao FIM ou simplesmente ficar pelo meio do caminho. Se não obtiver êxito tente novamente. Coloque os seus amigos para jogar. Leia para eles e a maioria decide por onde o personagem deve ir, “enfrentar a víbora usando um porrete” ou “tentar atear fogo a sala para afugentá-la”, você decide. Acredite, você vai gostar. Comece a ler já!

Sua História

Seu nome é Dasmius, clérigo da deusa da luz Amiz. Desde os 14 anos, quando sua mãe o trouxe ao templo, você tem se devotado à deusa cumprindo um rigoroso código de conduta assim como todos os outros cinco clérigos que residem neste templo. Por diversas vezes, durante momentos de perigo e insegurança, você acreditou ser salvo pelos poderes de Amiz. Hoje você tem 21 anos e acaba de ser condecorado clérigo da luz.

A Missão

Após sua condecoração como mais novo clérigo do templo de Amiz, Josh Knolan, também clérigo da luz, responsável por você até então, se aproxima de você e diz:

- Olá mais novo sacerdote da luz, estou feliz por vê-lo chegar até aqui. Saiba que muitos almejam seguir o caminho da luz, mas poucos conseguem percorrê-lo sem se ofuscar com seu brilho intenso ou se desviar para as trevas. Hoje começa a sua jornada, tome aqui a sua maça, armadura de metal e escudo. Faça um bom uso destas armas em sua defesa e também na luta por justiça. Que a luz de Amiz o guie.

Knolan o cumprimenta novamente e se dirige à saída do salão que ocorrera a cerimônia de sua condecoração. Quando sobre a soleira da porta ele para, vira-se novamente para você e diz:

- Meu caro Dasmius tenho uma primeira missão para você. Claro, sei que pode está bastante eufórico por se tornar um clérigo da luz e talvez não tenha cabeça para realiza-la por esses dias. Entenderei se não quiser ir e pedirei a um dos outros clérigos que a faça.

Se quiser aceitar a missão vá até meus aposentos pelo fim da tarde.

Se quiser aceitar a missão [vá para 1](#), se não [vá para 5](#).

Já passa do meio dia e seu estômago parece ter um buraco. Todos os clérigos se reúnem no refeitório junto a você, mas não há nada para comer! Knolan se aproxima novamente de você, abre um sorriso e prossegue:

- Meu caro Dasmius, havia me esquecido, há uma missão irrecusável para você. Fazer a nossa comida.

Todos dão boas risadas. Algum tempo depois, você traz a comida, um belo pernil assado, prato que foi lhe ensinado pelo seu pai quando você ainda tinha 12 anos. Todos comem até se fartar e o elogiam pelos seus dotes culinários. Após o banquete você vai aos seus aposentos descansar até o fim da tarde. Pouco antes da hora marcada você aplica um polimento em seus itens e então se dirige aos aposentos de Knolan. Lá, o mesmo está de pé, olhando pela janela e parece nem notar a sua presença. Você espera impaciente por cerca por algum tempo ao pé da porta. Impaciente, tenta dirigir a palavra a ele quando o mesmo o interrompe com um gesto de silêncio.

- xhiii, espere um momento. Veja este belo por do sol. Com fim da luz do dia vai nossa visão humana e fica somente aquela proporcionada por Amiz. Durante a noite ou em meio à escuridão, Armiz fará com que a luz venha até você garantindo que chegue a salvo ao seu destino.

Knolan vai até uma mesa de madeira no canto do quarto, e pega um pergaminho e o entrega.

- A um dia de viagem, a leste daqui, há um pequeno vilarejo e preciso que vá até lá levar esse pergaminho a um homem chamado Lázaro. Aqui nesta mochila há uma bússola para que não se perca no caminho e mantimentos para dois dias, um de ida e o outro de volta. Não abra o pergaminho, pois é confidencial, apenas o entregue e volte para este templo. Descanse e pela manhã pegue um dos cavalos e vá. [Vá para 3.](#)

Nem louco você iria sem um bússola. Poderia se perder. E, além disso, se fosse realmente algo urgente, Knolan não haveria enviado você em sua primeira missão. Você resolve espera por ele e o vê somente na manhã seguinte. Seu argumento de que não poderia ir sem uma bússola parece o ter incomodado, mas ele não diz nada, apenas toma o pergaminho da sua mão e se recolhe para seus aposentos. Curioso sobre o que havia no pergaminho você pergunta a ele. Ele diz:

- Meu caro Dasmius, não havia nada de mais. Somente um feitiço de cura, mas não se preocupe com isso. Todas as coisas tem um motivo. Se você não foi é por que não era para você ir. [Vá para 11](#).

Você faz suas refeições e então segue para o salão principal para fazer suas orações. Parece que você é o único que veio aqui esta noite. Aos pés da estátua da deusa Amiz você pede proteção para em sua primeira missão, que ela lhe guie pelo caminho da luz e não deixe que sua visão se ofusque frente às escolhas. Após realizar suas orações você parte para seus aposentos onde repousa durante o resto da noite. Pela manhã, pega a sua mochila e com a bússola e mantimentos para a viagem. Ao conferir a bússola você percebe que a mesma está quebrada e não aponta para direção alguma, falta-lhe o ponteiro. Você decide então procurar Knolan para que o mesmo lhe forneça um mapa ou uma nova bússola. Contudo, você não o encontra. Parece que você terá que escolher. Se quiser ir sem a bússola, confiando que Amiz o guiará [vá para 7](#), se preferir esperar por Knolan [vá para 2](#).

Você acredita que esperar não é uma opção, pois você nem ao menos sabe do que se proteger. Você avalia o local e vê que há dois possíveis pontos de ataque, um por cima e outro pela frente. Contudo, pela frente parece óbvio. Você dá alguns passos até a saída dos rochedos e percebe que não há nada por ali. Mesmo assim, resolve procurar mais um pouco. Se você tem uma tocha e quer ir atrás do invasor, [vá para 8](#). Se você não tem uma tocha [vá para 15](#). Se não tem uma tocha e preferir montar em seu cavalo em busca de um local mais seguro [vá para 12](#).

Você está muito eufórico com sua condecoração e decide não aceitar sua missão, pois, certamente novas missões surgirão. Knolam designa Heragon, um dos outros quatro clérigos do templo de Amiz, para a missão. Você resolve dar um passeio pelo templo e depois de um tempo, entediado vai para os seus aposentos. Dois dias depois você recebe a notícia que Heragon foi emboscado e morto por ladrões no caminho de ida. A culpa o toma, pois um amigo morreu em seu lugar. Talvez aquela missão fosse exclusivamente para você. A aventura acabou!

Claro! Sendo um filho de um exímio caçador, escalar algumas árvores em busca de combustível para a tocha não será difícil e fará você economizar um bom tempo. Você encontra uma árvore e localiza em seu topo, uma espécie de coco muito rico em óleo, combustível suficiente para uma noite inteira. Você então começa a escalar a árvore. Perto do meio, suas pernas e braços começam a tremer, pois está fora de forma. Contudo, você consegue chegar até o topo. Não foi tão difícil assim. Você descansa por alguns minutos no topo da árvore e, antes de descer lança o coco ao solo. Em certo momento da descida você pisa em falso e despenca. Ao cair acaba atingindo-o em cheio um galho e depois o solo, sua visão fica turva, você simplesmente apaga. Você acorda no templo de Amiz e fica sabendo que lhe levaram todos os seus pertences, sua armadura, maça, escudo e cavalos e por sorte um viajante o encontrou caído, nu, em meio à mata e o trouxe para o templo. A aventura acabou!

Pensando ser algo urgente e confiante que Amiz o guiará, você pega a bússola, mesmo quebrada, os mantimentos, suas armas e monta em seu cavalo rumo ao leste. Para sua sorte, você se lembra que certa vez foi comprar mantimentos em um vilarejo e, se não lhe falha a memória, é exatamente para lá que você deve ir agora. Uma pequena trilha pela floresta dos risos o levará até seu destino. Dizem que esta floresta é responsável por desaparecimentos de viajantes. Mas a sua confiança em Amiz e seu respeito por Knolan o enchem de confiança para seguir. No meio da manhã você parte pela trilha em meio às altas árvores desta floresta. Certamente, se tudo correr bem, amanhã pela manhã você estará chegando ao seu destino. Andando por algumas horas dentro da mata você decide parar para descansar. Sentado, em frente a uma fogueira improvisada você esquentar petiscos de carne e queijo e os come para matar a fome. Enquanto descansa você imagina como será a noite em meio à mata e lembra que não trouxe tochas caso precise deixar o

acampamento. Se você quiser tentar improvisar tochas [vá para 17](#). Se não, [vá para 10](#).

De posse de uma tocha e filho de um grande caçador você sabe que perigos como esses devem ser enfrentados antes que ele os surpreenda. Contudo, carregar a tocha, a maça e o escudo com apenas duas mãos é bastante desconfortável. Se você pode optar por colocar o escudo nas costas e seguir com a maça na mão direita e a tocha na mão esquerda, [vá para 14](#). Se preferir segurar a tocha numa das mãos, juntamente com o escudo ou com a maça vá [para 19](#).

Mesmo sendo filho de um exímio caçador, a vida no templo é um pouco sedentária e você certamente estaria correndo perigo escalando árvores tão altas. Você se lembra de pequenos coquinhos que caem das árvores quando maduros. Ao serem esmagados oferecem um bom óleo combustível. Você os recolhe durante cerca de uma hora e os amassa, retirando assim um pouco de óleo para embeber as tochas para que durem mais. Agora poderá andar pela noite se preciso for. Você então retorna para a trilha. [Vá para 10.](#)

Você segue pela trilha em meio às árvores da floresta dos risos e logo se dá conta de por que ela tem este nome. Pequenos sons, semelhantes a risos de crianças vem da copa das árvores com o passar dos fortes ventos que sopram acima. Por sorte, os ventos são barrados pelas árvores e você sente apenas uma leve brisa refrescante. Com o cair da noite a brisa aumenta e já é hora de armar acampamento. Andar, além de perigoso, poderia lhe render um resfriado. Você recolhe alguns gravetos, faz uma cama e uma fogueira improvisadas. Embora não fiquem tão bons quanto o que o seu velho fazia, darão certamente para passar a noite. [Vá para 16.](#)

Intrigado, você resolve investigar a que se destinava o pergaminho de cura. Alguns dias depois você fica sabendo da morte de uma pequena garotinha na vila a qual recusara a ir. A culpa toma conta do seu ser. Desde aquele dia você nunca mais se perdoou. A aventura acabou!

Você não tem uma tocha, mas quem precisa de uma quando se tem um cavalo veloz. Você pega suas coisas, arranca, da fogueira, um pedaço de lenha ainda em chamas e se coloca a correr pela trilha. A silhueta da criatura começa a ficar para trás, mas um forte vento aliado à sua velocidade apagam a tocha o deixando no escuro total, mas ainda em disparada sobre o cavalo. Você tenta pará-lo, mas ele parece não obedecer aos seus comandos. Você se irrita e aplica-lhe as esporas com força. Neste momento ele para bruscamente e você é arremessado para frente chocando-se com uma árvore. Você vê que bateu com a cabeça e que está sangrando muito. Meio tonto e confuso, como o barulho dos risos provenientes do encontro da copa das árvores com o vento você vê o mundo girar cada vez mais rápido e simplesmente desmaia. Algum tempo depois, sem estar certo de quanto, você acorda. Em sua frente, uma criatura parece preparar algo para comer em um grande caldeirão. O cheiro dos temperos parece bom, mas para seu

desespero você parece ser a carne. A
aventura acabou.

Seu coração bate acelerado. Você se mantém fixamente olhando para frente, mas alguns minutos se passam e parece que o quer que tenha tentado adentrar no acampamento se afastou. Você então se senta um pouco, pois a noite ainda é longa conforme observa que a fogueira pouco queimou.

“XHIMM”

Este é o barulho de uma espada atingindo em cheio sua cabeça e descendo pelas suas costas. O intruso decidiu atacar por cima saltando sobre você. Caído ao chão você percebe que não consegue movimentar os braços e as pernas. A criatura, de aspecto humanoide, tem feições semelhantes às de um porco. Ela se aproxima de você pega seus mantimentos e armas e o ignora deixando-o para traz. Certamente, o local que escolheu, é um pouco inacessível o que dificultará que alguém o socorra. Você começa a gritar por socorro. Eis que escuta o barulho de passos sobre os gravetos secos. Alguém parece ter escutado seus gritos e veio ajuda-lo. Para sua surpresa um enorme urso aparece,

provavelmente atraído pelo cheiro de seu sangue! A aventura terminou.

Sua reputação de guerreiro nunca foi tão boa assim. Seria abusar da sorte lutar de posse de um escudo, uma tocha e sua maça com apenas duas mãos. Você coloca o escudo nas costas e segue com sua maça na mão direita e a tocha na mão esquerda. A criatura percebendo que você dispõe de uma tocha e a está perseguindo parece ter decidido fugir. Contudo, você quer saber de que se trata e tirar satisfações. Você, mesmo de placas, se move com certa facilidade pela mata, habilidade herdada desde a infância. Em certo ponto, já próximo à criatura a mesma desaparece o que indica uma provável emboscada. Em alerta você caminha cuidadosamente pela mata.

“HURRAAA”

Este é o grito que a criatura, cujas feições são semelhantes às de um porco, lança no exato momento em que te ataca com toda sua força. Mas você estava atento e consegue aparar e devolver-lhe um poderoso golpe no peito a deixando sem ar. Você retira a arma da mão dela e dá uma ordem para que fuja,

intimidada, a criatura foge. Você sabe que ela não o importunará mais. [Vá para 18.](#)

Você ciente de que esperar não é uma boa escolha decide procurar. A falta de uma tocha não é um problema para você, pois um pedaço de lenha, em chamas, retirado da fogueira, deve ser o suficiente. Você vai até a fogueira retira um pedaço grande e caminha em direção à mata. Você parece ver a criatura se afastando, mas ainda assim decide andar um pouco mais na direção dela. Após cerca de dois minutos de caminhada, mata a dentro, uma forte ventania sopra e apaga as chamas do pedaço de madeira que iluminava seu caminho. Você dá meia volta e começa a correr desesperadamente para em direção à luz do acampamento. Você tropeça algumas vezes e a cerca de 10 metros dos rochedos...

“CRUSHI”

Este é o barulho de uma espada perfurando o seu peito. Parece que a criatura o surpreendeu enquanto você se levantava. O golpe lhe deixa sem forças para lutar, mas ainda para perceber que se trata de uma criatura com feições semelhantes à de um porco. O inimigo sorri para você enquanto

seu sangue escorre pela lâmina de sua espada. Não há mais nada o que fazer. A aventura acabou!

Você está um pouco cansado depois de um longo dia cavalgando e após a montagem do acampamento você resolve dar uma cochilada. O local que escolheu para acampar, entre dois rochedos, parece bastante seguro e relativamente inacessível a perigos. Você arma uma pequena armadilha para avisar da presença de intrusos que se aproximem a menos de quinze metros de você. A armadilha é bastante simples, consta apenas de alguns gravetos que se partirão anunciando a presença de algo maior que um cachorro. Você então repousa sobre sua cama improvisada e adormece...

“CRAK”

Você acorda em alerta ao após ouvir os sons dos gravetos se partindo. Parece que algo se aproximou do acampamento. Bastante atento você pega sua maça, escudo e caminha por uns dois metros. Olhando fixamente para frente durante cerca de 10 segundos sua vista começa a perceber uma silhueta humana, mas ela se afasta mais para o escuro. Você sabe que seja o que for que

estiver na mata certamente irá atacá-lo a menos que você o combata antes. Se preferir esperar no acampamento [vá para 13](#). Se preferir ir atrás da do invasor [vá para 4](#).

Você se lembra de conselhos de seu pai de nunca andar a noite sem alguma tocha. Além disso, sendo filho de um exímio caçador improvisar algumas tochas não é tarefa difícil para você apenas um pouco demorado. Se quiser improvisar tochas mais rapidamente, pegando um pouco de óleo de coco, no topo das árvores. [vá para 6](#). Se preferir não se arriscar tanto subindo em árvores e quiser procurar por materiais oleaginosos em terra [vá para 9](#). Se acha que uma tocha não é importante e que uma fogueira, ao acampar já é o suficiente, [vá para 10](#).

Já pela manhã, você apaga a fogueira, desmancha o acampamento e segue para o vilarejo. As grandes árvores vão ficando para trás e você já pode avistar as primeiras casas. Você se dirige a um homem que trabalha em uma horta e o pergunta sobre Lázaro. O mesmo, sem dizer uma só palavra faz um sinal para que você o acompanhe. Ele o leva até uma casa simples e vocês são recebidos por um senhor de aparência cansada. O homem então anuncia:

- Este é Lázaro.

Você então entrega ao mesmo o pergaminho. Ele o toma em suas mãos, o abre, dar um sorriso de canto de boca e com uma voz tímida diz:

- Eu não sei ler senhor. De que se trata?

Você toma o pergaminho e nota que trata-se de um feitiço de cura. Ao mencionar isso, Lázaro o puxa e o leva até um quarto no qual uma garotinha repousa enferma sobre uma cama.

- Deve ser para ela senhor.

Sem pensar duas vezes você lê as palavras e um raio de luz branca se dirige à garotinha. Pouco tempo depois a mesma se levanta. Lázaro não consegue pronunciar uma só palavra. Você então sobe em seu cavalo e deixa a vila sob os aplausos de todos ali presentes. [Vá para 20](#).

Você decide não abrir mão de nenhum de seus itens, pois nem ao menos sabe como seu inimigo irar agir. Mesmo desconfortável com tanta coisa nas mãos você caminha em direção ao invasor. À medida que caminha o inimigo se afasta mais e mais parecendo querer que você a siga. Mas isto não é problema. A tocha que têm em mãos irá durar quase uma hora, tempo suficiente para você encontra-lo e derrota-lo. Devido aos conhecimentos de caça passados por seu pai você começa a seguir o rastro da criatura a deixando sem opções a não ser lutar. Você está cada vez mais próximo e um ataque da mesma parece eminente.

“HURRAAAA”

Esse é o som proveniente de um urro dado pela criatura ao aparecer repentinamente de trás de uma árvore. Mas você estava atento e com certa dificuldade consegue aparar o golpe. Você desfere um golpe meio desajeitado devido a está tentando segurar a tocha, a maça e o escudo com apenas duas mãos. A criatura, cujas feições se assemelham

às de um suíno, apara seu golpe com bastante agressividade e o impacto faz com que você deixe a tocha cair. A criatura se aproveita do descuido e a chuta para longe o deixando em maus lençóis. Você dá alguns golpes no escuro, mas nenhum acerta a criatura. Parece que ela aproveitou o seu descuido e fugiu. Você caminha até a tocha...

“CRUSH!”

Este é o barulho de uma espada perfurando o seu peito. Parece que a criatura o surpreendeu enquanto você se aproximava da tocha. O golpe lhe deixa sem forças para lutar. O inimigo sorri para você enquanto seu sangue escorre pela lâmina de sua espada. Não há mais nada o que fazer. A aventura acabou!

Intrigado, você parte rumo ao templo de Amiz a fim de saber por que Knolan tinha lhe dado uma bússola quebrada. Ao chegar lá Knolan o espera com um sorriso discreto.

- Olá meu caro Dasmius, já de volta. Hoje o almoço será por minha conta.

Você o questiona sobre o motivo de ter-lhe entregue uma bússola quebrada.

- Este era o seu destino meu caro Dasmius. Se perdeu em algum momento?

Você responde que não se perdera, pois lembrava o caminho e que graças aos conhecimentos que seu pai lhe passara na infância conseguiu sobreviver aos perigos da floresta. Ele olha para você e diz.

- Veja a tocha em sua cintura, ela o guiou para o caminho certo em meio à escuridão. Amiz sabe o que faz...

FIM

**Trilha: 1 – 3 – 7 – 17 – 9 – 10 – 16 – 4 – 8 – 14
– 18 – 20**

Allan e Breno são aficionados por jogos de RPG e também amigos de longa data. Eles participam de mesas desde os quinze anos de idade. Hoje com 33 e 29 decidiram compartilhar com os leitores algumas histórias.