



UMA AVENTURA OFICIAL



QUENTE, QUENTE, FRIO!

CALEB ZANE HUETT
ALAN BATSON & CHRIS HILL



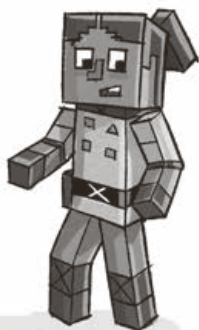
OS JOGADORES A



MORGAN



ASH



HARPER



PRESENTAM-SE



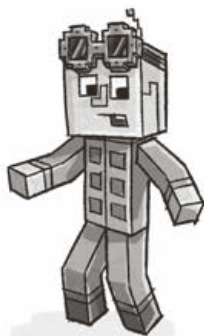
PO



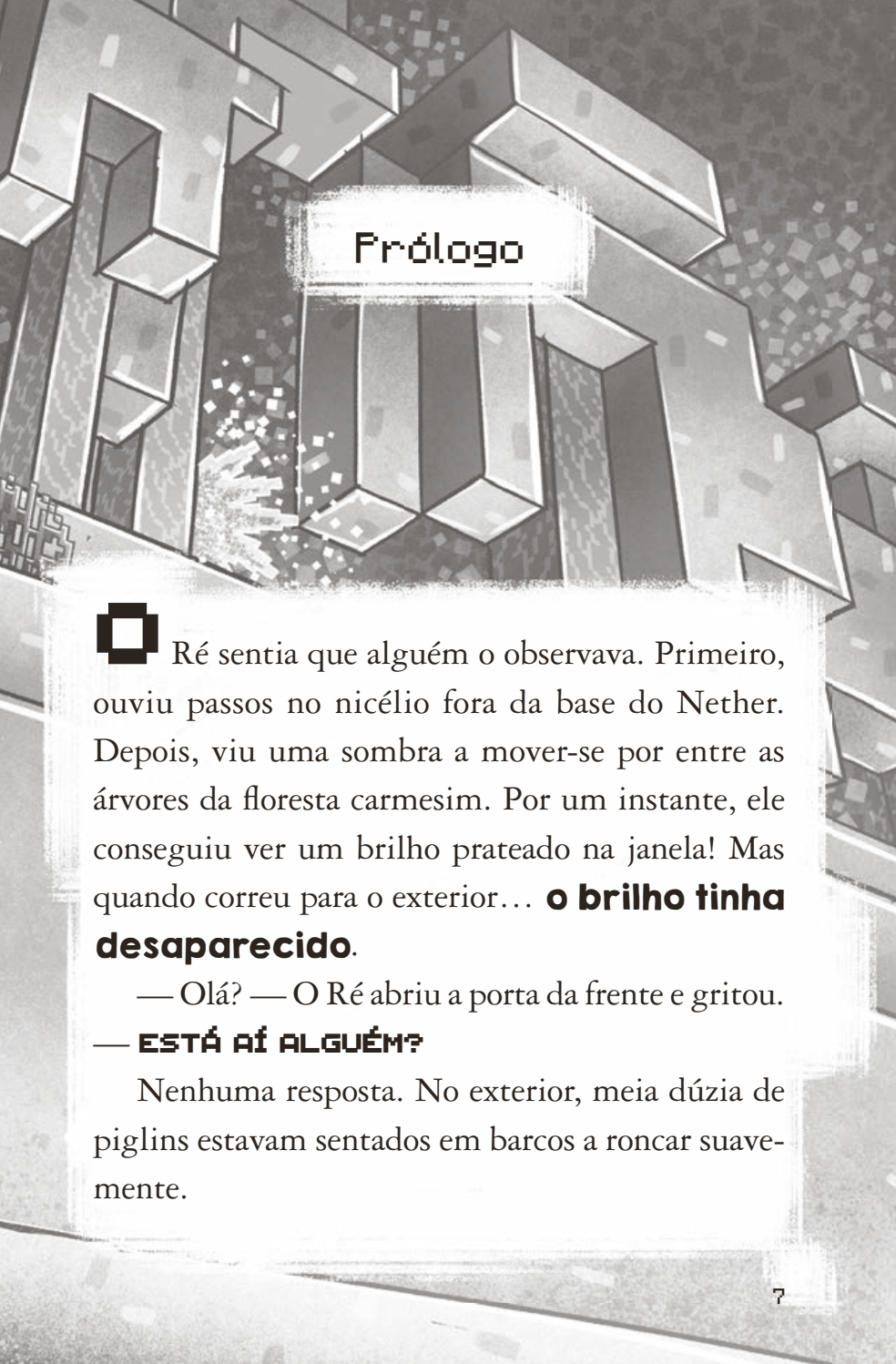
JODI



THEO







Prólogo

 Ré sentia que alguém o observava. Primeiro, ouviu passos no nicélio fora da base do Nether. Depois, viu uma sombra a mover-se por entre as árvores da floresta carmesim. Por um instante, ele conseguiu ver um brilho prateado na janela! Mas quando correu para o exterior... **o brilho tinha desaparecido.**

— Olá? — O Ré abriu a porta da frente e gritou.
— **ESTÁ AÍ ALGUÉM?**

Nenhuma resposta. No exterior, meia dúzia de piglins estavam sentados em barcos a roncar suavemente.

— Por favor, aparece! — disse o Ré. — Eu não devia sair de casa, mas gostaria de te conhecer!

Ali! Outro brilho prateado. Alguém estava a correr na direção do portal do Nether! O Ré mal conseguiu ver a figura antes que ela desaparecesse pelo portal que levava ao Overworld. Parecia ser um *jogador*. Mas não era nenhum jogador que o Ré conhecesse. Que estranho!

O Ré não perdeu tempo: atravessou a entrada da base e correu para o portal. Após alguns segundos de carregamento, ele estava numa caverna coberta de musgo. O brilho de uma poça de lava iluminava uma escadaria esculpida na pedra e nessa escadaria havia um par de pés prateados que desapareciam para cima, em direção à superfície.

— **POR FAVOR, ESPERA!** — pediu o Ré. — Os meus amigos disseram-me para esperar por eles, mas... hoje de manhã, contei todos os blocos que usámos para construir a nossa base no Nether. São trezentos e cinquenta e um, caso tenhas curiosidade!

A figura prateada não produziu qualquer resposta. Ela chegou ao topo da escadaria alguns segun-

dos antes do Ré, mas este conseguiu ver um braço a balançar quando o jogador misterioso se esquivou para trás de uma árvore.

— E depois contei-os *outra vez*. A seguir, disse todas as palavras que conhecia por ordem alfabética. Isso demorou um pouco mais de tempo. Sabias que há *montes* de palavras? — concluiu o Ré.

Nada de resposta, o que o Ré achou estranho. As pessoas não adoravam falar? Pelo menos, a julgar por todos os seus amigos. Talvez esta pessoa gostasse mais de correr do que de falar.

Em breve, chegaram a uma montanha coberta de neve e abetos. **O desconhecido começou a trepar.** O Ré seguiu-o.

— Antes de reparar em ti, eu estava a fingir ser os meus amigos e a conversar comigo mesmo. Queres ouvir as minhas imitações? — O Ré não esperou pela resposta. — Este é o Morgan: «Olá, Ré. Ótimo trabalho, esperaste por nós». E esta é a Ash: «Uau, Ré! Estás a ir muito bem!».

O Ré tinha a certeza de que as suas imitações eram perfeitas. Mas o jogador não reagiu e muito menos abrandou.

— O que estou a tentar dizer é: **FICO FELIZ POR TERES INVENTADO ESTE JOGO DA APA-NHADA PARA NÓS JOGARMOS.**

O jogador prateado estava mais próximo. O Ré estava quase a apanhá-lo! Mas de repente, ele virou à esquerda e desapareceu por trás de um grande abeto. O Ré seguiu-lhe o exemplo um pouco depois e, de repente, deu de caras com um mob verde brilhante que sibilava como uma chaleira enquanto piscava a branco: **um creeper prestes a explodir!**

Com os seus reflexos ultravelozes, o Ré empilhou um monte de blocos para formar uma parede à sua frente e saltou para trás. O creeper explodiu e a parede desfez-se numa nuvem de fumo. Tinha



funcionado! O Ré tinha escapado ileso. Mas quando ele olhou em volta, o jogador tinha desaparecido.

A Lua iluminava uma floresta repleta de imagens e sons estranhos.

— **OH, RÉ. ESTÁS PERDIDO** — disse o Ré com a voz desanimada, característica do Po.

Ao longe, uma criatura uivou faminta.

Capítulo 1

HARPER, ACORDA! ACORDA! É UMA EMERGÊNCIA CIENTÍFICA!!

A Harper Houston acordou ao som do despertador, como sempre. Levantar-se às seis e meia da manhã era essencial para seguir a sua rotina matinal perfeita! Depois de se espreguiçar e bocejar, ela verificava o estado do tempo (para escolher a roupa certa de acordo com a temperatura); guardava uma camisola e um top extra na mochila (para o caso de o tempo mudar de repente); verificava novamente a sua agenda (para levar o equipamento certo para as atividades do dia); tomava o pequeno-almoço; cortava legumes para os caracóis no terrário; revia o plano do Minecraft para o dia; e, finalmente, saía para a escola às sete e meia. **Fácil.** Tal como todas as manhãs.



A Harper esticou o braço para desligar o despertador e viu que eram 7h25. Sete e vinte e cinco? O botão de repetição do despertador atrasava o alarme em cinco minutos, o que significava... que ela tinha tocado no botão *onze vezes*?! Como é que ela tinha conseguido fazer aquilo sem acordar?

Foi então que a Harper se lembrou. Na noite anterior, ela tinha passado tanto tempo a pensar e a dar voltas à cabeça que tinha demorado horas a adormecer.

O grupo de amigos dela tinha muito com que se preocupar ultimamente. Logo no segundo dia na sua nova escola, a Academia Ironsword, **todos se tinham metido em grandes sarilhos**

por terem fingido uma luta de espadas no refeitório. Depois, tinham passado a tarde inteira a limpar a escola, o que não teria sido nada de especial, se não fosse um problema muito mais estranho: eles tinham apenas uma semana de escola para salvar a vida do Ré, o seu amigo digital!

Na sua escola antiga, o Liceu de Woodsword, a professora favorita da Harper, a Doutora Culpepper, tinha-lhes dado um servidor do Minecraft com algumas capacidades únicas. **A mais estranha delas era a existência do Rei Evocador,** uma inteligência artificial perigosa que teria dominado todo o Minecraft caso não tivesse sido travado.

A Harper e os amigos ajudaram o Rei Evocador a perceber como estava errado, mas os seus sentimentos eram poderosos demais para serem contidos pela sua programação, e por isso ele dividiu-se em várias peças de código. Quando a equipa voltou finalmente a juntar os seus dados, o Rei Evocador não regressou à vida. **Em vez disso, ele renasceu como um novo ser: um Rapaz Evocador, a quem os amigos apelidaram de Ré.** Mas logo depois de o conhecerem, uma grande



tempestade tinha danificado a sua escola e o servidor onde jogavam o Minecraft.

Agora, o Ré estava preso dentro do servidor danificado! A Doutora Culpepper tinha transportado o servidor com todo o cuidado para a sala de informática da Academia Ironsword, mas se ele voltasse a ser movido, iria avariar de vez. Para piorar a situação, o diretor da nova escola, o Prof. Ferris, não era fã de experiências danificadas por tempestades e tentava desfazer-se do servidor no final da semana.

O grupo acreditava que o Ré seria capaz de sair do servidor se eles conseguissem chegar ao Fim e derrotar o Dragão de Ender, mas isso era mais fácil dizer do que fazer. A Harper, o Morgan e o Theo eram os únicos membros do grupo que já tinham visitado aquela dimensão final, mas os seus avatares

tinham sido derrotados na segunda-feira, e o servidor não os deixava voltar a entrar.

A função da Harper era traçar um plano, mas agora eles já só tinham metade da equipa e metade da semana. Terça-feira não tinha sido um dia de desperdício completo (a Ash havia encontrado um monte de tesouros num vestígio de bastião), mas também não tinha sido um grande sucesso. Como é que eles conseguiriam chegar ao Fim a tempo? O que tinham eles de completar hoje?
E se estivessem enganados quanto à forma de salvar o Ré? E se...

7h28! A Harper estava outra vez a perder-se no meio das suas ralações! Se ela não se despachasse em dois minutos, iria perder o autocarro! Não havia tempo para se espreguiçar e bocejar. Nem para ver como estava o tempo; ela iria vestir uma roupa básica e esperar que corresse tudo bem. Também não havia tempo para espreitar a agenda, fazer a mochila e **rever o plano do Minecraft**. Apesar da pressa, a Harper dedicou uns momentos a cortar uma cenoura fresca para os seus caracóis de estimação. De seguida, agarrou na mochila e no telemóvel,

saiu pela porta a correr e apanhou o autocarro mesmo a tempo.

A caminho de Ironsword, ela disse a si própria que iria correr tudo bem. O dia estava maravilhoso. Era uma

quarta-feira normal. Não havia testes nem grandes projetos para fazer. Na aula da Prof.^a Minerva, estavam a ler um livro que ela já tinha lido antes. Na aula da Doutora Culpepper, estavam, por sua vez, a trabalhar num projeto de construção de uma ponte que a Harper já tinha terminado. Mesmo cansada, preocupada e mal preparada, tudo iria correr bem. Mas ainda que sabendo isso, ela não conseguia parar de pensar em tudo o que tinha para fazer nesse dia.

O autocarro deixou a Harper mesmo em frente ao portão de pedra da Academia Ironsword. A escola era enorme e parecia *mesmo* um castelo. A Harper atravessou o grande relvado que levava até às portas principais e empurrou-as.





Vuuush. Do interior saiu ar frio. Gelado, como se estivessem em pleno inverno. A Harper estremeceu ao entrar. À sua volta, os alunos usavam casacos grossos, juntavam-se em grupos e esfregavam as mãos para se aquecerem. O ar condicionado estava no máximo!

Tentando manter-se quente, a Harper apressou-se a chegar até à sala de aula da Prof.^a Minerva, onde todos os seus amigos esperavam por ela.

— O-O que se p-passa? — perguntou ela, enquanto batia os dentes.

— Ninguém sabe — disse o Po Chen, um dos amigos da Harper e outro membro do grupo de

jogadores do Minecraft. Ele tinha puxado um capuz sobre a cabeça e tinha-o apertado tanto que a Harper só conseguia ver-lhe o nariz. — Tem estado um gelo toda a manhã!

— **Será que é outra das experiências da Doutora Culpepper?** — questionou a Harper.

— Também pensei o mesmo! — respondeu o Theo Grayson. — Mas quando lhe perguntei, ela disse que também não fazia ideia.

— Talvez alguém tenha deixado um frigorífico aberto? — sugeriu o Po. — **Ou cem frigoríficos?**

O Morgan e a Jodi Mercado (os dois últimos membros do grupo do Minecraft nesta escola) nem pareciam reparar no frio. Estavam a olhar para o telemóvel do Morgan com expressões de preocupação nas suas caras. Quando percebeu que a Harper tinha entrado, o Morgan estendeu-lhe o telemóvel.

— **Hã, Harper, viste a mensagem da Ash?**

— Não, estava atrasada de manhã, por isso...

— Quando viu a mensagem no telemóvel, a Harper perdeu a fala.

Olá a todos. Esta manhã entrei no jogo para ver como estava o Ré e... ele desapareceu. Espreitei na base do Nether,

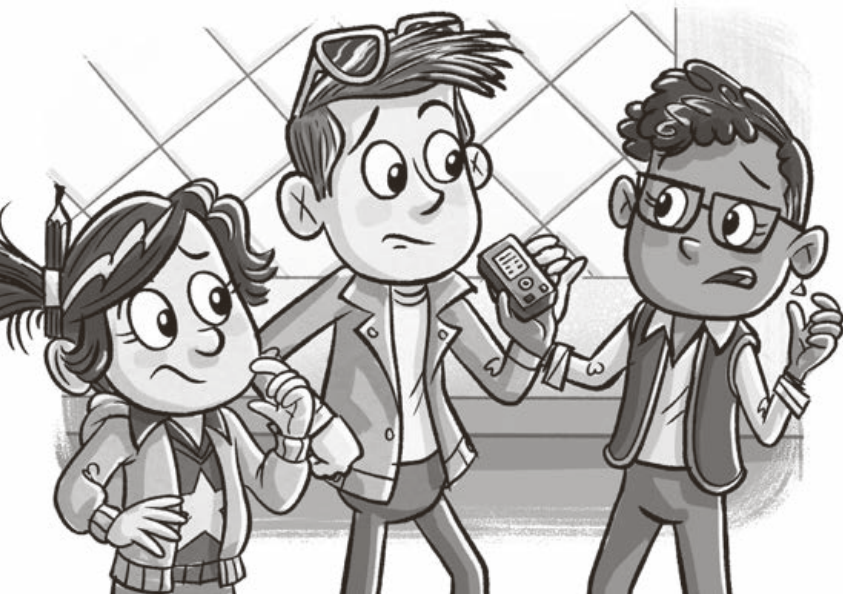
na base do Overworld... ele não está em lado nenhum. Estou preocupada que lhe tenha acontecido alguma coisa.

— **Oh, Ré...** — A Harper entregou o telemóvel ao Morgan.

— Espero que ele esteja bem — disse a Jodi.

Mas será que hoje não corre nada bem?, pensou a Harper. Mas para os outros, ela disse:

— Não se preocupem. Nós vamos encontrá-lo. Vamos assistir às nossas aulas **e eu vou arranjar um plano!**





UMA AVENTURA OFICIAL



MINECRAFT

IRONSWORD ACADEMY

**PRIMEIRO, A ESCOLA FICA FRIA, FRIA, FRIA!
DEPOIS, QUENTE, QUENTE, QUENTE!
MAS O QUE SE ESTÁ A PASSAR?!**

A juntar a isto, o Ré desapareceu depois de perseguir um jogador misterioso pelo Overworld. Se os amigos querem chegar ao Fim a tempo, vão precisar de encontrá-lo e conquistar varinhas de blaze do Nether o mais depressa possível. Conseguirá a Harper arranjar um plano para ajudar os amigos e a Academia Ironsword antes que seja tarde demais?

LÊ TAMBÉM:



Penguin
Random House
Grupo Editorial

Leitura infantil



penguinlivros.pt



penguinkidspt

8+

ISBN: 978-989-583-617-8



9 789895 836178