

## Ficção Dungeons & Dragons

por Joseph D. Carriker Jr.



# Contos do Velho Lobo do Mar

Uma Ficção de STORMWRACK

## Capítulo 1

**J**osen pisou para fora da prancha, empurrado pelo homem grande e tatuado - o primeiro imediato da *Senhora da Maré Profunda* - logo atrás dele. Josen rapidamente pisou de lado, abrindo caminho para o robusto primeiro imediato, que olhou de lado para ele assim que pisou a bordo.

“Bem-vindo a bordo, rapaz”, disse o primeiro imediato com um riso grosseiro. “Esta é a *Senhora da Maré Profunda*, e um navio melhor seria difícil você encontrar. Fique fora do caminho por hoje, mas fique de olho no que os outros estão fazendo - você estará fazendo isto amanhã. Eu enviarei alguém para lhe

ensinar usar as cordas até nós estarmos fora do porto, pois agora todo mundo está ocupado”.

Josen acernou com a cabeça e trocou sua mochila de lona para o outro ombro. O primeiro imediato indicou com a cabeça a escadaria que conduzia às entranhas do navio.

“Um pouco depois, peça para alguém da tripulação lhe mostrar onde alojar sua bagagem - você não tem um quarto só para você, note bem, então não ocupe muito espaço. A tripulação dos outros turnos precisará do quarto. Mas seu baú de objetos pessoais é só seu”, disse o homem grande dando um tapa nas costas de Josen e caminhando para fora, gritando ordens. Josen observou como homens corriam para fazer o que primeiro imediato comandava, e fez uma nota mental para se lembrar de saudar o grande homem da próxima vez que se falassem.

Havia muito que aprender.

Depois de um tempo, Josen correu para lá e

### CRÉDITOS ADICIONAIS

**Escrito por:** Joseph D. Carriker Jr.

**Créditos da Edição Nacional**

**Traduzido por:** Daniel Bartolomei Vieira

**Ilustrações por:** Wizards of the Coast (David Griffith, Eric Polak e Michael Phillippi)

**Editado por:** Daniel Bartolomei Vieira

**Design Gráfico:** Ricardo Costa

Baseado nas regras oficiais de **Dungeons & Dragons** criadas por Gary Gigax e Dave Arneson e no Design de jogo do novo **Dungeons & Dragons** criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS e STORMWRACK são marcas registradas, propriedade da Wizards of the

Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações, eventos ou pessoas reais é mera coincidência.

Este material é apenas um brinde concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória, portanto não é autorizado sua comercialização ou reprodução indevida.

[www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd)

[www.ultimosdias.tk](http://www.ultimosdias.tk)



para cá pelo convés principal, tentando ficar um passo à frente do resto da tripulação e mantendo-se fora do caminho deles. Infelizmente, ele ainda não tinha captado os funcionamentos do cordame totalmente, então ele não podia prever totalmente onde alguém iria passar de um momento para o outro. Em tempo, ele encontrou-se na direção do castelo de proa.

“Sai da frente!”, gritou um marinheiro barbuado e cheio de cicatrizes, e Josen saltou de lado, evitando ser atingido - ou pior - por um pedaço de corda que foi repentinamente esticado. Josen subiu sobre uma das pilhas de corda enrolada no nariz do castelo de proa, à base da carranca. Ele se sentou pesadamente no emaranhado de lonas e cordas, e suspirou.

“Ei! Preste atenção!”, grunhiu seu novo assento, e Josen saltou para o lado. Uma mão pequena e bronzeada emergiu da pilha, e empurrou a lona - e a bolsa de Josen - de lado. Josen piscou apavorado quando um homem pequeno e barbuado emergiu. Não, não era um homem.

Era um gnomo.

“Desculpe!”, Josen murmurou, oferecendo a mão para ajudar o gnomo levantar. “Eu... eu não o vi lá”, disse confuso e envergonhado. O gnomo olhou furioso para ele, mas sua face abrandou-se quando viu o jovem, que olhava totalmente perturbado e confuso.

“Não faz mal, agora. Nenhum dano feito”, disse o gnomo, certificando-se e lançando ao garoto sua mochila. “Eu digo, eu fiz muito mais dano à minha própria cabeça do que você conseguiu. De forma que é algo!”, disse o gnomo passando a mão na cabeça. Josen sorriu, e o gnomo olhou ao redor, espantando o sono dos olhos. “Ah, nós estamos a caminho. Excelente”, disse o gnomo respirando profundamente.

Josen olhou o gnomo de cima a baixo. Ele estava vestindo calças simples de lona, como tantos outros marinheiros, mas sua camisa estava tingida de um azul que, provavelmente, certa vez foi da cor do oceano profundo, antes do sol começar a desbotá-lo. Ele também usava um colete de couro com todos os tipos de pequenos bolsos, fivelas e tiras. O gnomo largou-se subitamente debaixo da extremidade de um rolo de corda e sorriu para o garoto.

“Novo aqui, então?”, ele perguntou.

“Sou, sim”, disse Josen. “O primeiro imediato me admitiu. Eu estava trabalhando para minha tia no Âncora Torta, na cidade, e ele pegou um quarto lá.

Quando fiquei sabendo que ele era o primeiro imediato de um navio, eu lhe perguntei se ele precisava de outra mão. Ele pensou um pouco sobre isto, e aqui eu estou”, Josen terminou com um tom um pouco triste, questionando claramente sua decisão. “Eu estava tentando ficar fora do caminho como ele me disse, só...”

“Você não sabe onde se colocar?”, o gnomo interrompeu, perguntando com um sorriso. Josen acernou com a cabeça miseravelmente. “Ora! Isto não é nada. Fique comigo, jovem. Eu lhe mostrarei o que é o que. Qual é seu nome?”, perguntou o gnomo.

“Josen Malkin”, disse o jovem, chacoalhando a mão do gnomo.

“Farhan Reflexo das Ondas”, disse o gnomo com júbilo. Ele observou os marinheiros que corriam ao redor deles, e então olhou para baixo, na direção da água marrom que se movia depressa por baixo deles assim que a *Senhora da Maré Profunda* fazia seu caminho até a saída do porto. “Belo dia. Altamente auspicioso para começar uma viagem, jovem Josen. Vê o modo como o sol brilha, até mesmo na água bar-

renta do porto? Vê como quebra nas ondas, parecendo ouro logo abaixo da superfície?”

Josen sorriu e apoiou-se contra a grade, olhando sobre a borda junto com Farhan, cujo cabelo longo e trançado chicoteava ao vento.

“Isso significa que há ouro à frente de nós, garoto”, disse o gnomo, como se fosse a coisa

mais clara no mundo. “Riquezas à frente de nós, e riqueza para todo o mundo”.

“Como você sabe isso?”, perguntou Josen, sentando-se e encostando suas costas contra a grade.

“Quando você tiver tantas viagens pelo mar quanto eu tenho, jovem, você reconhecerá estes sinais”, assegurou o gnomo dando uma piscadela. “Ou, você pode tomar o caminho inteligente, e apenas escutar e aprender com o velho Farhan. Beneficie-se da minha experiência, garoto, e você colherá as recompensas disto sem ter que levar os caroços que vêm com a aprendizagem”. Ele riu e ficou de pé, assim que um marinheiro vestido apenas com calças de lona e com uma cabeça raspada dirigiu-se para eles.

“Farhan!”, gritou o marinheiro por cima do furor dos homens que estavam trabalhando ao redor dele. “Entre naquele ninho! Nós precisamos de um bom vento se quisermos sair do porto ao anoitecer”.

Farhan o saudou, e o homem partiu. Josen



Capitão Legendário



baixou a cabeça assim que Farhan carregou os rolos de corda. Ele esperava falar um pouco mais com o gnomo. Farhan começou a caminhar para o convés principal e então parou no meio caminho, olhando atrás, onde estavam os rolos de corda.

“Bem?”, ele gritou para Josen. “Você vem, ou não?”. Josen se lançou quase se arremessando sobre o convés balançante, desvencilhando-se das cordas. Ele equilibrou-se, entretanto, e logo estava seguindo os passos de Farhan. O gnomo dava passos rápidos, e - como se mostrou - era também um rápido escalador. Josen teve dificuldades tanto para acompanhá-lo quanto para se desviar dos marinheiros e suas cordas. A meio caminho do topo, Farhan chamou o garoto e riu.

“Espero que você não tenha medo de altura, rapaz”, ele disse, e continuou escalando. Josen parou durante um segundo e deu uma olhada ao redor. Ele estava bem alto no ar agora, e o convés parecia muito pequeno abaixo dele. Ele também balançou terrivelmente - ou melhor, toda vez que o convés balançava, o mastro que ele estava escalando balançava perigosamente também.

“Não, não, não olhe para baixo, seu cabeça oca!”, a voz aguda do gnomo advertiu vinda de cima. “Nunca olhe para baixo!”, ele completou. Josen engoliu seco e continuou escalando.

Num instante, eles estavam no ninho do corvo. Farhan estava sobre a ponta dos pés, observando por sobre a borda da grade quando Josen saltou para dentro do pequeno espaço redondo e abraçou o fundo do cesto.

“Então... então, por que nós estamos aqui?”, ele perguntou, ainda ofegando tanto por causa do medo quanto do esforço da subida. Farhan piscou para ele e enfiou a mão na bolsa ao seu lado. A mão do gnomo retornou e ele mostrou para Josen o apito em seu pequeno punho.

“Para chamar um vento com o assobio, é claro!”, o gnomo piscou e riu, e pôs o apito nos lábios. Suas bochechas se encheram e sua mão girou habilmente a corda do apito assim que ele começou a tocar uma alegre jiga. Saudações soaram do cordame abaixo deles, assim que os marinheiros encontraram algo para motivá-los.

Enquanto Josen assistia o gnomo tocar a alegre melodia, algo estranho aconteceu. No princípio, ele não conseguiu entender exatamente o quê, até que Josen notou a trança do gnomo - ela estava pendurada reta quando eles chegaram no ninho do corvo, mas agora ela estava chicoteando para frente em um vento que apareceu subitamente. Josen olhou para baixo somente a tempo ver as velas irem de frouxas para completamente cheias, capturando os ventos repentinamente vantajosos com um estalo da lona.

“Chama-vento!”, veio a saudação dos homens do cordame abaixo deles, seu trabalho feito muito, muito mais fácil - era fácil manobrar as velas para capturar um vento que vinha por detrás, afinal de contas. Enquanto o sopro no apito continuava, o gnomo piscou alegremente para Josen, que começou a bater palmas no ritmo da música.

\*\*\*\*\*

“Aquilo foi incrível!”, disse Josen, sentando-se próximo a Farhan, passando para o gnomo uma tigela de guisado, que era o jantar da tripulação. Farhan riu e passou para o rapaz um naco de pão.

“Ah, é apenas o vento, garoto”, ele disse tranquilamente, imergindo pão no guisado e mastigando felizmente. “Um truque útil eu diria, entretanto. Por que salvou a *Senhora da Maré Profunda* mais de uma vez, afinal de contas”.

“Salvou?”, Josen perguntou interessado. “Como?”

“Vocês rapazes, lembram-se do emissário das profundezas no Baixio da Fenda Naval?”, o gnomo perguntou, e alguns dos marinheiros assentiram. Outros moveram-se mais para perto, ansiosos para ouvir o conto.

\*\*\*\*\*

Bem, rapaz. O oceano é profundo. Muito, muito profundo. Há alguns lugares que são mais fundos do que a montanha mais alta é alta. E estes lugares negros têm fome - eles comem tudo o que cai neles: corpos, navios... até mesmo a luz. Mas às vezes a escuridão torna-se gananciosa e glutônica. Impaciente. E não quer esperar estas coisas caírem em sua barriga.

Quando isso acontece, o abismo começa a caçar.

Nós estávamos apenas navegando de passagem no Baixio da Fenda Naval, um recife, talvez uma semana do porto mais próximo. Bem, no meio deste baixio, havia uma fossa naval; uma fossa de águas profundas, negras e frias como o inverno e mais faminta que um lobo com fome. É claro, nós não sabíamos disso.

Eu estava no convés, próximo da *Senhora*, na frente do navio, onde você e eu nos encontramos esta manhã. Neste momento, eu estava observando os pássaros que voavam por sobre as águas, pássaros de todos os tipos. Eu estava a ponto de me virar quando eu vi algo escuro mover-se abaixo deles. Parecia com uma coisa grande também, então eu disse para as aves.

“Ei!”, eu disse, na língua dos pássaros.

“Olhem para baixo!”. E então, um dos pássaros, uma coisa bonita de plumagem azul brilhante e branco creme, deu um grito e atirou-se para baixo da água! Bem, você pode apostar que comigo gritando de se esguelar e com o amigo delas desaparecendo, esses pássaros voaram de lá tão rápido que partiram deixando uma nuvem de penas.

E bem na hora, também, porque tentáculos começaram cortar a água, saindo para a superfície, tentando agarrá-los. Mas já era tarde - aqueles membros negros apenas conseguiram alcançar as penas delas. Uma lula enorme, eu pensei, até que nós chegamos um pouco mais perto. Eu percebi então que aqueles tentáculos não eram de alguma besta marinha borrachenta - eles eram a própria água. Águas profundas, negras e sombrias.

A próxima coisa que eu sei, é que Jakes, Marlan e o velho Crimmer saltaram ao mar, gritando como se estivessem a caminho de uma praia cheia de tavernas, e cada um com uma bolsa cheia de ouro para gastar lá! Atraídos ao mar... Bem, aqueles tentáculos chicotearam e os arrebatarem, tão rápido quanto você possa imaginar. Eu ainda posso ver os sorrisos estúpidos em suas faces -

que os deuses dêem descanso as suas almas - assim que eles afundaram para baixo d'água.

Então, eu comecei soar um alarme. Nesse momento, eu percebi que podia fazer algo como sirenes e coisas do tipo, certamente, mas nessa hora não havia nenhuma canção - pelo menos nenhuma canção que nós pudéssemos ouvir. Ao invés disso, eu comecei a dizer para todo o mundo ficar longe da grade, que lá no mar havia uma besta e eu corri como o diabo para o mastro principal.

Então, as coisas mudaram de ruins para insanas. Veja, um emissário das profundezas pode atrair os homens para baixo, até seus tentáculos. Mas quando as pessoas são mais sábias, o emissário é forçado a usar outras táticas. E da mesma forma que eles podem invocar os homens a eles, eles também podem invocar estranhas espécies de criaturas marinhas. Inclusive fábulas do próprio elemento do oceano. Então, num instante, uma figura horrível e aquosa saltou para fora vinda de debaixo das ondas, respingando conforme fazia seu caminho para a lateral do navio.

Desnecessário dizer, eu comecei tocando uma

canção dos ventos, enchendo as velas como se nós estivéssemos correndo mais do que uma tempestade! O capitão e aquele seu repugnante cutelo começaram a lidar com o elemental da água no convés, antes que ele pudesse ferir muito da tripulação, mas Tuldin, lá, ainda tem as cicatrizes no ombro. Mostre para o gato, Tuldin!

Mal bestial, não é mesmo?

Por sorte, uma das passageiras era algum tipo de maga ou qualquer coisa assim, e ela se surgiu no convés, olhou ao redor, avaliou a situação e então soltou uma bola de fogo ou duas na direção daquele velho enviado das profundezas.

Agora, até este dia eu mantenho comigo que existem poucos problemas que uma bola de fogo goela abaixo não resolva, e isto se provou não ser diferente. Aquele velho emissário não gostou de ter a boca cheia de chamas, deixe-me dizer a você. Podia-se ouvir ele gritar como louco, mas naquela hora, os ventos haviam aumentado, e nós estávamos fora de lá mais rápidos do que ele pudesse nos seguir, pois não!



*Emissário das Profundezas e sua vítima*

#### **Novo Talento:** **Cantor dos Ventos**

Você pode usar uma canção ou um instrumento de sopro para compelir os ventos a lhe obedecerem. O bardo que possui este talento é altamente favorecido a bordo de um veleiro; de fato, um bardo que demonstre a habilidade para controlar os ventos até certo ponto é normalmente designado com uma posição de oficial no navio.

**Pré-requisitos:**  
Habilidade de classe música de

bardo, Atuação (canção ou instrumento de sopro) 5 graduações.

**Benefício:** Gastando um uso diário de música de bardo, você pode acalmar os ventos ao redor de um único navio em rajadas bem-domesticadas. Eles continuam soprando as velas do navio como o normal para a sua velocidade, mas seus efeitos na tripulação são de uma intensidade menor (veja Tabela 1-2 na página 23 de *Stormwrack*). Sendo assim, um vento forte afetado por esta habilidade continua impelindo o navio para a frente como normalmente um vento forte o faria, mas só afetará a tripulação como se ele



fosse um vento moderado.

Você também pode alterar a direção do vento através de um ponto da bússola (de norte para noroeste ou em direção ao nordeste, de sudoeste para oeste ou sul, etc.).

Estes efeitos duram tanto quanto o bardo continue executando sua música de bardo, mais 10 rodadas depois que a música terminar.

### Novo Monstro: Emissário das Profundezas

*Um borrão de água fria e negra, esta assustadora massa cheia de tentáculos ondula e borbulha na água.*

Nas profundezas negras dos oceanos, coisas estranhas vêm descansar. Corpos, magias lançadas e até mesmo a própria luz são tragados para estes locais e são consumidos. Apenas imagine, então, que às vezes, em tais locais, uma malevolência cresce. Impelida pela putrefação das coisas vindas da luz e conduzida por uma fome terrível, esta coisa se torna impaciente, esperando as marés baixarem e mostrarem o mundo superior para que ela demonstre sua fome voraz. Ela forma por si só um corpo negro e de águas frias, onde encontrou sua gênese, deixando as trincheiras das águas escuras das profundezas oceânicas, buscando vida e luz para consumir.

Um emissário das profundezas tem a habilidade de chamar coisas para si, de forma que possa consumi-los. Atrai freqüentemente ao mar os marinheiros com seu chamado, envolvendo-os assim que saltam na água fria e alimentando-se do calor de vida deles. Quando em perigo, um emissário das profundezas tem a habilidade de invocar criaturas aquáticas para defendê-lo.

### Combate

Um emissário das profundezas mantém uma técnica muito simples para caçar. Começa chamando sua presa para si, usando um chamado de sereia. E então agarra aqueles que entram na água, submergindo-os. Se alguém se dispuser a lutar para ameaçar sua serenidade, ele invoca uma criatura para se defender e distrair qualquer adversário. Somente se seus oponentes lutarem e vencerem seu exército invocado ou tentarem se engajar diretamente com o próprio emissário, a criatura voltará sua atenção e poder completos contra neles.

## Capítulo 2

J

osen estava na grade, olhando com o cenho franzido para o horizonte, uma mancha cinza escura contrastando com o resto do céu azul profundo.

“Ah, uma pequena tempestade à frente, parece”, disse a voz aguda próximo a ele. Josen olhou para baixo onde estava o gnomo Farhan, e acenou positivamente com a cabeça.

“Não deveria ser um problema, deveria?”, o garoto indagou, a preocupação demonstrada apenas pela sua voz. “Eu quero dizer, você controla o vento e tudo, certo?”

O gnomo riu.

“Eu não diria exatamente controlar, rapaz”, disse Farhan. “É mais como se eu tivesse um pouco de influência. Ele ainda faz o que gosta - eu apenas falo docemente às vezes”.

“Ah, como faz com o capitão!”, disse Josen sorrindo, enquanto olhava de volta para a

tempestade que se aproximava. O gnomo riu alto. O rapaz estava aqui somente há algumas semanas e já tinha uma idéia melhor do que a maioria da tripulação de como as coisas funcionavam neste navio. Ele iria longe.

“Algo assim”, disse Farhan. “Embora tempestades sejam perigosas, rapaz. Não é nada para se brincar. Principalmente se o próprio mar oferece perigos”.

\*\*\*\*\*

Eu me lembro de uma época quando eu ainda era um jovem, muitos anos atrás. Eu me encontrava em um navio tão bom quanto o *Senhora da Maré Profunda*, você sabe. Eu estava servindo a bordo como uma mão a mais no *Partidário de Ferro*, um nome grande para um navio apenas pouco menor que este aqui.

Uma coisa que você aprenderá sobre navios, garoto, é que você nunca dá a eles um nome que a Velha Senhora Azul possa entender como um desafio,



*A Ilha Destruidora de Cascos*

Ilustração de Michael Phillips

entende? O mar é o lar da dama, e ela leva a sério seus desafios.

Assim era o *Partidário de Ferro*, capitaneado por um paladino bufão, que atendia pelo nome de Sir Moldren. Moldren era um camarada agradável, note bem, mas não um marinheiro de verdade. Entretanto, a ordem dele tinha tomado posse de um navio e eles decidiram que precisavam de uma presença em alto-mar - para corrigir injustiças e coisas do tipo. Então, Moldren juntou um bando de semelhantes benfeitores e saiu para trazer justiça para as ondas.

É claro, isso era exatamente uma coisa para um jovem bardo aventureiro como eu. Embora inexperienced como eu era, decidi me oferecer como uma mão a mais. A tripulação de Moldren era, como uma companhia, de bons aventureiros, de longe melhores que eu na espada e na magia. Mas, como eu aprendi, eu tinha uma habilidade que nenhum deles poderia reivindicar.

Quer dizer, a habilidade de navegar um navio.

Então, eu era de muito mais valor para eles como um marinheiro do que como um membro da companhia aventureira deles, mas eles me ensinaram alguns conhecimentos aqui e acolá, e às vezes me deixavam acompanhá-los até a praia. Bem, tudo isso se acabou quando encontramos a Ilha Destruidora de Cascos.

Neste momento, eu estava debaixo do convés quando a tempestade nos atingiu. Eu me segurei em uma rede próxima ao teto do porão, e eu me agachei lá, tentando não rir do pobre Sir Moldren que fora acometido de um enjôo por causa do balanço no navio. Ele fez tudo certo quando tais coisas acontecem, mas esta tempestade era forte demais. Enquanto eu me deitei lá, balançando suavemente como se estivesse sendo embalado pela minha mãe, ele estava escondido no porão.

A última coisa da qual eu me lembro é de ouvir um estrondo, e pensei que o grande trapalhão tivesse perdido o equilíbrio e caído. Mas de repente houve uma escuridão e água e ventos uivantes por todo o lugar, pontuados por pedras e lascas voadoras do casco do navio.

Nós havíamos acabado de descobrir porque a ilha era chamada de Destruidora de Cascos.

Bem, eu despertei aos sons de um mastigar, e a sensação do batendo sol em um dos lados do meu rosto e a areia molhada no outro. Eu me deitei lá por um momento, tentando entender onde eu estava e como eu chegara lá, quando ouvi criaturas que falavam em um idioma que eu não reconheci. Suas vozes eram profundas e graves, e não soaram nem um pouco amigáveis. Cautelosamente, eu abri meus olhos ligeiramente e vi que essas vozes pertenciam a

enormes e grosseiros brutamontes.

Você descobrirá, rapaz, que este tipo de sorte é precisamente o tipo de coisa que traspassa minha carreira. Eu quero dizer, eu ouvi histórias de outros marinheiros náufragos que terminaram aos cuidados de belas sereias ou bondosos elfos do mar. Mas o velho Farhan?

Ogros.

Tão surpreendido eu fiquei por isto, que eu guinchei de medo antes que eu pudesse me concentrar. Os dois ogros observavam dos destroços - eu pensei que eles seriam pegos de surpresa se vissem alguém ainda vivo, então eu tomei iniciativa e fugi, tão rápido quanto minhas pernas podiam me levar.

Agora imagine você, eu não sou o corredor mais rápido do mundo - poucos gnomos podem fazer esta reivindicação. Porém, eles me deram bastante vantagem. Rápido como um piscar de olhos, eu me joguei atrás de um pedregulho enquanto os ogros ainda estavam com seus pés abaixo deles. Então, eu escalei até o topo da pedra, assim que eles estavam vindo aos tropeços naquela direção. Os ogros se dividiram, esperando se mover furtivamente em ambos os lados ao redor do pedregulho, e assim que fizeram isto, eu escorreguei para baixo na face oposta da pedra e furtivamente segui caminho para os destroços que estavam na praia.

Eu fui bem esperto por um momento, mas, para ser honesto, havia muitos lugares para esconder naquela ilha horrenda. Não ajudou muito, pois pouco tempo depois não somente os ogros estavam atrás de mim, mas também as bruxas que comandavam o lugar. Oh, eu fiquei à frente deles por um tempo, é claro, não pensando realmente como eu sairia daquela ilha, ou o que eu comeria, ou coisas assim. Não, tudo o que eu pensava era em como sobreviver por um tempo.

A pior coisa era, onde quer que eu me escondesse, os ogros continuavam me encontrando! Eu rapidamente usei minhas magias, também - eu era um mágico muito menos completo do que sou estes dias - e tão logo eu estava usando não minhas fraquezas, mas a minha inteligência para me manter à frente deles. Agora preste atenção, não é provável que um ogro em um bom dia passe a perna em um gnomo num mau dia, mas eles ainda continuavam a me encontrar. Eu havia acabado de mergulhado em meu último esconderijo, espremido entre três afloramentos de rochas - seguro de estar a salvo durante algum tempo - quando a voz de uma das bruxas gritou, como quase todas as outras vezes antes disso.

"Lá está ele!"

Bem, eu a amaldiçoei - uma prerrogativa de todo marinheiro, você sabe - e estava a ponto de saltar para outra corrida, quando eu a vi. Em um aflo-



ramento que ficava por cima da maioria da área, enfiada em uma pequena fenda, estava uma pedra avermelhada de algum tipo. Neste momento, eu teria ignorado ordinariamente tal coisa, com exceção de um detalhe.

A pedra brilhou para mim.

Eu saltei sobre meus pés e escalei o aflo-ramento para pôr mãos na pedra avermelhada. Ela estava grudada no lugar com algum tipo de cola composta de conchas ou algo arenoso do tipo, mas eu consegui liberá-la. Eu olhei brevemente para suas profundezas, e a Velha Senhora Azul que me leve se três caquéticas bruxas do mar não olharam de volta!

Bem, eu arremessei aquela pedra nas profundezas da água salgada, deixe-me dizer, e assim que eu fiz isto, aquelas velhas bruxas deram um grande grito de raiva vindo da caverna delas, que dava vista para o resto da ilha.

Preste atenção, garoto, fazer aquilo na ocasião foi muito bom naquele momento, mas foi provavelmente a coisa mais imbecil que eu poderia ter feito, porque enfureceu essas velhas mulheres. Primeiro, mais ogros vieram, fervilhando de fora daquela caverna, mas não só mais ogros normais. Não, estes estavam andando com dificuldade, coisas mortas.

Bem, com tudo aquilo atrás de mim, eu fiz a única coisa que qualquer gnomo não poderia fazer - eu decidi me arriscar com o oceano. Sendo assim, eu corri para a mais perto de costa e saltei na água. Mas eu não cheguei a afundar até o pescoço. Antes, eu tive que parar em choque, assim que um homem - vestido com uma armadura prateada e brilhante e brandindo uma volumosa espada do mesmo metal brilhante, com um trio de pérolas na empunhadura - levantou-se para fora da água, sua mão erguida para me parar.

Bruxas. Ogros. Ogros zumbis. E agora, um cavaleiro do mar.

\*\*\*\*\*

Subitamente, o gnomo ergueu os olhos, fugindo de sua história, assim que os primeiros pingos de chuva bateram em seu rosto. O mundo estava cinza e o vento começava a soprar impetuosamente.

“Mais história depois, rapaz!”, ele gritou, empurrando o garoto em uma direção e começando a correr na outra. “Esconda-se na parte coberta do convés! Há uma tempestade vindo em nossa direção!”



*Bruxa do Mar e o Olho da Bruxa*

### Novo Talento: Velho Lobo do Mar

Você é uma mão experiente na vida a bordo do navio, tendo dominado as várias habilidades que são necessárias a um marinheiro experiente. Além disso, você tem um olho para o clima.

**Pré-requisitos:** Profissão (marinheiro) 5 graduações.

**Benefício:** Você ganha um bônus de +1 nos testes de Equilíbrio, Profissão (marinheiro) e Usar Cordas. Além disso, você pode usar um teste de Profissão (marinheiro) para prever o clima (como descrito na perícia Sobrevivência na página 84 do *Livro do Jogador*).

**Normal:** Normalmente Sobrevivência é a perícia usada para se prever o clima.

### Novo Local: Ilha Destruidora de Cascos: A Ilha das Bruxas

Distante, em uma costa assolada por tempestades fica a Ilha Destruidora de Cascos. Quando terríveis tempestades surgem, navios freqüentemente são conduzidos contra sua terrível costa rochosa, espalhando seus conteúdos para as bruxas do mar chamadas de Filhas de Mahogra.

A Ilha Destruidora de Cascos é um local de aventura adequado para personagens do 5º ao 7º nível.

#### História da Ilha Destruidora de Cascos

A Ilha Destruidora de Cascos nem sempre foi o perigo que é hoje. Por muitos anos, simplesmente era outra ilha estéril fora do alcance por ter uma costa perigosa certamente, mas facilmente evitada por navios sem motivos para ir até lá. Porém, tudo mudou com a vinda das Filhas de Mahogra.

Muitas décadas atrás, a antiga bruxa do mar, Mahogra, foi morta por um heróico grupo de corajosos aventureiros elfos do mar, terminando com a ameaça que ela tinha apresentado para suas casas. Embora Mahogra tivesse sido morta totalmente, suas três filhas (Ambraga, Kurula e Gakara) escaparam do ataque. A tempo, as três encontraram-se naufragas nesta ilha desolada e remota, arrastadas até lá pelos

Ilustração de Michael Philippi

sonhos de sua mãe chamando-as a partir das encostas escarpadas afligidas pelas tempestades.

Depois de um período de ameaças uma contra a outra e outras lutas por poder, elas consagraram sua irmandade novamente, formando as Filhas de Mahogra, um verdadeiro congresso de bruxas do mar. Os poderes que elas ganharam por se unirem foram grandes e terríveis de fato, e elas imediatamente colocaram estes poderes para trabalhar para elas. Desde estes anos, elas buscaram juntar riquezas e poder, com o objetivo final de fazer os aventureiros que mataram sua mãe pagar pela sua ousadia.

Para este fim, as Filhas de Mahogra usam os poderes de sua convenção para atrair navios à sua destruição nas pedras afiadas como navalha que cercam Ilha Destruidora de Cascos. Elas recolhem a pilhagem de tais transportes e os trocam por magia e outros tesouros, permitindo que seus criados ogros se alimentem da tripulação.

Ilustração de Eric Polak

## Capítulo 3

**J**osen deslizou sem chamar a atenção pela cozinha do navio, agradecido pelo calor do local, enquanto tirava sua camisa ensopada e pendurava-a em uma cavilha junto com várias outras camisas molhadas. O velho Bajen passou por ele e deu um tapinha em seu ombro.

"Bom trabalho lá fora, rapaz", disse o velho marujo. Josen lhe agradeceu e sentou, assim que o cozinheiro lhe empurrou uma caneca de algo quente e apimentado em suas mãos frias. Josen inclinou-se para trás e tomou um gole, e viu Farhan, embrulhado em uma manta, ao lado da janela.

"Eu pensei que você tivesse sido jogado ao mar, Farhan", disse o garoto rindo.

"De fato eu fui, rapaz!", disse o gnomo. "Uma coisa é manter seus pés em um convés escorregadio quando há ventos ferozes sobre você, e outra completamente diferente é enfrentar uma onda gigante que vem a bordo dizer um 'oizinho'. Arrastado pelo mar como eu fui, só mesmo os destroços de um naufrágio,

isso sim". O gnomo riu e então tomou outro gole do se guisado apimentado.

"E então, como você voltou a bordo?", perguntou o rapaz. "Mais cavaleiros do mar?"

Então, os olhos do gnomo cintilaram, e ele rapidamente engoliu um bocado do seu guisado.

"Não, hoje não. Apenas a boa e velha moda de se agarrar à querida vida segurando-se na grade. Mas quanto aos cavaleiros do mar..." Ele sentou-se mais confortavelmente sobre sua manta e colocou seus pés para cima.

\*\*\*\*\*

Você pode se assegurar, então, de que eu apenas encarei aquele grande cavaleiro. Eu realmente quero dizer - um homem vindo do mar usando uma armadura completa? Confunde a cabeça de qualquer um. Bem, os ogros se atrasaram um pouco quando o viram (e os dois outros atrás dele, que eu teria visto se não estivesse ocupado olhando admirado para o enfeite de cavalo-marinho e conchas na armadura do homem).

Os zumbis, por outro lado, não fizeram tal coisa. Eles se mantiveram a caminho. O homem emergiu e tirou seu capacete e apenas o deixou de lado. Ele não flutuou, é claro, mas não afundou exatamente tão depressa quanto deveria afundar um capacete de aço. Mas eu não estava prestando atenção a isso!

O companheiro fechou seus olhos e então trouxe para junto uma da outra suas mãos protegidas por manoplas, repartindo a água do oceano para cima. Eu imaginei que ele estava conjurando um feitiço, então eu fiquei

fora do caminho. Mas eu estava enganado - ele não conjurou um feitiço.

"Em tua justiça eu executo estas abominações, ó Aventernus", ele orou. "Deixe este mal ser purificado!". A água em suas mãos começou a brilhar de modo estranho - se alguma vez você já viu um clérigo expulsar um morto-vivo, você sabe do que estou falando. Então ele lançou a água brilhante no oceano ao seu redor, assim que os zumbis se aproximaram.

O brilho refletiu na água como se ela tivesse sido atingida por um raio - a partir da reação dos zumbis, você descobriria o que aconteceu! Eles



*Cavaleiro da Pérola Aventi*



pararam, se contraíram e começaram a fumar. Então eu percebi o que ele havia feito - ele tinha transformado a água do mar ao redor de si em água benta, só por um momento.

Porém, foi por tempo o suficiente para os zumbis pararem e tentarem fugir da água que os queimava.

Também foi tempo o suficiente para as bruxas descobrirem a cena. E assim lá estávamos nós, os ogros hesitando à beira da água, os zumbis sendo tostados pela água do mar, e eu me encolhendo atrás dos cavaleiros do mar.

Eu não posso culpá-los por se retirar. Um dos cavaleiros me apanhou e sussurrou um feitiço, dando a mim a habilidade para respirar embaixo d'água. E então nós mergulhamos!

Se você, alguma vez, teve a chance de ir para baixo das ondas, rapaz, você sabe o que quero dizer. É assustador e maravilhoso, deixe-me dizer a você, e embora eu ame me ouvir falando, eu simplesmente não tenho palavras para descrever isto. Peixes semelhantes a jóias ao invés de pássaros no céu, e a silhueta ocasional de algo maior logo após sua linha de visão para que conseguisse ver claramente o que era. É como mergulhar em mistérios, rapaz.

Os cavaleiros do mar introduziram-se como os Cavaleiros da Pérola, uma ordem de paladinos protetores formada pelo povo aventi, uma raça de humanos do fundo do mar. Eles me contaram uma história fascinante sobre um antigo reino insular que afundou abaixo das ondas, mas foi protegido e seu povo mudado por seu rei marinho, um deus bondoso chamado Aventernus.

O líder dos cavaleiros, Ghenor Olbareth, me falou que eles tinham seguido relatos da convenção das bruxas do mar e suas operações - causando tempestades para fazer os navios se chocarem contra pedras afiadas como navalhas que cercavam Ilha Destruidora de Cascos, para que então pudessem coletar os bens desses navios carregados - durante algum tempo, mas eles encontraram a ilha. De fato, eles estavam seguindo o *Partidário de Ferro* até a ilha, e foi triste para ele ouvir que outro paladino havia encontrado tal destino.

Eu permaneci com eles por mais de algumas semanas, rapaz, e aprendi algumas boas lições com eles sobre o oceano. Eu até mesmo permaneci aprendiz por um tempo da... hã, barbatana... de um de seus aliados, o afamado bardo do povo do mar, Luansha. Bem, afamado sob do mar, quer dizer.

Eles me devolveram à praia alguns meses depois, pedindo que eu levasse uma mensagem para um nobre local em seu benefício. Eu estava sentindo muito ter que deixar a companhia deles, mas fiquei contente de ser de serviço.

\*\*\*\*\*

Josen tomou um gole de sua caneca, seus olhos arrebatados em Farhan, apenas para descobrir que ele havia esvaziado a caneca já há algum tempo. Farhan tomou o último gole de sua própria caneca.

"Isso foi... incrível!", disse Josen, sorrindo, os perigos da tempestade haviam sido esquecidos.

"Sim, eu tive sorte", disse o gnomo. "Mas uma coisa para se lembrar, rapaz - a Velha Senhora Azul, o oceano, ela não abriga poucos mistérios e glórias. Oh, certamente há terrores em abundância, e mais do que alguns momentos desagradáveis, mas para aqueles de nós que amam sua verdade, as maravilhas que ela tem a oferecer são de mais valor do que isto. Apenas lembre-se de sempre a tratar com o maior respeito, como uma verdadeira dama deve ser tratada, e você se dará muito bem".

Com isso, Farhan sorriu, encolheu os ombros para dentro da manta e fez seu caminho de volta para o convés, já assobiando a canção de trabalho favorita da tripulação. Havia trabalho para ser feito após a tempestade, mas nenhuma razão para não fornecer uma pequena cantiga para ajudar o navio andar mais depressa por sobre o mar.

### Novo Item Mágico: Materiais Especiais

A metalurgia sob a água é uma habilidade rara e preciosa, mas alguns povos aquáticos dominaram esta difícil arte, criando materiais sem igual, a partir do qual fazem suas armas e armaduras (veja Materiais Especiais na página 282 do *Livro do Mestre*).

**Pérola de Aço:** Um estranho metal feito por segretos metalúrgicos aventi que trabalham próximo a aberturas vulcânicas no fundo do oceano, a pérola de aço é um aço brilhante e resplandecente, coberto com um brilho azul claro como a mãe das pérolas. Criada a partir de um aço belo e raras pérolas prateadas encontradas somente nas profundezas do oceano, onde somente as pressões matariam alguém da superfície, a pérola de aço é de alto valor para todas as raças do fundo do mar, e constitui um artigo de importância no comércio aventi.

A pérola de aço é muito leve, especialmente na água. Artigos feitos de pérola de aço pesam 25% menos que seus equivalentes normais. A pérola de aço também corta mais suavemente através da resistência oferecida pela água. Quando uma arma cortante feita de pérola de aço é usada na água, seu dano é reduzido em -1 ao invés do normal -2 por lutar

na água com uma arma cortante, e seu dano é reduzido em -2 ao invés de ser reduzido pela metade. Da mesma forma, o dano causado por uma arma de impacto feita de pérola de aço em baixo d'água é reduzido em -2 ao invés de ser reduzido pela metade.

---

#### Novo Talento: Santificar Água [DIVINO]

Você pode invocar energia positiva para transformar momentaneamente a água normal ao seu redor em água benta. Este talento é aprendido frequentemente por clérigos e paladinos de deuses marinhos, bem como pelos clérigos aquáticos de todas os tipos.

**Pré-requisitos:** Car 13, habilidade de canalizar energia positiva.

**Benefício:** Gastando uma tentativa diária de expulsar mortos-vivos, você pode infundir a água ao seu redor com energia positiva, que tem o mesmo efeito de água benta. Todas as criaturas em um raio de 6 m ao seu redor receberão dano imediatamente, como se tivessem sido atingidas diretamente por um frasco de água benta. A água retém energia positiva por um número de rodadas iguais a 1 + seu modificador de Carisma, e causa dano a cada rodada. Criaturas não afetadas por água benta, da mesma forma não são afetadas por esta habilidade.