

Lost Mine of Phandelver
Wizard letters

Daniel Dantas de Castro

Aug 2014 — Mar 2015

Contents

Prólogo	2
I Entre Neverwinter e Phandalin, dia 3, 1490DR	3
II Phandalin, dia 4, 1490DR	6
III Phandalin, dia 4, noite, 1490DR	9
IV Phandalin, dia 5, 1490DR	12
V Thundertree, dia 7, 1490DR	15
VI Thundertree, dia 7, tarde, 1490DR	18
VII Cragmall Castle, dia 10, 1490DR	21
VIII Cragmall Castle, dia 10, noite, 1490DR	23
IX Algo próximo a Old Owl Well, dia 14, 1490DR	26
X Old Owl Well, dia 17, 1490DR	29
XI Entranhas da Wave Eco Cave, dia 21, 1430 DR	32
XII Wave Eco Cave, dia 21, 1490DR	34
XIII Wave Eco Cave, dia 23, 1490DR	36
XIV Phandalin, dia 25, 1490DR	39
XV Epílogo - A história de Krusk	42

Chapter

Prólogo

Nos capítulos que se seguem estão as cartas trocadas pelo mago Tan Pin Chen e seu mestre durante o ano de 1490DR; cartas, estas, em que Chen registra as aventuras, trapalhadas e enrascadas vividas durante o breve período de 25 dias ao redor de Phandalin, uma cidade há muito apagada dos mapas contemporâneos.

Os manuscritos foram encontrados muitos anos depois, relativamente conservados, e, depois de traduzidos do Chinês Antigo, estão aqui disponíveis para todos os interessados.

Ponha o pijama, relaxe-se na poltrona e boa leitura!

Daniel Dantas de Castro

Chapter I

Entre Neverwinter e Phandalin, dia 3, 1490DR

Mestre,

Desculpe por todo este tempo sem notícias, desculpe pela minha partida abrupta da Escola de Magia Arcana. Que o senhor não pense se tratar de um desaparecimento! Longe disso: eu estou aqui! Fui para o Norte, em busca do conhecimento do mundo real, Mestre. Um conhecimento que jamais poderia encontrar nos livros! Estou atualmente em algum lugar entre as cidades de Neverwinter e Phandalin, explorando uma caverna. Não se preocupe: nesta carta contarei mais sobre a jornada que me fez parar aqui.

Tudo começou em uma bela manhã de primavera na pacata cidade de Neverwinter. Este é o dia 1. Estava na taverna recuperando minhas forças para explorar as ruínas dos arredores quando me dei conta de uma pequena e robusta figura passando pela porta do local. Já o tivera visto antes? Era um rosto conhecido! Então lembrei-me; tratava-se de Gundren Rockseeker, um próspero anão mercador que eu já conhecia de outros carnavais.

Ok, eu sei que você sabe que eu não estou entre os maiores entusiastas do carnaval. A bem da verdade, cruzei o caminho de Gundren há poucos dias atrás, nas estradas desta região. Pela coincidência de direção dos nossos caminhos, acabamos trocando algumas palavras e ficamos amigos. Realmente uma grande pessoa! Apesar de ser um anão... Bom, talvez grande não seja o termo correto... Mas o que importa é que Gundren chegou esbaforido na taverna, juntou dois outros guerreiros e nós quatro tomamos diversas *ales*.

Quem juntou-se a nós foi Erinoff, o elfo; habilidoso e esbelto, tinha as orelhas pontudas e os cabelos longos. Dissera que, há muitos anos, fora expulso da Highforest pelo seu próprio povo, por salvar pessoas desconhecidas de lobos selvagens. Uma figura esse elfo. Acredita que as orelhas dele são pontudas de verdade? Incrível. Ele disse que eu nunca mais devo puxar as orelhas de um elfo novamente. Espero que ele não tenha ficado muito chateado.

Estava conosco também Kosef, um homem humano que apesar do semblante parrudo e rústico, carregava a marca da nobreza nos seus trajés e trejeitos. Kosef era filho de condes da antiga Corling Hill, uma cidade que fora soterrada pelas lavas de um vulcão! O mundo é um lugar realmente perigoso.

Pelo o que posso me lembrar, foi Gundren quem pagou as rodadas de cerveja. Elas descem queimando, fiquei soluçando por algum tempo, depois fiquei tonto... foi difícil levantar da cadeira... Essas tais de cervejas de anões são muito perigosas! Suspeito até que sejam mais perigosas que o mundo!! Gundren nos

fez uma proposta, no mínimo, inesperada: levar uma carroça de suprimentos para a cidade de Phandalin (3 dias de viagem aproximadamente) e entregá-la no Barten's Provisions, um armazém local. Como recompensa, o rico mercador ofereceu 10 peças de ouro para cada um de nós! Gundren também nos apresentou a alguém chamado Sildar naquele momento (infelizmente não consegui saber quem era esse distinto senhor... acho que fora o efeito da cerveja... só sei que acredito que ele também estivesse lá - tenho quase certeza! - apesar de não lembrar dele ter chegado, nem saído, nem o que dissera...).

Mestre, que oportunidade!, eu pensei. Finalmente poderei comprar uma mula! Falando em mula, foi justamente isso que Kosef, o filho de Corling Hill, comprou, com sela e tudo!, mesmo antes de receber a recompensa! Este nobre é realmente uma outra classe de gente, uma bela mula!; ele comprou. O elfo, o nobre e eu, os contratados de Gundren, compramos provisões de viagem enquanto esperávamos a carroça terminar de ser carregada. Gundren e Sildar partiram na frente, *"são assuntos urgentes, tenho que preparar muitas coisas antes da chegada de vocês"*, alegou Gundren.

Meus mais novos companheiros de viagem e eu partimos pelo portão sul da cidade de Neverwinter, o céu estava claro, o sol estava ameno, as árvores verdejavam e as flores nos diziam se tratar de um belo dia de primavera. Bem logo no caminho, mesmo antes de sair da cidade, encontramos Aziel, amiga humana do elfo Erinoff. Tratava-se de uma guerreira com os cabelos da cor da luz do sol e da mais fina estirpe, claramente. Muito-muito educada. Acho que nunca falou um palavrão na vida. Ela nos encontrou e juntou-se ao nosso bando: gente de mais nunca é de menos. Talvez ela já esteja acertada com Gundren para repartir o espólio, talvez não. O que pude notar, além do tamanho de sua beleza, foi o tamanho do escudo que ela levava, um escudo que depois se mostrou muito útil!

Seguimos, nós 4, viagem pela High Road por dia e meio sem nenhum acontecimento significativo. Tomamos, então, a trilha para Phandalin onde, no cair da noite, montamos acampamento. Dormimos e acordamos e entramos no terceiro dia da viagem muito bem dispostos. Seguimos. Foi mais ou menos no meio do dia que encontramos algo que mudaria completamente nosso destino, o enchendo de mistério e confusão. Erinoff, que conduzia a carroça, encontrou dois cavalos mortos no meio do caminho. No meio do caminho havia dois cavalos mortos. Havia dois cavalos mortos no meio do caminho. Mestre, antes fosse apenas uma pedra!

Kosef desceu de sua mula e foi averiguar a situação junto com Aziel. Não tardou muito para que eles fossem emboscados por góblins.

Que fantástico são esses góblins! Que raça! Quanta astúcia! Inicialmente pensei se tratarem apenas de uma mistura de ratos com macacos, pois eles saíram de uns arbustos - pulando e gritando - aparentemente inofensivos, mas não! São uma raça inteligente! Atacam-nos numa tentativa de emboscada! Pena que eles não foram páreo para o machado de Kosef, tampouco para a rapieira de Aziel. Erinoff ajudou com flechadas também. Os góblins foram dizimados: os colocamos para correr.

Enquanto Kosef descansava, pudemos ver de perto a cena e, para nossa surpresa, tratavam-se, justamente, dos cavalos de Sildar e Gundren! Estavam ambos abatidos com flechadas de góblins, com muito rastro de sangue e pegadas por todo o lugar, inclusive que levavam para uma pequena trilha por entre a mata. Não encontramos vestígios dos nossos amigos. *Será que eles ainda estão vivos?*, eu me perguntava. Parecia que eles foram levados pela pequena trilha. Claramente os cavalos haviam sido abatidos no dia anterior, mas não foram deslocados. Provavelmente Sildar e Gundren também foram emboscados. Esses góblins! Que audácia!

Erinoff escondeu a carroça e seguimos pela pequena trilha por 45 minutos até Kosef detectar uma armadilha no meio do caminho. Uma rede preparada para surpreender o passante desavisado! Um exemplo de artífice de góblins! Esses góblins! Quanta precaução! Mostram claramente sinais de inteligência! Aziel, muito cuidadosa, conseguiu desviar da armadilha, sem ativá-la. Nós a seguimos. Marquei com giz

uma árvore próxima para que, na volta, não sejamos surpreendidos novamente.

Falando em surpresa, mestre, você não acredita o que aconteceu em seguida: Kosef, o-detector-de-armadilhas, quase caiu em um largo buraco profundo... e mortal! Mais uma artimanha góblin, mas desta vez eles não estavam sozinhos: claramente tiveram ajuda divina para a construção das estacas. Sim, mestre, neste momento de epifania, eu consegui ver toda a verdade arcana que se escondia por trás daquele buraco: os góblins se mancomunaram com os anjos, em um impávido plano para a dominação mundial! Sim, mestre, acredite você, com anjos! Esses góblins! Que surpreendentes! Erinoff disse que se tratava de uma simples armadilha de góblins, mas claramente um elfo não entende nada de anjos, não é mesmo?

Seguimos até a trilha terminar em um pequeno córrego que dava numa entrada de uma caverna. Lá encontramos mais dois góblins escondidos entre os arbustos... começo a pensar que góblins não são exatamente amistosos... Erinoff, mostrando grande habilidade élfica, rompeu a corda de seu arco. Quando pensávamos que tudo estava perdido, Aziel encontrou uma passagem para onde estavam os góblins no momento ideal para que *Kosef-Goblin-Slayer* dividisse um deles ao meio com seu machado. Do último sobrevivente conseguimos extrair algumas informações, em língua comum (Mestre, góblins falam!, não são fantásticos?): a caverna é o covil dos góblins e, dentro dela, estão mais de 10! Aziel desacordou o pobre miserável. Enquanto Erinoff concertava seu arco, revistei os góblins e, para minha surpresa, encontrei 5 moedas de cobre. Esses góblins! Que farrupilhas! Não é que eles compreendem a utilidade do dinheiro?! Que raça!

Entramos na caverna, de onde vinha o córrego e logo na entrada encontramos 3 lobos acorrentados que latiram muito ao nos ver. Inicialmente pensei se tratarem de lobos amistosos, mas Kosef mostrou um peculiar modo de lidar com eles... O estrago teria sido maior se não fosse pelo suporte de Aziel e sua grande habilidade com o escudo, que protegeu o nobre.

Erinoff explorou a caverna em plena penumbra. Eu mesmo não conseguia ver muita coisa, mas o elfo entrou no escuro a dentro sem lampião. Dali a pouco, ele volta ofegante, descendo desajeitado por uma rampa de pedras. Liguei meu lampião e avistamos, pelo caminho do qual ele saiu, mais um góblin, talvez o maior deles, provavelmente o líder deles, que nos propôs o seguinte trato: se déssemos cabo de Klargue, os góblins liberariam um humano que mantinham em seu covil.

Será que o humano era Sildar? Pedimos para ver este tal humano e o góblin permitiu apenas que Aziel fosse até lá e ela foi.

Sim, Mestre, era o Sr. Sildar! Ele estava desacordado, mas respirava. O góblin disse então que fora o próprio Klargue quem trouxe Sildar até lá e, quando indagado sobre o anão que acompanhava Sildar, ele nos disse que não tinha visto nenhum ser assim. Disse que Klargue se encontrava ao fim do corredor, seguindo o córrego. Apesar deste falar a verdade, desconfio que não seja muito inteligente acreditar em góblins. Em todo o caso aceitamos a troca e partimos em busca de Klargue.

Mestre, você já ouviu falar de Klargue em vossos livros? Saiba que estou bem, ainda. Com o material que coletei e tudo que vi até agora me sinto pronto para escrever um novo tratado sobre a tipologia goblinóide quando voltar para a academia!

Melhores lembranças,
Tan Pin Chen

Chapter II

Phandalin, dia 4, 1490DR

Caro Mestre,

Chegamos a Phandalin! Mais salvos que sãos, mas todos bem. Aquela caverna em que estávamos escondia Klargue, mas conseguimos lidar com ele e com os góblins e com um meio-orc meio-insano e com Sildar que acordou com sede de sangue e com diversas provisões e com as minhas mais novas descobertas! Que aventura!

Como havia dito, estávamos negociando com os góblins a libertação de Sildar. Como troca, eles nos pediram a cabeça de Klargue, algo que não tínhamos ideia do que fosse, mas que se escondia nas profundezas da caverna. Descobrimos que Erinoff, o elfo, na verdade era Krusck, o meio-orc. Isso foi um choque para todos nós. Após essa notícia, Kosef começou a passar muito mal e foi no meio de todo este imbróglio que avistamos um pequeno grande homem na entrada da caverna. Tratava-se de Milo, o halfling, que estava acompanhado de Morckan Rockseeker, um anão primo de Gundren!

Mestre, eu nunca havia visto um halfling antes. Gentes batutas, esses! Inicialmente pensei se tratar de um tipo de góblin evoluído, mas claramente estava errado. Milo é destemido e mortífero com seu arco. Morckan é um pouco paranóico, é devoto de um certo Deus X e estava realmente preocupado pelo seu primo, coisas de anões... Milo e Morckan também foram contratados por Gundren para a missão, mas chegaram depois da nossa partida de Neverwinter. Sorte que nos encontraram aqui.

Morckan examinou Kosef. Tratava-se da reação a algum veneno (das lâminas das espadas dos góblins, talvez; Kosef, nas diversas batalhas que travamos, havia se ferido, vítima de golpes dos pequeninos góblins). Em um ato de bravura, Kosef saiu da caverna para tomar um ar e se recuperar "*Vocês precisam encontrar Gundren! Vão!*" Muito honrado da parte dele. Morckan e Aziel ainda voltaram a falar com o líder dos góblins a respeito de Sildar enquanto esperávamos na caverna. Os dois retornaram com informações preciosas: Sildar já estava acordado, mas ainda era mantido refém pelos góblins que, segundo os góblins, são góblins diferentes dos góblins que o capturaram. Ao que parecia, existiam diversos tipos de góblins na caverna. *Será que eles coexistem pacificamente? Será que se trata de um estado de guerra de todos contra todos? Como estará estruturado este micro-polo góblin??* Realmente esta raça é deveras interessante!

Uma vez todos juntos, prosseguimos nossa jornada caverna a dentro.

Milo foi na frente com uma tocha e logo em seguida retornou: havia encontrado um salão logo mais à frente, com uma cachoeira e 3 góblins conversando. Foi apenas mencionar a palavra góblin para ensandecer Krusck, o meio orc, que saiu correndo em disparada, na fúria de combate. Não nos restou nada a fazer a não ser segui-lo. Morckan e Aziel até queriam fazer planos... mas Krusck foi mais rápido.

Invadimos o salão e instantaneamente travamos combate! Morkhan castou um raio de fogo sobre um dos góblins, chamuscando-o, mas foi Milo quem o finalizou. Não sabia que os anões também podiam controlar os elementos, Mestre. Anões me surpreendem constantemente. Um dos góblins fugiu por uma abertura neste salão que levava para uma nova sala. A fatídica sala. A sala na qual nos deparamos com a fera terrível - Klargue!

Sim, Mestre, Klargue estava lá! Mas os eventos que se seguiram foram tão rápidos que mal pude tomar notas consistentes, muito menos ver a situação com clareza devido ao número de companheiros que estavam na minha frente. Meio-louco-meio-orc como é, Krusck ficou no meio da passagem entre as salas. *"Quem ousa atacar Klargue? Ripper, pegue ele!"*. Avançaram Klargue, um bugbear armado de um machado e seu lobo, Ripper. 3 goblins com arcos davam cobertura no fundo da sala. Desculpe, Mestre, pela expressão esdrúxula, mas... *O pau comeu*.

Krusck, com toda a sua *e minha* inspiração, partiu o lobo em dois num golpe só, mas, logo em seguida, quase vira um picadinho apresuntado meio orc, meio humano devido ao golpe do machado de Klargue. Nosso bárbaro apagou. Morckan e Aziel avançaram, mas foi após eu aprender o funcionamento efetivo dos mísseis mágicos que Milo desferiu sua flecha mortífera levando Klargue ao sono eterno.

Sim, Mestre, veja você que incrível, Milo, o-das-flechas-letais, que já havia passado um goblin, derrubou Klargue, o terrível-monstro-terrível. Os góblins continuaram atirando flechas em nossos campeões e em um golpe de sorte um deles conseguiu desacordar Morckan (góblins derrubando anões! Mas que raça!). Mas, novamente, eles não foram páreo para as flechas certeiras de Milo e não resistiram ao seu poder, sucumbindo um após outro. Creio que este arco do halfling possua algum tipo de encantamento...

Vencemos a batalha, Mestre! E se posso tirar alguma lição de tudo isso é que Klargue e sua gangue, definitivamente, não eram amistosos. Infelizmente não encontramos sinal algum de Gundren, mas encontramos diversas outras coisas, tais como:

- Provisões parecidas com as da carroça que levávamos, porém marcadas com *"Lion Shield Coast - Phandalin"*. Entre as provisões havia farinha, sal, carvão, etc;
- Um bauzinho de tesouro cuja chave estivera o tempo todo com o próprio Klargue com 600 peças de cobre, 110 peças de prata, 2 poções de cura e um sapo de jade com olhos dourados que deve valer muito (e que deixei com Aziel, a-protetora-dos-tesouros-valiosos) e
- 5 peças de cobre com os góblins.

Mestre, muito obrigado por todo o conhecimento de medicina que me ensinaste! Pude ver a clara diferença entre um bom ensinamento e uma mulher com um kit de costura (sim, Mestre, as pessoas de fora da academia possuem métodos pouco... ortodoxos de se lidar com ferimentos). Estabilizei o sangramento de Morkhan e, com as poções mágicas, acordei o anão e o meio orc, nesta ordem. Muito interessante essas tais de poções mágicas: basta fazer o indivíduo, ainda que nocauteado, bebê-la para que ele acorde cuspiendo na sua cara; assustado, porém vivo. Vou levar isso em consideração da próxima vez que tentar ser altruísta. (Foi neste momento que aprendi que meio-orcs possuem um hálito bastante desagradável. Vou comprar uma máscara em Phandalin para a próxima vez que tiver que realizar tal operação. *Será que o mau hálito está relacionado à gastronomia meio-órquica?* Vou pesquisar isso quando voltar à academia).

Após um breve descanso, Krusck cortou a cabeça de Klargue e voltamos todos juntos pela caverna para resgatar Sildar e concluir o trato com o líder dos góblins. Assim o fizemos! Porém no momento em que Sildar fora liberado, num ímpeto de fúria, dissimulação e sede de vingança, ele sacou um machado de Krusck e o arremessou no líder dos góblins. Não nos restou outra opção a não ser lutar. E lutamos! As

flechadas dos góblins derrubaram Aziel e foi novamente com uma flechada que Milo pôs fim à existência terrena do líder dos góblins, fazendo automaticamente que todos os outros góblins se rendessem (havia mais 6 na sala!).

Fizemos os góblins sobreviventes carregarem todo o suprimento encontrado na toca de Klargue de volta para a nossa carroça, lá nas bandas da estrada para Phandalin. Foi neste ínterim que Sildar nos contou o que sabia após se desculpar por ter posto em risco toda a equipe: Gundren e seus dois irmãos (Tharden e Nundro) haviam encontrado a entrada de uma mina mágica soterrada há muitos anos, a *Wave Echo Cave*. A localização da mina estava em um mapa e, pelo o que Sildar ouviu, Klargue tinha ordens de Black Spider para sequestrar Gundren e tomar o mapa. Ao que parece, Gundren fora levado para Cragmaw Castle, a fortaleza dos góblins, onde fica o líder dos Cragmaws.

Sildar nos contou também que possui um mago seu amigo que havia desaparecido em Phandalin há 2 meses atrás. O nome do mago é Iarno Albrek, membro da (supostamente) famosa ordem *Griffon Cavalary* da grande cidade de Waterdeep. Sildar também é membro desta ordem e foi pelo sumiço de seu amigo que ele aceitou viajar com Gundren a Phandalin. Sildar nos disse que nos dará 50 peças de ouro caso o levemos à cidade. Rapidamente retomamos nossa carroça, cavalo e mulas e seguimos viagem.

Sim, mestre, Gundren continua desaparecido, em um suposto local que não sabemos onde fica, ameaçado por alguém que não sabemos quem é, por ter descoberto algo sobre uma mina que não conhecemos. E não bastasse isso, há também o desaparecimento de um mago que nunca vimos, membro de uma famosa ordem que nunca ouvimos falar. Alcançamos Phandalin na manhã do dia de hoje. Além de uma boa cama, espero encontrar respostas nesta cidade.

Que o conhecimento possa sempre guiar nosso caminho,
Tan Pin Chen

Chapter III

Phandalin, dia 4, noite, 1490DR

Meu longínquo Mestre,

Passamos o dia em Phandalin, conhecendo sobre esta intrigante cidade. Ela parece pacata, é pacata, possui apenas 3 ruas pacatas, mas algo bastante estranho acontece nesta região.

Nossa aventura começa no Barthen's, onde deixamos Sildar. Seguimos com a carroça até o Lions Shield Coster onde encontramos Lineni, a mulher que toca o local. Ao redor de seus... 35 anos, ficou muito feliz ao ver sua mercadoria, finalmente, entregue. Lineni nos contou que esta encomenda devia ter chegado há 2 semanas e ganhamos 50 peças de ouro pela entrega.

Lineni foi a primeira a contar sobre uma nova praga que assola a cidade: os Red Brands. Supostamente são um grupo de mercenários que escolherem a pacata cidade de Phandalin para montar uma guilda, mas desde sua chegada, há 2 meses atrás, a cidade e seus comerciantes vivem acoados devido às suas arruaças. Os Red Brands se reúnem na taverna local, the Sleeping Giant e o atual prefeito da cidade, um rico banqueiro, não ajuda muito contra a ameaça de capuz vermelho. Lineni conhecia também a tia Keline, tia de Milo, que mora em Alderleaf Farm. Agradecemos por todas as valiosas informações, claro.

Entregamos as mercadorias para Barthen e ganhamos 50 peças de ouro. Ele nos contou que o líder dos Red Brands chama-se Glass Staff, mas que nunca o vira. Sildar nos pagou o prometido, mais 50 peças, e disse que ia conversar diretamente com o prefeito. Pediu para que nós o encontrássemos após o almoço, na prefeitura.

Já eram 30 peças de ouro, Mestre! Nunca havia visto tanto dinheiro em toda a minha vida. Mas este dinheiro teve um preço: Koseff, o nobre, havia falecido em nossa viagem, restando apenas sua mula. Vendemos os outros itens que encontramos com os góblins e nos livramos de todo o resto da tralha.

Estávamos livres e famintos por um excelente almoço e foi exatamente isso que fizemos! Milo nos apresentou sua tia Keline e seu primo Carp, de apenas 10 anos; gentes boas esses halflins! A comida estava ótima! Junto à comida, Carp, um menino muito aventureiro, nos contou que explorou a antiga mansão e, de um túnel que vai para o porão, viu sair e entrar diversos Red Brands. Quanta coragem nestes pequeninos!

Contamos à tia Keline nossas aventuras, inclusive nossa busca por Cragmall Castle. Ela nos falou sobre Reidoff, um druida que vive nas ruínas de Thundertree e que conhece muito bem toda esta região. Talvez ele soubesse onde fica esta fortaleza dos góblins. Thundertree... Pena que fica tão distante... Mas que segredos estas ruínas não guardam, não é mesmo, Mestre?

Após o almoço tivemos uma acalorada discussão sobre o que fazer em seguida: ir ter com Sildar, buscar novas informações, saber o que estava acontecendo e ouvir o que o prefeito tinha a dizer ou

arriscar a vida do pobre menino Carp e fazê-lo nos levar até a mansão abandonada dos Red Brands??

Morkhan tinha um plano de capturar um dos Red Brands para extrair informações. Krusck, Ziggy e Milo queriam aventura de qualquer modo e queriam aproveitar esse período da tarde para surpreender os supostos mercenários, explorando seu covil. Aziel e eu queríamos encontrar Sildar... mas fomos votos vencidos. Às 14h30min partíamos para a mansão abandonada.

Ziggy, Mestre, acredito que seja uma pessoa nova para você! Trata-se de uma gnoma que encontramos no caminho e nos livrou de uma bela enrascada. Este mundo, Mestre, é muito confuso. Góblins, Halflins, Gnomas, Kobolds... São tantas gentes parecidamente diferentes!

Na noite do dia 3 para o dia 4, enquanto eu estava na ronda, fomos atacados por Kobols e cães-não-amistosos. Ainda bem que a pequenina estava por perto, ou o estrago teria sido bem pior. Ela consegue falar com as pessoas como se estivesse em suas mentes, fala com animais, casta raios de luz e é certa com o arco. Acho que quanto menor o humanóide, mais perigos ele apresenta! Nunca havia visto uma gnoma em minha vida, ela é menor que o machado de Krusck! Ela se juntou ao grupo.

Pois bem, voltemos à mansão. Milo e Ziggy se esgueiram pela entrada do porão enquanto esperávamos na porta. Tempos depois eles retornam esbaforidos contando que a entrada leva a uma caverna sobre a grande casa, o único problema é que ela é guardada por um monstro de um olho só com espinhos e poderes telepáticos!

WTF, Mestre, WTF is this?? Que raio de monstro tenebroso é esse? Rapidamente desistimos de seguir a exploração e fomos conversar com Sildar na prefeitura.

Foi no salão da prefeitura que encontramos Sildar em uma discussão acalorada com o próprio prefeito! Por pouco que eles não se batem! Sildar esbravejava sobre a delicada situação caótica da pacata Phandalin. Ele descobrira que Iarno, seu amigo mago, havia desaparecido há aproximadamente 2 meses próximo à mansão e que há 2 semanas ninguém mais da cidade vira os irmãos Rockseeker. O prefeito, no entanto, tentava colocar panos quentes na situação. Sildar estava realmente com a cabeça quente e foi neste momento que ele nos fez uma proposta irrecusável: 500 peças de ouro para investigarmos a mansão; descobriremos onde é Cragmall Castle, salvaremos Gundren e recuperarmos seus equipamentos.

500 peças de ouro, Mestre, 500 peças! Será que existe todo este dinheiro no mundo? Como é possível que uma pessoa só ande com todo este montante? Sildar nos chamou para fora da prefeitura e, no meio da rua, se explicou: Sildar e Iarno fazem parte da Aliança dos Lordes, um grupo que acredita que a ordem deve ser instaurada para que a prosperidade seja compartilhada com todos. Nobres homens, esses.

Pedimos reforços para a missão, pois já tínhamos ideia de o que encontraríamos... Sildar nos disse que a mobilização de homens demoraria meses! Deveríamos revolver a questão nós mesmo. A mansão é, de fato, usada como covil para os Red Brands e Sildar ainda nos avisou que eles possuem um góblin de estimação que talvez até conheça onde fica Cragmall. Sim, Mestre, agora você poderá se perguntar *"Como é que ele sabia de tudo isso?"* Sim, Mestre, eu também me perguntei isso... Acredito que as informações do mundo dos nobres fluam mais rápido que as informações dos meros mortais...

Feito isso, nos separamos. Aziel e eu fomos até um entreposto comercial de mineiros. Morckan, Ziggy e Krusck foram para a taverna (Morckan estava sedento por uma cerveja). Milo foi para... Não me recordo para onde ele foi.

Ao chegarmos ao entreposto, encontramos Raria Torton, a mulher que chefiava o local. Entre diversas pepitas de ouro, encontrei um diamante que será ideal para o funcionamento de uma nova magia. Batemos papo brevemente com Raria que também reclamou dos Red Brands, mas ela, por outro lado, estava bastante enfadada e, cheia de energia, queria por fim de uma vez por todas nesta ameaça: disse que oferecia 120 peças de ouro pela neutralização do líder dos mercenários e por suas correspondências. Nos disse que os R.B. parariam de atacar e se desmantelariam caso o líder, Glass Staff, fosse neutralizado.

Aziel ainda tentou barganhar, mas a oferta era realmente imperdível: aceitamos na hora. Com isso ela me fez um desconto no diamante e deixei 50 peças de ouro na loja. Aziel aproveitou e vendeu o sapo de jade por 40 peças de ouro.

Mestre, comprei um diamante! Com ele poderei castar o Chromatic Orbe! Assim que o fizer relatarei os pormenores detalhes deste feito!

Tudo resolvido, partimos em direção à taverna. No caminho encontramos Milo e, quando lá chegamos, nos deparamos com uma cena de pura carnificina. Krusck havia partido um dos R.B. ao meio e Morckan fez evaporar a energia vital de outro deles. Dois ainda estavam vivos. E foi no final de toda esta confusão que Morckan conseguiu, finalmente, beber a sua cerveja.

Fizemos os dois R.B. sobreviventes de prisioneiros e, quando interrogados, eles nos disseram que Glass Staff é um mago que fica no porão da mansão, em uma sala a oeste da entrada, e os capuzes vermelhos são uma técnica para que eles possam entrar e sair do local sem serem importunados pelo medonho monstro de um olho só. A mansão está repleta de armadilhas e outros seres malignos trazidos por Black Spider, o grande contratante dos Red Brands. Além disso, existem prisioneiros que serão vendidos como escravos e o covil também possui uma outra entrada, muito menos usada, pela porta principal da mansão, cuja parte de cima está completamente destruída. Suas ordens eram de ficar na taverna importunando as pessoas, extorquir os comerciantes e, aos poucos, tomar a cidade.

Pobres homens. Apesar de terem feito escolhas ruins, acredito que eles sejam bons. Os prendemos na masmorra da prefeitura. Os capuzes vermelhos não são mágicos, são apenas vermelhos: Aziel fez mais dois capuzes em miniatura, um para Ziggy e outro para Milo. Aproveitei enquanto os bravos heróis descansavam para ir ao mercado comprar ervas, incenso e carvão. Sim, Mestre, pretendo conjurar meu próprio familiar. Estou me saindo um baita de um mago, não é mesmo?

Já anoiteceu em Phandalin. Nossa próxima parada é a mansão. Talvez eu demore mais que duas semanas para dar notícias devido ao feriado, mas não se preocupe que, assim que possível, continuo o meu relato.

Que a magia nos proteja!

Tan Pin Chen

Chapter IV

Phandalin, dia 5, 1490DR

Meu excelentíssimo Mestre,

Que noite, Mestre, que noite! Estou esbaforido, cansado, roto e perplexo! Nunca eu poderia imaginar que a ganância humana fosse tão corruptora das mentes, mesmo dos mais nobres dos lordes! Sim, Mestre, trata-se de uma reviravolta sem precedentes que desafiou as certezas que tinha até então.

Tudo começou às 19 horas de ontem (dia 4), na prefeitura, após capturarmos e interrogarmos dois Red Brands que fanfarronavam na taverna de Phandalin. Convenci meus valorosos amigos da necessidade que tinha de encontrar um mascote mágico e foi isso que fiz: executei o ritual para que das cinzas do carvão do braseiro de cobre nascesse Xue-Xiao, a coruja destemida.

Mestre! Que bela coruja! Que audácia! Quanta coragem e fome! Sim, Mestre, pois veja você, às 20 horas já estávamos no meio da trilha para a entrada principal da antiga mansão, o covil dos Red Brands, quando Xue-Xiao, a coruja de olhos de lince, localizou, abateu e engoliu um rato desavisado que encontrou no caminho.

Chegamos no portão e Ziggy, a gnoma, avistou uma cozinha no meio dos escombros do que um dia foi um nobre palacete assobradado. Esta cozinha possuía um acesso ao porão, acesso, esse, repleto de pegadas de humanóides. Colocamos nossas capas vermelhas habilmente cosidas por Aziel, a mais costureira das guerreiras, e avançamos até a porta que marcava o fim da passagem.

Utilizei a Mage Hand para tentar abrir a porta, um truque antigo que você me ensinou. A porta se abriu. Milo e Ziggy entraram. Tratava-se de uma cisterna com um poço d'água e diversos barris de comida. Não demorou muito para que Ziggy, a percebadora das coisas, descobrisse uma pequena bolsa de couro impermeável, submersa no poço, que continha roupas, moedas, uma poção de cura e uma poção de invisibilidade. Enquanto avaliávamos as poções, Milo, o descobridor de segredos, percebeu uma porta secreta e a abriu.

A porta levava para um corredor. Com um assovio, mandei Xue-Xiao percorrê-lo todo. Ele terminava na caverna na qual Milo e Ziggy, nossa dupla de batedores incansáveis, encontraram o monstro indescritível telepático na tarde de ontem. Ao relatar isso, Aziel, enfezada, tomou a frente e saiu por outra porta da cisterna, escada abaixo.

A porta levava a um corredor que terminava em uma porta dupla de cobre, mas antes de chegar lá Aziel caiu em uma armadilha e despencou 6 longos metros. Nos assustamos com o barulho e corremos em seu auxílio. Krusck, o veloz bárbaro, rapidamente saltara o buraco, arremessara uma corda e resgatara nossa guerreira. No seu ímpeto atlético, logo em seguida, o meio orc abriu as portas e avançou para outra sala, porão a dentro.

Quando cheguei para ver o que tinha acontecido, uma vez passado o buraco e a dupla porta de cobre, o combate já estava dado com centenas de ossos espalhados por uma cripta com três sarcófagos. Não houve tempo nem de perguntar o que ocorrera, pois neste mesmo instante 4 Red Brands nos surpreenderam e invadiram a sala gritando e empunhando suas armas. Mestre, caímos em uma armadilha.

Estávamos em maior número e conseguimos lidar com eles sem nenhuma baixa para o nosso lado. Um dos nossos adversários, de nome José Bezerra, foi feito refém. Analisando com calma a nefasta sala, notei que os ossos se tratavam de esqueletos feitos há muito tempo para guardar os sarcófagos que estavam marcados com a Oak Tree, símbolo de um dos grupos de poder de nobres pertencentes às aliança dos lordes.

Do interrogatório que realizamos com José Bezerra descobrimos que havia uma porta nesta sala que levava para as celas, outra que levava para onde estava Glass Staff e a última, de onde ele saiu, onde alguns R.B. ficavam aquartelados. Nos avisou também que havia 3 bug bears do outro lado da masmorra. Optamos pela cela. Morkhan, o mais estrategista dos anões, conduziu nosso prisioneiro até a porta que levava para as celas e, uma vez com a porta aberta, exigiu, com sua voz cavernosa e arrepiante, que todos os guardas se rendessem.

E assim foi feito. Ao todo, 3 Red Brands foram aprisionados. Eram duas celas: em uma delas havia Mirna Drendar e suas duas filhas e na outra Essere, o elfo. Mirna era esposa do marceneiro de Phandalin, morto nas mãos dos Red Brands. Ela nos prometeu uma herança escondida caso tirássemos da masmorra tanto ela quanto suas filhas: assim o fizemos e Ziggy escoltou as pobres donzelas até a porta da cisterna. Essere é um elfo que fora capturado pelos Red Brands e seria vendido como escravo junto com as demais prisioneiras. Cheio de desejo de vingança contra seus algozes, ele aceitou juntar-se a nós no caminho porão a dentro.

Mestre, você sabe como são os elfos... Talvez em determinado momento do tempo ele também vire um meio-orc. Confesso que estava com o pé atrás, mas como um batedor a mais nunca é de menos, demos nosso voto de confiança e seguimos adiante. Mais tarde nesta mesma noite, Essere iria provar ser essencial para o sucesso da empreitada.

Seguimos por mais algumas portas secretas e salões quando em uma sala, sentado próximo a uma escrivaninha, surpreendentemente surpreendemos ninguém mais que Glass Staff! Foi uma jogada rápida: Milo, o arqueiro certeiro, acertou uma flechada no pobre homem; Essere, rápido como uma lebre, avançou e tomou seu cajado; eu, na minha humilde contribuição, aceitei um fire bolt que fez as vestes do vilão incandescerem. Pronto. Ele estava rendido.

E foi desta rendição, Mestre, que veio a grande surpresa: Glass Staff era ninguém menos que Iarno, o amigo desaparecido de Sildar! Sim, Mestre, Iarno traíra a Aliança dos Lordes por dinheiro e poder, aliando-se a Black Spider, um drow que, por uma carta que encontramos no aposento, já sabia da chegada dos irmãos Rockseeker e da existência da Eco Cave. Sim, Mestre, um drow, um elfo negro, é quem está por trás de tudo isso, de todo este plano maligno de terror e destruição! Iarno não sabia o caminho para Cragmall Castle, mas disse que os bugbears saberiam informar.

Aproveitei uma pausa para analisar o cajado de vidro. Tratava-se do Staff of Defence. Como bom mago que era, Iarno também guardava scrolls mágicos que mantenho comigo. Uma mente tão brilhante que se bandeou para o lado negro... É uma pena. Mestre, não vejo a hora de transcrever tais magias para o meu grimório. A captura de um mago nos possibilita aprender diversas coisas, não é mesmo? Há tempos que não encontrava alguém com dons mágicos e, quando o fiz, foram nestes termos tão... adversos.

Uma vez que o líder da facção caiu, elaboramos um plano para neutralizar os bugbears: já com o capuz vermelho, fui até a sala onde eles se encontravam enquanto todos os demais aventureiros aguardavam

no laboratório de Iarno. Lá chegando, disse que Glass Staff queria falar com um dos bugbears... Sim, Mestre, foi muita coragem de minha parte. Contrariado, um deles caiu no conto e me acompanhou até o laboratório, caindo em nossa armadilha. Foi Krusck, o colecionador de cabeças, que, com um golpe cirúrgico, nocauteou o monstrengo.

A partir daí, o frenesi da batalha subiu em nossas mentes. Morkhan, ponderado, ainda tentou nos avisar, mas era tarde de mais. Momentos depois, invadíamos a toca dos bugbears (ainda havia 2) em um ataque surpresa. Essere, o ranger-elfo, levou o primeiro com uma flechada, em seguida, viu abrir em suas costas uma porta na qual espreitavam os 5 Red Brands remanescentes, ávidos por combate. Com uma manobra inacreditável, esse mesmo Essere fez um estrago e bravamente segurou os inimigos dentro de sua sala, impedindo que os Red Brands nos flanqueassem enquanto não estava terminado o combate com os bugbears. Lutávamos agora em duas frentes. Foi no momento em que Aziel desferiu o derradeiro golpe no último bugbear e Essere já havia caído em combate que os Red Brands se renderam. A masmorra era nossa.

Mestre, você pode estar se perguntando o que fizemos com Iarno! Ele estava amarrado e amordaçado em seu laboratório sob os olhos perspicazes de Ziggy, a carcereira. Enquanto Morkhan invocava suas forças divinas para curar Essere; Aziel e Krusck, a dupla mais impulsiva de Neverwinter, arrancaram para eliminar o monstro telepático que estávamos evitando todo este tempo. Milo e eu, ao ver aquilo, corremos na retaguarda.

Quando lá cheguei, Aziel estava novamente num buraco após um tombo de uma ponte de 6 extensos metros de altura e Krusck já estava ao pé do ouvido do bicho. Tratava-se de um nothic, Mestre, monstro que só lera em livros de lendas fantasiosas. Sim, Mestre, eles existem e apesar de tentarem se passar como amistosos, só estão interessados em devorar sua carne. É Aziel, recuperada da queda, quem põe fim a sua existência miserável com um golpe de rapieira.

O dia começa a raiar em uma nova Phandalin, Mestre. Uma Phandalin livre da ameaça vadia dos R.B. Ainda estamos contanto as diversas riquezas encontradas enquanto lhe escrevo esta carta. Obtivemos a localização de Cragmall Castle com o bugbear e para lá partiremos na busca por Gundren antes que seja tarde demais. Tenho certeza que terei muito a contribuir com os nossos livros depois de tudo que já passei, mas sinto que mal enfrentamos a metade da encrenca que nos espera.

Fraternais abraços de um eterno aluno,
Tan Pin Chen

Chapter V

Thundertree, dia 7, 1490DR

Meu estimado Mestre,

Em luto! Sim, Mestre, é com o pesar do luto que lhe escrevo as palavras que seguem. Hoje perdi uma grande amiga, companheira inseparável, que já me acompanhava por 2 dias. Xie-Xiao faleceu num golpe de azar, na baforada da fera, no encontro com um inimigo cuja crueldade ultrapassa as barreiras da humanidade!

Tudo começou quando saímos da mansão abandonada, lá em Phandalin. Cansados, rotos e exauridos por uma noite de combates, rumamos diretamente à prefeitura da cidade para entregar os nossos prisioneiros e deixar que a justiça seja feita. Lá chegando, a encontramos fechada. Acordamos o prefeito e conseguimos entrar. Mais 3 Red Brands e o próprio Iarno foram encarcerados naquela noite. Chamamos Sildar, o nobre nobre, que se transtornou ao ver que Glass Staff, líder dos Red Brands, era Iarno, seu (ex)amigo. Ele nos afirmou que mandaria mensageiros a Neverwinter para reportar à Aliança dos Lordes o que ocorreu, disse também que o taverneiro separou quartos para nós na estalagem e que na manhã seguinte nos pagaria as moedas de ouro combinadas.

Dormi uma como dorme uma pequena pedra na beira do Rio Amarelo: densa e profundamente.

Na manhã seguinte, a taverna estava em polvorosa! Bandos de gentes em acotovelavam para ter conosco, nos agradecer pelo grande feito e nos pedir diversos feitos mais. Mestre, me senti como um herói recém saído dos livros fantásticos e contado nas lendas! Tenho certeza que nossa empreitada marcara a cidade de alguma forma boa!

Entre as gentes que se apinhocavam estava a irmã Taraelli, a elfa clériga da Deusa da Sorte. Ela pediu para que nós a encontrássemos no Shrine of Luck. Estava lá também um ex-aventureiro, hoje floricultor, que nos contou que diversos mineiros estavam sendo mortos por seres mortos-vivos em Old Owl Well. Era muita informação para uma manhã que parecia tranquila.

Após muita conversa, saímos da estalagem e fomos ao Miner's Exchange, onde fomos recebidos por Ralia Torthon. Entregamos as cartas que ela havia pedido e a ela contamos toda nossa aventura. Após receber as 100 peças de ouro, Ralia nos convidou para participar da Zhentarim, uma facção cujos princípios são riqueza e poder! Ela transformaria a mansão em nosso quartel general e teríamos o apoio da facção em diversas cidades! Mestre, você já havia ouvido falar deles? Ao que parece, eles têm uma certa rixa com a Aliança dos Lordes... Esse mundo é cheio de entraves! Ficamos de pensar na proposta.

Voltamos ao Barthen's, encontramos Sildar, ganhamos nossas prometidas 200 peças de ouro e, então, Sildar nos convidou para fazer parte da Aliança dos Lordes! Quem diria, não é mesmo, Mestre? Foram dois convites na mesma manhã! Estamos disputados! Ficamos de pensar na proposta.

Seguimos então ao Shrine of Luck ter com a elfa. Essere parecia todo assanhadinho, mas não disse uma palavra... Na verdade, desde que saímos da mansão ele não diz uma palavra, numa espécie de pacto de silêncio? Muito reservado esses tais de elfos... Voltando. A elfa nos contou que os clérigos superiores do templo estão atrás de informações sobre um spellbook perdido (quando eles disseram essa palavra, comecei a sentir palpitações...) e a única (coisa?) que sabe de seu paradeiro é Aghata, uma Banshee (aqui já me acalmei novamente) que se encontra em Conyberry.

Sim, Mestre, veja que oportunidade ímpar! Além de saber do paradeiro de um poderoso spellbook, poder encontrar e negociar com uma Banshee, de quebra, conhecería as ruínas perdidas de Conyberry! Pena que os irmãos Rockseeker estão perdidos, caso contrário, partiria imediatamente nesta missão! Do que me lembro das suas aulas, Banshees são amistosas, não é mesmo, Mestre? A elfa ainda ofereceu 3 poções de cura para a jornada e um pente para trocarmos com Aghata em troca da informação. Ficamos de pensar na proposta.

Tínhamos muito o que pensar, inclusive para onde ir agora. Após muita discussão, comprei provisões, alguns companheiros compraram cavalos, peguei a mula e sela do falecido Kosseff e às 10 horas da manhã seguimos todos (e o góblin também!) em direção a Thundertree, encontrar Reidoff, o druida. Na hora, pareceu uma boa idéia... Mas só agora pude saber que seria uma ideia fatal... Para Xie-Xiao, pelo menos, por enquanto.

Foi uma viagem tranquila. Era mais uma noite agradável e estava na minha ronda quando, de repente, não mais que de repente, nosso grupo foi atacado por Estirges, mosquitos demoníacos chupadores de sangue! Um enxame delas! Estava escuro, eu estava com sono, não as vi se aproximar! Mas elas vieram. Que seres peculiares, Mestre, muito peculiares. Pelo o que pude notar, têm predileção por sangue de meio-orc, dado os diversos ferimentos infligidos a Krusck, o de sangue doce.

Em todo o caso, sobrevivemos. Mais um dia de viagem e na manhã do dia 7 chegávamos nas ruínas de Thundertree. A trilha se transformara em estrada e então avistamos a cidade ou, pelo menos, o que sobrou dela. Um lugar bastante silencioso, esse. Paramos e amarramos os cavalos (e a mula) próximos a uma placa que dizia "*Perigo: monstros e zumbis. Voltem agora!*". desencorajador para pessoas comuns, mas não para os (ainda) encorajados aventureiros que éramos naquele momento.

Xie-Xiao, que os Deuses da magia a tenham, foi na frente, reconhecendo o caminho. Casas, ruínas, plantas carnívoras... Tudo muito calmo. Morkhan, o destemido, empunhando o símbolo de seu Deus anão e entoando palavras de poder assumiu a liderança e, cidade a dentro, excomungou os (supostos) zumbis que se encontravam no local. Não tardou muito até que avistássemos as vis criaturas saírem de uma casa, fugindo do poderoso clérigo. Sim, Mestre, zumbis existem e são muito feios. Quando alvejados de maneira definitiva, explodem em uma nuvem de cinzas. Prejudicial à saúde? Quiçá. Não chegamos tão perto para saber... Que recepção mais atordoada tivemos!

Foi do meio da cidade que avistamos uma porta se bater. A casa, inteira, com janelas e portas reforçadas, foi um atrativo para nossa investigação. Sabe, Mestre, quem lá encontramos? Um velho senhor de barbas brancas que conversou em uma língua estranha com Ziggy e, dali a um tempo, se apresentou como o próprio Reidoff, o druida!

Reidoff, finalmente, em nossas frentes! Ele nos contou como chegar em Cragmall Castle e a ele contamos toda a nossa aventura, inclusive sobre a recomendação da tia Keliff, o caso do Black Spider, os irmãos anões perdidos... Tudo. Aproveitando o ensejo, o velho senhor nos pediu um favor: que o ajudemos a livrar estas ruínas do mal que as impregna: zumbis, plantas carnívoras, homens mascarados que se aglomeram no lado leste e do dragão verde que invadira a torre central há poucas semanas.

Dragão verde!!!! Sim, Mestre, eu tive que limpar meus ouvidos para compreender melhor o que aquele druida estava l e n t a m e n t e falando. Mas eu não ouvira errado, não. Ele falara dragão verde, mesmo.

Anfíbio, cuspidor de veneno, hábil com suas garras e mordidas, destruidor da vida animal da região, responsável pelo desbalanceamento do bem e do mal e, principalmente, dono de um grande tesouro. O dragão estava na torre, no centro da cidade.

O druida nos oferece a iniciação no Enclave Esmeralda caso consigamos lidar com essa missão. Ficamos de pensar na proposta, e, após uma nova rodada de discussão, partíamos para o centro da cidade, o epicentro da destruição, o esconderijo atual do vil dragão.

Na base da estrada que subia para a colina da torre encontramos duas aranhas mortas. O algoz? O dragão, é claro. A floresta neste ponto estava perturbantemente silenciosa. Quando avistamos a torre e sua entrada, mandei Xie-Xiao fazer o reconhecimento do terreno, como rotineiro. Ela foi. Sobrevoou a torre até avistar uma pequena entrada no alto, onde parte da torre ruíra. Ela entrou. De longe avistamos apenas a fumaça esverdeada que daquele orifício saiu, como em uma chaminé. Xie-Xiao fora pulverizada numa bafurada única. Sim, o dragão estava lá e a notou chegar sorrateiramente.

Era hora de uma decisão e, após consultar seu Deus, Morkhan nos aconselhou a retornarmos e evitar um combate que não poderíamos vencer. Foi o que fizemos. Ainda cambaleados pelo desfecho desagradável, tomamos abrigo nas ruínas em uma casa próxima à estrada da colina, onde lutamos com duas aranhas gigantes. Foi neste momento em que, num golpe de azar, Krusck, o ex-elfo cortou Essere, o atual elfo, ao meio, deixando-o desacordado.

Vencemos a batalha e nas ruínas do que um dia fora uma casa encontramos um corpo humano em um casulo. Junto dele 23 peças de ouro, 35 peças de prata e uma poção de cura que ficará com Essere, assim que Aziel, a mais guerreira das médicas, o colocar em pé novamente.

Um misto de vontade de vingança e medo toma meu coração agora, Mestre. Não sei o que fazer neste exato momento. A única certeza que tenho é que não deixarei a morte da pequena coruja passar em branco.

Tchau-tchau, Xie-Xiao!

Tan Pin Chen

Chapter VI

Thundertree, dia 7, tarde, 1490DR

Meu resiliente Mestre,

Eu sei que já lhe escrevi hoje cedo e peço desculpas pelas cartas picadas, porém a dinâmica do mundo é tal que me obriga a compartilhar esta notícia urgente - urgentíssima! - com a vossa senhoria. Sim, Mestre, a morte me sorriu, baforou veneno em minha face e caiu bem diante de meus olhos. A vingança foi levada a cabo!, mas num contexto de traição e emboscada!

Mestre, talvez você não acredite. Talvez você pense que estou delirando. Sim, Mestre, é capaz que eu esteja delirando devido ao chá de Reidoff que tomo agora enquanto lhe escrevo. O que ocorreu deixou marcas profundas e duradouras tanto na nossa quanto na história do reflorescimento da pequena cidade de Thundertree, hoje em ruínas.

Sem mais delongas, vamos aos fatos.

Na manhã de hoje, após o fim trágico de Xie-Xiao, a destemida coruja da neve, nos reagrupamos numa casa em frente à colina. Lá batalhamos aranhas da floresta. Pois bem, após nos recuperarmos do susto, seguimos num caminho para o sul da cidade. Entramos numa suposta loja abandonada de herbalistas, tal como descrita por Mirna, a senhora resgatada da masmorra de Glass Staff. Foi nesta casa arruinada em que Ziggy encontrou um fundo falso no chão e, nele, um pequeno bau. O conteúdo trancafiado do bau era nossa prometida recompensa: um colar de ouro com um pendante de esmeralda. Sim, Mestre, que belo de um pendante. Essere, o jovem elfo, não sabia o que era um pendante e quando viu a joia disse se tratar de um pingente. Estranhamos a fonética élfica da questão e seguimos para a próxima casa.

A próxima casa estava forrada de cinzas, parecia a suposta loja abandonada de um ferreiro. Tomei a frente e entrei no recinto e neste momento levantaram das cinzas 4 zumbis. Terríveis mortos-vivos! Me protegi no canto da sala, Aziel veio em meu auxílio. Krusck e Morckhan encaravam os inimigos no corpo a corpo, enquanto Ziggy, Milo e Essere atacavam à distância. Com um golpe de rapieira, Aziel perfurou uma zumbi que se aproximava e dela saiu uma lufada de cinzas que me deu um acesso de tosse e me deixou zonzo... Quando dei por mim, meus bravos companheiros já haviam liquidado o perigo. Entre os diversos equipamentos de ferreiro da sala, não encontraram nada que valesse a pena.

Seguimos para a casa mais a sudoeste da cidade. Esta era uma casa-casa-de-verdade, completamente trancafiada. Batemos na porta e fomos atendidos por Favrick, um humano de Baldur's Gate, e seu bando. Eram oito ao todo. Comentamos sobre nossa intensão de lidar com o dragão verde (que já trouxe tanta destruição e desgraça às aves de rapina) e Favrick se mostrou muito receptivo com a ideia! Disse que tinha intensão de fazer uma oferenda ao dragão para que ele deixasse a região, afastando-se de

Neverwinter, e formando lar em uma floresta distante. Este seria o fim de sua ameaça! Eles já estavam há 4 dias nestas ruínas, esperando a oportunidade correta, o momento perfeito. Favrick, muito eloquente, comentou que, com a nossa chegada, acreditava que esta fosse a oportunidade certa!

Aziel ainda comentou que achava que havia algo estranho, mas aceitamos a proposta. Se em 7 éramos poucos, em 15 com certeza conseguiríamos amedrontar a fera. Principalmente porque Favrick e seu bando usava uma armadura com uma espécie de escamas de dragão negro. Eles pareciam saber o que estavam fazendo! Topamos a proposta e seguimos todos diretamente ao lar do dragão pela segunda vez no dia de hoje.

A partir daqui, Mestre, tudo ocorreu muito-muito rápido.

Ao chegar na torre, Favrick, Erick e Jonh, junto com Aziel e Krusck foram na frente. Todos os demais ficaram no jardim, intercalados: um nosso e outro deles. Em dracônico, Favrick falou com o dragão que respondeu algo inteligível de dentro da torre. Não tive nem tempo de tentar compreender o que eles disseram, pois em fração de segundos o dragão saiu pelo topo da torre, pousando no centro do jardim, completamente cercado por nós. Foi neste exato momento em que Favrick se ajoelhou e disse "*Mestre, eis aqui a minha oferenda*".

Sim, Mestre, nós éramos a oferenda. Fomos traídos. Favrick, o traidor. Enganados, à mercê do dragão e de seus seguidores. Se desistimos de lutar os 7 contra o dragão, agora, tínhamos mais 8 elementos não amistosos para lidar. Sim, Mestre, a situação não estava nada fácil. Mas as coisas não estavam perdidas, pelos dois golpes que acertamos em seguida: Ziggy, a brava, sussurrou algo no ouvido do dragão, palavras mágicas de poder que amedrontaram a criatura! O dragão levantou voo e fugiu! Sim, Mestre, quem diria que a pequena Ziggy seria capaz de tão gigantesca façanha? Milo, o halfling arqueiro, deu um passo à frente, saindo da floresta e, com seu arco, acertou uma flechada mortífera que trespassou o coração de Favrick! O traidor caiu morto no chão, Durinho da Silva.

Isso foi o suficiente para que os cultistas saíssem correndo em debandada, deixando-nos livres. Krusck acertou um deles com uma lança e quase foi alvo de virote de Aziel, a descuidada. Neste momento ouvimos a fera voltando. O som era amedrontador e lá veio ele, o dragão verde, sobrevoando por sobre as árvores, sedento pela pequena Ziggy e eu, pobre mago, fiquei em seu caminho. A besta-fera soltou seu bafo de destruição acertando a mim e a pobre gnoma que pereceu tamanho o estrago. O dragão novamente estava pousado entre nossas pessoas e não perdemos tempo para agir. Essere e Milo o alvejaram com flechadas, Krusck o acertou com seu machado, Aziel com sua rapieira. Todos faziam tudo o que podiam para deter o dragão. Ele estava bem na minha frente, me encarando, bufando de ódio, um alvo fácil para a minha Chromatic Orbe. Eu seria sua próxima vítima, além do mais, já estava fragilizado pela baforada.

Sim, Mestre, sabe aqueles momentos em que você vê a vida passar diante da sua frente? Considerei pedir para algum amigo que lhe contasse o meu triste fim. Tudo estava perdido? Seria esse o meu fim miserável?

Foi neste exato momento de desespero que uma luz divina brilhou sobre todos nós. O Deus anão, por meio de Morkhan, fez-se presente em nossa batalha. Morkhan, o clérigo, invocou seus poderes divinos e infligiu profundos ferimentos no bicho. Profundos, graves e mortais. Em um só golpe, o anão deitou o mais forte inimigo que encontramos até então. Foi um acerto crítico para o final da batalha! O dragão estava vencido.

Krusck tirava a cabeça, enquanto enchíamos 9 potes de um dos mais preciosos elementos arcanos: o sangue do dragão! Com Favrick encontramos 3 diamantes e uma poção de voo! Na toca do dragão, reviramos seu tesouro e lá estavam peças de ouro, prata, cálices, scrolls e armas mágicas! O machado de batalha ficou com Morkhan Dragon Slayer, a espada longa e a armadura de couro encantada com Aziel,

o anel de proteção ficou com Krusck. Dragões possuem excelentes tesouros! Todos nós ficamos com um dente de dragão para provar nosso feito!

Nos reagrupamos na casa de Reidoff e lhe contamos toda a história. O Dragão, verde, era nada mais nada menos que Venon Fang! E Favrick, ao que parece, fazia parte de um culto secreto de adoradores de Tiamat que estão fortalecendo os dragões do mal ao longo de todo o continente! Ziggy, Essere e Kruck são iniciados no Enclave Esmeralda e Reidoff reitera o pedido para continuemos a limpar a cidade de todo o mal. É o que faremos. Solicitei a ele algumas ervas para que possa encontrar meu novo familiar.

O grupo descansa enquanto lhe escrevo. Foi realmente emocionante. Nunca pensei que em tão pouco tempo, nem fechada a semana, me envolveria com tantas aventuras! Não espero encontrar outros dragões verdes por um longo tempo... mas se algum deles cruzar nosso caminho, tenho certeza que pensará duas vezes antes de qualquer ameaça! Sim, Mestre, meus estudos estão bastante atrasados... Espero em breve poder parar e me concentrar em todo o conhecimento que já tenho em minhas mãos!

Meus melhores votos de proteção contra o veneno,
Tan Pin Chen

Chapter VII

Cragmall Castle, dia 10, 1490DR

Mais que estimado Mestre,

Permita-me ser sucinto no dia de hoje pois lhe escrevo em condições um tanto inóspitas. Estamos, neste momento, dentro de Cragmall Castle, a fortaleza intransponível, o enclave dos góblins, no sopé de Black Spider e perto, como nunca, de descobrir o paradeiro dos irmãos irmãos Rockseeker. Ou pelo menos assim espero.

Tudo começou com o fim do dragão verde e o nosso refúgio no lar de Reidoff, onde passamos a noite nos recuperando do grande feito. O dia 8 amanheceu tão belo quanto os demais e Reidoff, o herbalista, me deu as ervas necessárias para fazer um novo ritual: sem perder tempo conjurei Hueide Mao, o breve bravo gato cinzento, meu novo familiar.

Pobre e carinhoso Reidoff! Cedeu a sua casa e dormiu ao relento para nos acomodar melhor! Este senhor é um grande homem. Logo amanhecido o dia e redobrados os pedidos para que limpemos a cidade das plantas carnívoras e dos zumbis, partimos noroeste.

No entroncamento de 3 casas-ruínas que investigávamos, surgiram diversas plantas malignas, criaturas vis e corruptoras. Estávamos cercados! e para piorar surgiram também vespas, em enxames. Um dos enxames me ferrou e doeu, muito! No ápice da batalha surgiram do chão ramos vivos que tentaram nos prender. Pobre Essere e Ziggy que ficaram presos! Aos poucos, fomos lidando com aqueles seres não amistosos e ao final, sobraram apenas as vespas.

Que trabalho, Mestre, que trabalho! Gastamos mais tempo aqui que com Venon Fang, o dragão! Pareceu uma eternidade! Ziggy, novamente, pereceu perante as vespas-quase-imortais, mas conseguimos recuperá-la rapidamente. Krusck, novamente, quase acerta o desamparado Essere. Desta vez foi por pouco, cortou-lhe um pedaço de seu cabelo élfico. Morkhan, o religioso, pediu para perguntar à vossa sapiência se não conheceria algum repelente poderoso para me informar: ele teria sido de grande utilidade neste embate.

Em todo o caso, Mestre, como é de imaginar, sobrevivemos! Nos recuperamos após uma reza do anão clérigo para seu Deus e Ziggy ainda teve tempo de encontrar um baú do antigo proprietário da casa ao remover uma tábua falsa do chão. As economias do homem eram de 700 peças de cobre, 160 peças de prata e 90 peças de ouro. Claramente Thundertree já fora uma grande cidade de ricas pessoas!

Partimos, então, nordeste para investigar o último reduto desconhecido que lá havia. No centro de uma pracinha, uma estátua de madeira. Analisando-a de perto vi se tratar da imagem de Palen, o guerreiro, um dos primeiros conquistadores desta região inóspita e fundador da cidade. As casas-ruínas ao redor estavam desocupadas, salvo em uma delas em que encontramos mais plantas-vivas-carnívoras-

vis-corruptoras. Elas não foram problema.

Sobrou apenas 1 casa fechada e lacrada há anos, ao norte da praça. Morkhan, com seu novo machado, pôs a porta a baixo e de lá saíram 5 mortos vivos. O grupo se reuniu rapidamente e fizemos uma estratégia infalível: Morkhan, Aziel e Krusck impediam o avanço dos zumbis, bloqueando a porta. Ziggy, Milo, Essere e eu dávamos cobertura de longe. Foi um massacre. Morto-vivo por morto-vivo eles foram caindo, levantando e caindo novamente, desta vez definitivamente. Pobre do anão que tomou dois golpes de aliados devido ao descuido meu e de Ziggy no calor da batalha. Em poucos minutos a cidade estava livre de todas as suas ameaças. A missão, finalmente, fora cumprida!

Sim, Mestre, limpamos toda Thundertree. Agora ela poderá re florescer novamente no caminho correto da paz e justiça. Não que me importe completamente com isso, mas... sabe como é, né? Reidoff, o frágil, havia pedido tão encarecidamente! Seria um desaforo não levar a cabo tal empreitada! Ainda antes do almoço saímos da cidade e, guiados pelo velho druida, fomos diretamente para Cragmall Castle, o castelo abandonado em meio da densa floresta!

Foram dois longos dias de viagem sem nenhum incidente e ao sol alpino do dia 10 chegamos na tão esperada fortaleza. Reidoff, transformado em cão, nos deixou lá e seguiu de volta para seus afazeres: encontrar druidas para purificar a cidade de Thundertree e ir até Neverwinter chamar um grupo de colonos para repovoar a região. O góblin, que resgatamos há muito e muito tempo dos bugbears na mansão de Glasstaff também estava conosco e confirmou o caminho. Liberamos a criatura depois disso. Após contornarmos o castelo, mandei Huede Mao, o gato explorador, tentar uma aproximação pela face leste, lugar cuja muralha já estava em ruínas. Não encontramos nada de útil lá.

Milo, o halfling, considerou entrar por uma porta lateral usando uma poção de invisibilidade, mas não houve consenso. Fomos, então, para a entrada principal, cujo portão já estava caído. Supostamente nada nos impedia de entrar. Huede Mao, novamente, no ímpeto de sua coragem, avançou enquanto esperávamos distantes. Foi neste momento em que 2 góblins mostraram sinais de vida e, com duas flechadas disparadas de seteiras bem posicionadas, tentaram alvejar o indefeso gatinho. Sim, Mestre, meus familiares têm sede de perigo. Os góblins erraram as flechas! Mas acertaram as seguintes... e Huede Mao foi encontrar Xie-Xiao no plano astral.

Quando o gato cinzento foi atingido ele sumiu. Puff! Os góblins, fanfarrões, saíram então da fortificação para procurar sua presa. Foi neste instante que atacamos e conseguimos nocauteá-los num feroz ataque de longa distância. Lá de dentro saíram mais dois góblins que tiveram o mesmo fim. Esperamos um tempo. Tudo estava quieto. Entramos, sorrateiros.

Morkhan, o piedoso, ainda poupou a vida de um dos góblins. Acho que derrotar o dragão mexeu com o anão de alguma forma... Como disse, Mestre, estamos agora dentro do castelo, logo no primeiro salão. Que perigos e desafios encontraremos aqui? É o que lhe contarei em minha próxima carta. Só espero não encontrar nenhuma vespa... Elas realmente são oponentes desafiadores.

Tchau-tchau Huede-Mao!,
Tan Pin Chen

Chapter VIII

Cragmall Castle, dia 10, noite, 1490DR

Meu caríssimo Mestre,

Sim, Mestre, eu ainda me lembro do seu sábio ensinamento daquela manhã tempestuosa de inverno: *”Às vezes, Tan Pin Chen, a melhor ação é não agir”*. Foi o que você me disse e foi exatamente assim que começamos o combate na torre leste de Cragmall Castle.

Tudo começou com uma porta que se abriu e fez Krusck, o meio orc, dar de cara com um rebanho, um enxame, um conglomerado! de goblins e hobgoblins. O pau comeu contra estes seres não amistosos e a sala estava repleta deles! Essere, o cúmulo da rapidez, matou um dos grande com uma flechada, Morkhan invadiu o recinto com seu machado e Krusck o fez com sua raiva característica, ainda que isso o tenha levado a cravar sua arma na ameia. Um dos hobgoblins, infelizmente, conseguiu se desvencilhar de Morkhan e correu para chamar reforços e foi justamente isso que eu vi: a sala ao lado, uma cozinha, estava repleta de mais e mais góblins.

Começo a pensar, Mestre, que os góblins nasçam por brotamento. Quiçá espontaneamente, num misto abiogênico de sujeira, escuridão e maldade. De qualquer modo, eram muitos: estávamos em desvantagem numérica clara e antes mesmo de pensarmos em declarar a situação como preocupante, Ziggy, a amante do risco, jogou-se no meio dos inimigos e **Shazam!**, um som ensurdecedor, um lampejo e uma onda de trovão fez goblins e utensílios de cozinha voarem por todo o cômodo. Nosso plano de furtividade acabara neste momento.

A luta se dava em duas frentes: na sala de guarda eliminávamos alguns goblins e na cozinha os inimigos impediam nossa entrada por meio de um bloqueio. Apenas Ziggy lá dentro já estava. Os góblins, então, sacaram seus arcos, miraram e atiraram na pequenina druída. Ela, em uma manobra que até hoje desafia os limites da ciência física e metafísica conhecida, conseguiu desviar de todas as flechas de uma vez só!

Para compensar e mostrar quem manda: **Shazam!** novamente. E foi assim que Ziggy conseguiu sozinho dar conta de uma boa parte dos inimigos. Liquidamos os restantes. O silêncio imperava novamente.

O silêncio, Mestre, foi essencial para termos o que nos pareceu uma boa ideia. Usando a minha mais recente arte mágica aprendida, transformei-me em Iarno, o Glass Staff, nosso inimigo inveterado, aliado de Black Spider e hoje preso em Phandalin. Milo, o halfin, tomou a poção de invisibilidade, Krusck, Essere e Aziel puseram a capa de Red Brand, fazendo Morkhan e Ziggy de ”prisioneiros”. Invadimos

rapidamente o cômodo seguinte. O nosso plano: chegar até Black Spider e encontrar onde estavam os prisioneiros do castelo. Estaria Gundren e seus irmãos entre eles?

Invadimos cômodo após cômodo, abrindo cortina após cortina. Inclusive, Mestre, a profusão de cortinas que encontramos me lembraram de suas histórias do mundo oriental. Será que os góblins tem algum contato com esta cultura? Encontramos finalmente 2 hobgoblins de guarda, alertas. Foi fácil enganá-los. Perguntei sobre Black Spider e eles estranharam que o mesmo estivesse em Cragmall Castle. Disseram que era King Grol quem dava as ordens por ali. *"Levem-me até ele!"*, exigi. Duas salas mais a diante estávamos em frente a uma nova porta fechada. Lá dentro Aziel, a que luta com duas armas e um escudo, escutou uma discussão. Suspirei profundamente por um momento. Segurei a maçaneta por um instante. Abri a porta num ímpeto de urgência.

Dentro da sala King Grol, um Ogro com o dobro de meu tamanho segurava uma maça gigante; ao seu lado um Drow, elfo negro saído das profundezas de underworld, ou pelo menos assim parecia. Seria ele o tão temido Black Spider? No canto da sala, desacordado e vestindo apenas trapos sujos, Gundren Rockseeker, o primo de Morkhan! Finalmente o encontramos! Tive que segurar a minha alegria, fechar a cara e manter o meu personagem. Ainda havia, sentado em sua caminha, um lobo nada amistoso. Enquanto eu gritava *"Onde está Black..."* Fui interrompido pelo Elfo Negro *"Impostores!"*. Foi neste momento que o nosso plano caiu por água abaixo.

O elfo negro sacou uma varinha e dela saíram 5 mísseis mágicos diretamente em minha direção. Mísseis, esses, que seriam letais se não fossem os meus reflexos rápidos e a ativação do meu Shield, que barraram perfeitamente a mágica do elfo. Nesta sala, travamos combate.

Aziel e Krusck avançaram para atacar o elfo e eu fiquei de frente para o Grol. Essere e Ziggy davam cobertura na entrada da sala, Morkhan também estava por lá e se ocupou dos hobgoblins. Milo, o invisível, só assumiu sua forma novamente quando acertou de um golpe no Grol.

Os inimigos também reagiram! Vendo que sua varinha fora ineficiente, o Drow sacou duas maças. Vendo que estava em combate, o Grol e o lobo me atacaram. Foi neste exato momento que tive a minha primeira visão. Como em um déjà vu, vi que o Grol errava seu golpe e foi isso mesmo que aconteceu e se repetiu! Parava as mordidas do lobo com o Shield e aos poucos, ataque após ataque, fomos vencendo as feras. O primeiro a cair foi o próprio Grol com um Chromatic Orb de fogo em sua face. Depois foi a vez do Drow, em seguida do lobo. Um dos Hobgoblin ainda conseguiu fugir e alertar seus outros amigos. Foi um reigicídio muito bem articulado. O castelo estava tomado.

Após a queda do Drow, notamos que ele, na verdade, era um doppelganger, um ser mágico que assume forma de outros seres vivos e lê mentes! Ele mesmo seria um traidor? Ele mesmo seria um impostor? Será que Black Spider é também um doppelganger? Muitas perguntas... Rapidamente acordamos Gundren. Ele nos contou que fora torturado por vários dias e que seus algozes queriam saber quem mais sabia sobre a Eco Cave. O pobre anão, não resistindo aos carcereiros, contou sobre nós e seus irmãos. Com o doppelganger encontramos duas maças, uma varinha de mísseis mágicos que guardei comigo, o ring of evasion que ficou com Aziel, uma vez que é muito vaidosa, e uma cloak of elvin kind, uma capa também mágica que aumenta a furtividade de quem a utiliza. A capa ficou com Essere. Foi Ziggy quem encontrou um saco de couro com 220 peças de prata, 160 peças de esmeralda, 3 poções de cura e o tão falado mapa de Gundren! Sim, o mapa fora recuperado!

Seguimos a conversa com o recém acordado anão. Ele nos contou que só queria explorar a forja da Eco Cave para ficar rico e que contou para Sildar sobre o seu achado para que a Aliança dos Lordes o ajudasse. Morkhan conta que matou o dragão verde, mas Gundren nem acredita. Mal sabe ele, Mestre, mal sabe ele... Continuamos vasculhando o castelo e, no centro dele, encontramos um templo para Deuses humanos, muito provavelmente um resquício do castelo original antes de ser tomado pelos Góblins.

Foi Essere quem nos chamou para esta sala e foi do teto dela que caíram 2 aberrações muito grandes, claramente não amistosas. Nem vi o que me atingiu, só senti que uma delas me abraçou, me mordeu e me deu uma rabada. Em meio a toda esta dor, cai. Só fui acordar minutos depois com o próprio Essere me abanando e com o problema solucionado.

Ziggy, a achadora de coisas, encontrou uma estatueta. Passei os 10 próximos minutos tentando desvendar seus poderes mágicos junto a Gundren enquanto meus companheiros combatiam ratos pestilentos na sala ao lado. Tratava-se de uma estatueta de augúrio que permitia uma pergunta e uma resposta para cada ser vivo. Claramente guardei este valioso item comigo. Na sala dos ratos pestilentos os bravos aventureiros encontraram itens religiosos no valor de 330 peças de ouro!

Notei em Morkhan uma certa decepção com o reencontro de seu primo. Acho que ele esperava mais do pobre mercador. Essere continuou seu rolezinho pelo castelo e acabou ativando uma armadilha que fez parte do telhado desmoronar. Fomos então à última sala, fechada por uma barra de ferro. Krusck, o forte, a retirou e abriu a porta e, de dentro da sala escura, saiu um owlbear, meio coruja, meio urso. Abrimos caminho para a besta passar e ela foi embora, furiosa, mas sem causar prejuízos. Não sei se foi exatamente nesta hora, mas me lembro de Milo, muito sentimental, me consolando pela morte de Xie-Xiao, minha antiga coruja e Huede Mao, meu antigo gato, ambos meus fugazes familiares falecidos. Na sala da besta Ziggy encontrou um pequeno baú com 90 peças de esmeralda, 120 peças de ouro, 1 poção de cura e 1 scroll de revivifying que, claramente, ficou com o nosso grandioso pequeno clérigo, Morkhan.

O castelo, finalmente, fora completamente explorado. Dormi o sono dos justos aquartelado na ala oeste, na cama de um hobgoblin. Não pense, ó Mestre, que sabemos o que iremos fazer agora, mas tenha duas certezas: Black Spider irá pagar pelo o que fez e eu mereço umas belas férias.

Que os bons ventos soprem em nossas direções,
Tan Pin Chen

Chapter IX

Algo próximo a Old Owl Well, dia 14, 1490DR

Meu catedrático Mestre,

É bem verdade o que me disse naquela aula, quando eu ainda iniciava os primeiros passos nas artes arcanas, *"Tan Pin Chen, lembrar é viver!"* Sim, Mestre, e foi assim, lembrando todas as aventuras e desventuras que vivemos até agora que partimos de Cragmall Castle após uma noite bem dormida e sem acontecimentos rumo à acolhedora Phandalin.

No caminho, Gundren, o anão mercador, nos contou mais sobre como encontrou a Eco Cave. Disse que ao chegar na porta da mina junto a seus irmãos foram recebidos de uma maneira nenhum pouco amistosa... Em vista disso, decidiram voltar, buscar guerreiros valorosos para limpar o local e, então, seguir com a exploração. Por saberem que se tratava de uma caverna importante, contaram para a Aliança dos Lordes, via Sildar, que os prometeu ajudar. Você, como eu, pode se perguntar, como é que eles tiveram certeza de que se tratava da famosíssima Eco Cave? Sim, Mestre, acho que esses anões têm visão além do alcance ou mesmo um faro sobre-humano para essas coisas... O importante: o mapa está inteiro e a salvo novamente! O problema são os irmãos de Gundren... Provavelmente Black Spider já os tenha pego e feito prisioneiros. Será que conseguiremos resgatá-los?

Chegamos a Phandalin com a cabeça do dragão na carroça e fomos naquela noite a sensação da cidade. *"Os guerreiros voltaram! Os guerreiros voltaram!"* Foram os brados que recebemos. Bebemos e nos divertimos como nunca desde então!

Sildar, de armadura nova, e até o prefeito, todo amigável, vieram nos receber no meio da noite! Para Sildar devolvemos sua antiga armadura e armas que havíamos encontrado no castelo. Ele nos pagou as 500 peças de ouro prometidas. E o prefeito, interrompendo a balbúrdia que se instalava com nossa chegada, engajou-se num discurso *"A cidade decidiu que dará a vocês, dragon slayers, o terreno da mansão abandonada para que o usem como novo lar!"* Veio a calhar, pois estávamos procurando um lugar para deixar a cabeça de Venon Fang. *"Não haverá impostos no primeiro ano... mas será necessária uma reforminha..."* Continuou ele, como se já não soubéssemos a situação do local...

Sabe que me passou pela cabeça, mestre? O que vossa sapiência acha que instalarmos ali um braço de nossa escola de mágicas arcanas? Não seria interessante? Espalhar todos este conhecimento que acumulei nestas semanas, voltar a estudar os dados que coletei, ter aprendizes, receber grandes mestres, quem sabe até despertar a magia nos locais! Seria fantástico, não? Vou desenvolver esta ideia e apresentar uma proposta concreta.

Além da figura nobre de Sildar, também fomos recebidos pelo jardineiro que reforçou seu pedido de ajuda aos mineiros de Old Owl Well, pela clériga elfa que reforçou seu pedido de ajuda para resolver a questão da Banshee e o próprio prefeito, após o discurso, reforçou seu pedido para que lidemos com os orcs na estrada principal.

Fomos dormir ébrios e acordamos na manhã seguinte prontos para aproveitar o dia: Krusck pagou 20 peças de ouro para o empalhador local dar um trato em nosso troféu; comprei as ervas para meu novo familiar, Yin-Ying, o falcão prata; devolvemos o colar de Mirna, sua herança de família, e ela ficou realmente muito agradecida!; Essere comprou um cavalo; trocamos parte de nossas moedas por gemas preciosas no Miner's Exchange. Feito tudo isso, fomos tratar de negócios...

Conversamos com Sildar e Gundren sobre a caverna. Sildar nos disse que reforços para a exploração da caverna demorariam muito a chegar... Foi neste momento que Gundren fez sua proposta: caso limpássemos a caverna, ele nos daria, para todo o sempre, 10% da receita da forja mágica. Topamos o acordo, mas avisamos que o povo de Phandalin ainda precisava de nós. Pedimos 1 semana para resolver a questão dos orcs, da Banshee e dos mineradores. Tudo isso ocorreu no dia 12. Marcamos, então, de nos encontrar até o dia 19 na cidade.

Com o sol alpino do meio dia, partimos para dizimar com os orcs! Ziggy conduzia a carroça comigo copiando os scrolls no meu spell book. Ainda não sei se funcionou... Espero que sim. Caiu a noite e armamos a vigia. Não houve nenhum incidente.

Amanheceu o dia 13 e continuamos pela estrada sentido leste. Em um dado momento, ouvimos na floresta um barulho do que pareceu um urso. Essere, o explorador elfo, disse se tratar de Owlbears. Morkhan, então, casta uma magia que nos deixa irrastráveis e seguimos nosso caminho, os bichos não nos importunam. Dormimos e fazemos a ronda. No meio da noite, Ziggy nos acorda e 4 orcs nos atacam, sem surpresas...

De fato, o prefeito não havia mentido: os orcs eram reais, não amistosos e bastante grandes. Mas não foram páreo para um grupo coeso e alinhado como o nosso. Um a um eles foram caindo. Deixamos um deles vivo para interrogá-lo. O orc nos disse que o covil, uma caverna em meio às rochas, ficava a 1 dia de viagem dali e estava repleto de orcs e ogros! Nos livramos deste malfeitor também e, neste momento, Krusck nos contou toda a sua história de vida, desde o seu perturbado nascimento até o seu atual momento. Sim, Mestre, meio-orcs-bárbaros também tem coração. Milo e eu quase choramos, profundamente.

Dormimos o resto da noite e seguimos para o covil, com Ziggy e Essere guiando o caminho e lá chegando por volta das 19h. Tratava-se de fato de uma caverna, com um orc de guarda. Morkhan o distraiu e de longe o atacamos todos juntos. Nos aproximamos da entrada. Essere, o da capa da invisibilidade, entra e tempos depois retorna da escuridão da caverna com a informação: se tratavam de 8 orcs e 3 ogros, todos bem armados com machados e lanças. Morkhan, o anão estrategista, bola seu plano para nos livrar de todos. Seguimos.

De longe: Ziggy, Essere, Milo e eu; de perto, na espreita da caverna: Aziel, Krusck e Morkhan. Apesar dos 7, é Yin-Ying, meu novo falcão corajoso quem começa. Ele voa e entra na caverna, no meio a tantos inimigos, Morkhan, então, faz seu show de pirotecnia e com tremores e uma voz cavernosa, os orcs escutam do falcão "Venham amigos Orcs!". Dito isto, os orcs piram e começam a sacar suas armas, Yin-Ying, veloz como uma fecha de Milo, sai voando da caverna. Orcs avançam. Os 4 primeiros a sair são os 4 primeiros a perecer: O time ranged leva 1 deles e Krusck, a um só golpe, leva outro. Ariel e Morkhan liquidam os dois restantes. Eram 7 contra 7 agora.

4 orcs e 2 ogros, então, saem da caverna e adentram o campo de batalha e é justamente no meio deles que Aziel, a guerreira insana, se joga. Os inimigos se voltam a ela, a cercam e atacam. De longe,

víamos Aziel batalhando, Morkhan no flanco esquerdo; Krusck no direito. Ao que parece, do ogro que ficou na caverna, tratava-se de um clérigo maligno, pelos efeitos das mágicas que ele usou. Interessante estes ogros e orcs. . . Há até clérigos entre eles! Realmente são uma raça mais desenvolvida que os pobres dos góblins.

Uma flama de fogo desce do céu em cima de Aziel, que, com o poder do seu ring of evasion, consegue escapar por um triz! Ziggy, a pequenina druida, cria uma rede de galhos que consegue aprisionar 3 dos orcs na entrada da caverna. Após diversos golpes e esquivas, conseguimos, sem nenhum caído, derrotá-los todos. Todos ou quase todos. Faltava apenas 1, o clérigo. Ele estava sumido na escuridão da caverna, mas alguns de nós conseguimos detectá-lo, invisível, querendo passar por nosso grupo e correr à liberdade. Felizmente ele não conseguiu e caiu a nossos pés, após alguns golpes e morto finalmente com uma flechada decisiva de Milo, o halfling impiedoso. O problema dos orcs estava resolvido. O prefeito nos deve essa.

Estamos descansando agora. . . Em breve iniciaremos a discussão para saber onde iremos. . . Assim que tiver novas informações, mestre, prontamente as enviarei.

Que as forças do mal não nos deixe perder as esperanças!

Tan Pin Chen

Chapter X

Old Owl Well, dia 17, 1490DR

Respeitado Mestre,

Nestes últimos dias estive ocupado entre viagens e desencontros que desafiaram a minha pessoa. Banshee, mortos vivos, velhos spellbooks, gentes de todas as partes e até um dragonborn cruzaram nosso caminho!

Relato, então, as coisas dos ocorridos.

Tudo começou com nossa partida do covil dos orcs, local em que desfizemos a gangue de malfeitores que aterrorizava os viajantes pela Triboar Road. Seguimos viagem pela manhã, retornando à estrada, uma vez que nos deparamos com uma cadeia de montanhas aparentemente intransponível. As primeiras horas da jornada foram tranquilas até que, ao sol alpino, avistamos uma pequena confusão mais a frente: se tratavam de orcs, em número de 4, que atacavam um dragonborn.

Sim, Mestre, se tratava realmente de um dragonborn - algo que, até então, eu só imaginava como lenda para assustar criancinhas. Ao me deparar com um espécime vivo, verifiquei que eles são verdadeiramente reais, feios e ordeiros. Ou pelo menos esse o era. Nos meus estudos mais avançados de zoomorfologia já se havia citado a existência de tais criaturas, nascidas em um passado esquecido de um ovo de réptil, seres que se dividiam em bons, de cor metálica, e maus, de cores cromáticas, e que escondem segredos impressionantes!

"Parece que não matamos todos os orcs desta estrada!" Disse Morkhan. Essere pegou seu arco, Krusck o seu machado e então... **Shazan!** O dragonborn espantou todos os orcs com o som de um trovão. Seria o D.B. um mago também? Essere passou o primeiro, Milo passou o segundo, Krusck avançou e arremessou sua lança, matando o terceiro. Morkhan com um raio de chamas sagradas do céu levou o quarto. Fim: os orcs estavam derrotados.

Conversamos, então, com o dragonborn (houve um pequeno incidente, esclarecido em seguida, com Morkhan castando silence no pobre viajante). Seu nome era Tukan e vinha da pacata cidade de Sbrobous. Realmente, Mestre, uma pacata cidade. Nunca havia sequer ouvido falar nela. Este mundo é uma grandeza que só! O viajante possuía uma coruja de nome Nyrex. Uma coruja que me lembrou a pobre e destemida Xue-Xiao... que os Deuses a tenham.

"Se Tukan nos acompanhar, Krusck não será o mais feio do grupo!" Bem lembrou Morkhan. E foi assim que se fez, num acordo que ficou bom para todas as partes: ele ficava protegido no caminho e nos ajudava no que podia. Fomos para as ruínas de Conyberry, lá chegamos com o nascer da noite e dormimos uma noite tranquila. Conyberry fora atacada por bárbaros há muitos anos atrás... basicamente, não sobrou nada.

Na manhã do dia 16 seguimos pela trilha indicada pela clériga de Phandalin. A trilha nos levou para dentro da floresta, cada vez mais e mais escura. A trilha serpenteava ao redor de árvores, vinhas e musgo. O ar notavelmente era mais frio. Foi virando uma curva que avistamos uma trama de galhos que formavam uma oca com uma abertura, o que parecia ser uma porta. Provavelmente se tratava de uma moradia de elfos da floresta.

Ziggy, abençoada por Morkhan, e Krusck vão na frente e batem na porta, mas é Aziel que, num ímpeto de coragem toma a dianteira e entra no recinto. A casa estava deteriorada, mas ainda razoável. É quando estamos lá dentro que sentimos um frio na alma e vemos se materializar, por de trás da parede, ela que era o objeto de nossa busca, a temida morta-viva, a Banshee!

Milo, o pobre halfling, fica completamente aterrorizado e entra em choque. Ela diz *"Tolos mortais! O que querem aqui? Não sabem que quem me procura morre?"*. Ziggy toma a frente e diz que trouxemos a tiara como oferenda. *"Eu ainda sou uma elfa! Eu gosto de coisas bonitas!"* - retruca a morta-viva *"Vocês querem mercadejar com o meu presente?"* Ziggy tenta explicar a nossa situação, mas é rechaçada. É Aziel Sunlight que nos salva da ira da Banshee dizendo, em élfico *"Respeitamos vossa sabedoria e bondade, ó cara Aghata. Mas você conhece o spellbook do Boll Gentle? Precisamos desta informação para ajudar o bem!"* Após entregarmos a tiara, a elfa nos conta que se trata de um spellbook muito poderoso, que fora negociado pela própria banshee com Sernoff, da cidade de Iriabor, há 100 anos atrás. Sernoff era um necromante, já velho naquela época, e Iriabor fica muito-muito distante daqui. O mago e o livro nunca mais foram vistos pela Banshee desde então.

Sim, Mestre, conseguimos descobrir o paradeiro do spellbook, mas não obtivemos nenhuma outra informação relevante. Será que o livro está em Iriabor? tão-tão diastante?? Que segredos guardarão estas páginas? Confesso que esta história me deixou muito curioso!

Já estávamos quase de saída quando Krusck, no auge de sua inteligência, tenta acertar a Banshee com o seu machado. A lâmina sanguinolenta do bárbaro trespassa a elfa sem causar qualquer dano à figura fantasmagórica que em instantes se transforma, deixando de lado toda a sua amistosidade. O pau come. Passei minha varinha de mísseis mágicos para Milo, já recuperado, e aos poucos vamos atacando a bruxa.

Morkhan, numa jogada astuta, casta silence na sala, mas a Banshee sai do círculo de efeito de sua magia e grita estridentemente. Seu grito de terror e angústia derruba Tukan, o frágil. Mais uma rodada de ataques até que, no golpe derradeiro, é o próprio Milo que derruba a elfa com a última carga da varinha mágica.

Que surpreendente, não é mesmo, Mestre?, a habilidade do pequeno halfling! Se recuperou do susto e derrubou a banshee! Realmente um ato de grande bravura!

Recuperamos a tiara de brilhantes e mais 6 pedras preciosas, um prendedor de cabelo, um bracelete de ouro e um arco curto encantado que está com Milo, nosso herói.

Passado o susto, voltamos com os pés na estrada para Old Owl Well, onde ainda tínhamos assuntos pendentes.

Foi na manhã do dia 17 que chegamos ao local. Tratava-se de um antigo poço na região montanhosa a leste de Phandalin. Entre nós e a ruína de O.O.W. encontrava-se uma pequena depressão. As ruínas são de uma antiga fortaleza, já destruída pelo passar do tempo. Pedacos de casas, construções diversas, uma pequena mureta, em suma, ruínas de um passado esquecido. No meio da cidade avistamos uma tenda preta e vermelha que identifiquei se tratar de um centro de treinamento do Flamengo. Tukan, discordando, disse se tratar de um centro de treinamento do Atlético Paranaense. Realmente não conseguimos chegar a um acordo.

Yin-Ying, meu falcão prateado, entra em cena e sobrevoa o local, visualizando diversos mortos vivos

parados, inertes. Após uma certa confusão com o plano, Essere lança uma flechada de fogo na tenda e, no segundo seguinte, o fogo se apaga. Instantes depois sai um mago de dentro da cabana. É então que tudo fica claro: tratava-se de um necromante da região de Thay, uma longínqua terra do leste. Ele é um red wizard, completamente maligno. *"Quem está aí? Mostre-se!"* Ele diz. Aos poucos, vamos nos revelando para tentar dialogar com o homem. Ele nos conta que está lá devido a uma escavação científica com mão de obra zumbi para procurar artefatos mágicos, supostamente perdidos na fortaleza.

O nome dele é Hamun Kost. Ele nos ofereceu uma recompensa para determos os orcs de Triboar Road e também para recuperar o nome do dono do spellbook que a Banshee possuía. Pena que as recompensas eram muito baixas e Ziggy, infiltrada no meio dos esqueletos que cavavam, fez o seu **Shazan!** derrubando alguns deles e enterrando de vez nossas chances de uma resolução pacífica.

Mais uma vez, Mestre, o pau comeu!

Foi com um inflict wounds que Morkhan derrubou o necromante. Tukan cai para o líder dos esqueletos depois de uma bem sucedida baforada de relâmpagos que levou 3 esqueletos instantaneamente! Esses Dragonborns guardam muitos segredos, Mestre, isso posso afirmar! Um após outro vamos derrotando nossos inimigos e limpamos a área. O resultado das escavações do necromante foi um great axe mágico que dá dano especial contra mortos vivos. Que ironia do destino, não acha, Mestre? O machado ficou com Krusck.

Tukan e eu dividimos o spellbook de Hamun. Ele possui diversas magias, entre elas, Chromatic Orbe, Comprehend Languages, Greeze, Wich Bolt, Tunder Wave, Sleep, Flaming Sphere, Locate Object e Mistus Magic Aura. Também encontramos um bau com 35 peças de prata, 20 peças de esmeralda, 20 peças de ouro e 5 peças de platina. 1 pérola, 1 poção de cura, um scroll de darkness e 1 ring of protection.

É com todo este tesouro que cumprimos todos os encarecidos pedidos do povo de Phandalin. Estamos prontos para voltar e terminar com o reinado de ódio e terror de Black Spider, liberando a forja mágica das mãos daquele vilão e resgatando os irmãos perdidos de Gundren! A aventura está chegando ao fim em grande estilo, meu estimado Mestre.

Que não sejamos cegados pelo poder, nem por um instante!

Tan Pin Chen

Chapter XI

Entranhas da Wave Eco Cave, dia 21, 1430 DR

Meu cavernoso Mestre,

Há apenas duas horas que estamos dentro da [tão esperada!] Wave Eco Cave e muitos de nós já sentiram de perto a morte lhes sorrir. Sim, Mestre, aprendi que a vida também é composta de dores, arranhões, mordidas e tentáculos.

Tudo começou na manhã do dia 18 quando, renovados por termos desmantelado o plano maligno do necromante Haunun, partimos de Old Owl Well para Phandalin. A viagem foi tranquila e após dois dias pela Triboar Road atracamos nossos cavalos na cidadela que, novamente, nos recebe (desta vez menos hospitaleira devido à presença de Tukan, o dragonborn, que estava junto conosco). Nossa chegada é comemorada principalmente por Daren, o ex-aventureiro-atual-jardineiro, que fica muito feliz com as boas novas que trazemos: os mortos-vivos de OOW foram verdadeiramente mortos. Tão estupefato com a notícia, ele nos convida a fazer parte da ordem da manopla. Também comemora nossa chegada a Sister Garaeli, a elfa da Shrine of Luck, que fica muito feliz com as boas novas que trazemos: derrotamos a Banshee, contamos o paradeiro do spellbook e recuperamos a tiara. Tão estupefata com a notícia, ela nos convida a fazer parte da ordem dos harpers. Também comemora nossa chegada o prefeito, que fica muito feliz com as boas novas que trazemos: derrotamos os orcs da Triboar Road. Tão estupefato com a notícia, ele nos isenta de 200 peças de ouro em impostos a serem cobrados nos anos seguintes devido ao nosso QG na cidade.

Ainda que as recompensas não tenham sido as melhores do mundo, pelo menos eles ficaram felizes e estupefatos. Acredito que já seja algo, não é mesmo, Mestre?

A ordem da manopla é uma facção de paladinos que acredita que a fé seja a grande arma; os harpers, por outro lado, são dedicados a trazer o balanço e o bem ao mundo. Como ocorreu com os outros convites que recebemos, eles sempre são precedidos de uma jornada bem sucedida. Como se fosse uma provação? De fato acredito que já fomos aprovados em todas as facções... Ainda não sei a qual me filiar, se me filiar a alguma. Me parece que estas ordens secretas não refletem minhas crenças. Eles são tão... boazinhas.

Como chegamos pela manhã, aproveitamos o dia para fazer algumas compras (Milo e Krusck compraram uma anti-toxina), conversar com Sildar (que não possuía nenhuma novidade...) e comemorar o aniversário do halflin com uma grande festa no sítio - regada a muita comida e hidromel. Assim passamos o 20o dia de nossa aventura.

Na manhã do dia 21, Ziggy, a pequenina, se despediu de nós: ela disse que fora repentinamente chamada pelos druidas do enclave esmeralda para cumprir outra tarefa. Sentiremos sua falta, principalmente Krusck, o meio-orc, que se tornou quase seu meio-irmão. Ao meio dia chegamos na entrada de uma caverninha e, seguindo a risca as instruções, encontramos a passagem que levava à Wave Eco Cave. 600 metros a frente, a passagem abre-se num salão e é Essere, o elfo arqueiro, que com sua capa mágica começa a exploração.

O salão está repleto de colunas e é num recanto escondido, junto a o que foi um acampamento em algum momento da semana passada, que encontramos o anão Tardren Rockseeker, primo de Morkhan, de botas batidas, estirado no chão. Diagnosticuei a causa da morte como uma perfuração de espada no peito. Pobre do anão. Será que seu irmão ainda vive? Morkhan realiza seu ritual e pega as botas do primo. As botas possuíam runas e nelas estava escrito "*ande bem*". Botas mágicas, me pareceu. "*Deixe o espírito do seu primo vagar para Valhala*" - disse Krusck. Entre as coisas no acampamento, encontramos pás, picaretas e comida salgada.

Ainda neste salão localizamos uma parte desmoronada: atrata-se da abertura que liga as cavernas e finalmente nos leva a Eco Cave. São 6 metros de decida que fazemos nos segurando em cordas. Chegamos a outra sala com dois caminhos: um para direita e outro para a esquerda. Optamos pela direita.

Neste momento, Aziel, agora com um anel de proteção a mais, bola um plano: quem for na frente não precisa gritar para nos contar o status do que vê - caso erga sua mão aberta o caminho está livre; caso sua mão esteja fechada, o pau come. Essere vai na frente pelo caminho da direita e nos leva até outro salão em cujo centro se encontrava uma grande estalagmite. Avançamos, mas não muito, pois surpreendentemente somos alvos de pedaços de pedra não amistosos que caem do teto. Um deles me acerta causando um grande estrago.

Éramos atacados por seres de pedra nada amistosos... E o pior de tudo foi ver a estalagmite do centro, até então inofensiva, tornar-se um faminto monstro terrível de seis tentáculos!! Não deu tempo nem de levantar a mão fechada... atacamos e fomos atacados!

O monstro dos tentáculos de pedra enrola Essere, Aziel e Morkhan, mas é Aziel, a pobre guerreira, que é puxada em direção à boca do bicho. Por sorte, ela consegue se soltar. É neste momento digno de nota que vejo Tukan, o jovem, deixar de lado todo o seu potencial mágico, sacar um montante com as duas mãos [menos um mago e mais um guerreiro no mundo!] e atacar com toda força o pobre e indefeso pedaço de pedra que despencara do teto. O que ocorre é que eles também eram seres animados!

Um a um, o monstro vai nos envolvendo em seus tentáculos. O primeiro a cair é Essere; puxado e mordido, não aguentou os ferimentos. O seguinte fui eu, frágil mago que sou...

Acordei assustado com Morkhan ao meu lado. Pelo o que me contaram, foi Milo, o certoiro, que nos salvou do implacável inimigo. Descansamos rápido o suficiente para recuperar as energias e para que eu pudesse lhe escrever esta carta, meu caro Mestre. São 14h30min na Eco Cave e ainda há muito pela frente...

Boa sorte aos homens de bem!

Tan Pin Chen

Chapter XII

Wave Eco Cave, dia 21, 1490DR

Ilustre Mestre,

É sempre noite na Wave Eco Cave, mas creio que agora seja noite também no mundo exterior. A luz do meu lampião é a única barreira que me separa da escuridão sem fim desta perigosa caverna. Sim, Mestre, não foi atoa que os irmãos Rockseeker partiram em busca de auxílio: em cada salão um desafio e a cada desafio um passo em direção ao abismo das almas que deixaram o mundo material.

O mundo é um lugar muito perigoso.

O nome não mente - constantemente escutamos o quebrar das ondas, invisíveis, infalíveis. Chuá Chuá! Reverberando nas paredes da caverna, eternamente. A primeira vez que me dei conta deste barulho foi após Morkhan abrir a barriga do monstro de tentáculos. No meio do ácido de seu estômago encontramos pedaços de góblins, bugbears e até uma capa dos red breeds! Eles tentaram passar por este salão e tiveram um fim trágico, devorados impiedosamente.

Seguimos para a direita, Essere, o elfo pioneiro, foi na frente com Krusck em sua cola. Não demorou quase nada até vermos Krusck nos chamar para socorrer o Elfo. Saímos correndo e nos deparamos com uma sala cheia de ossadas e dois ghouls! Sim, isso mesmo, esses fétidos comedores de tutano que passaram séculos trancafiados na sala recém aberta avançaram, vorazes, sobre o elfo.

Entramos no recinto a tempo de ver as ossadas se tornaram esqueletos. Tukan, o dragonborn, soltou uma baforada de fogo; Krusck, o meio-orc, resistiu bravamente às garras envenenadas do ghoull que o atacou; Morkhan rogou ao seu Deus que expulsasse os mortos vivos dali e, desta forma, colocou a maioria deles para correr. Sem muitos arranhões, conseguimos controlar a situação. Vasculhando o local, pudemos supor que em algum momento do passado ali foi travada uma das muitas batalhas da invasão dos seres malignos (orcs e sua laia) à caverna.

Seguimos a diante, até encontrarmos uma porta trancada na qual, infelizmente, Milo, o-de-muitas-chaves, não teve sucesso abrir, deixando para Morkhan que derrubasse a porta a machadadas. E assim foi feito. Entramos em uma saleta quadrada, tudo parecia bem... até ficar claro que se tratava de uma armadilha.

O chão da sala se soltou das paredes e, como se apoiado em um único sustentáculo central, tornou-se instável a qualquer movimento. Como na realização de um sonho, pressenti que Milo, o pequenino, iria se esgueirar por uma passagem minúscula e nos tirar desta enrascada e foi assim mesmo que aconteceu. Pena que ele não foi rápido o suficiente para evitar que o desastrado anão Morkhan, o abate portas, caísse pelo vão entre o piso e a parede, ficando rodeado de ossadas vivas.

Tukan e Krusck jogaram uma corda e conseguem puxar o anão antes que ele sequer fosse ferido pelos

vorazes oponentes. Analisando a sala, verificamos se tratar do local onde, num passado remoto, ocorriam as negociações de metais preciosos. Encontramos registros de negociações e um pequeno baú que não conseguimos abrir (o deixamos nos escombros do monstro de tentáculos para levá-lo conosco quando tudo terminar).

Seguimos nosso desajeitado passeio. Essere, o cauteloso, foi na frente novamente. Tempos depois de entrar em outro salão ele retornou. "*Pessoal, tem um Beholder lá!*" Sim, Mestre, a Wave Eco Cave guarda segredos para muito além da imaginação humana. Não sei se quero me encontrar com esta formidável criatura, também não sei se quero não me encontrar com ela. Quantos segredos ela guardará? Será que se trata de um Beholder amistoso? Será que ele viu/notou/presentiu/ajudou a passagem de Black Spider, o maligno elfo-negro, por estas partes? Será que Black Spider está escondido nas sombras, em nossas costas, esperando que façamos todo o trabalho sujo e criemos um caminho seguro até a forja mágica?? Sim, Mestre, às vezes me pergunto muitas coisas... Talvez seja esse barulho de ondas que já esteja perturbando minha mente...

Expliquei aos meus incautos companheiros o que os livros diziam sobre Beholders: criaturas mágicas com 10 tentáculos, em cada tentáculo uma mágica, em cada mágica uma chance real de aniquilar seus inimigos das mais diversas maneiras. Optamos por desistir deste caminho e seguir por outro. Talvez tenha sido uma sábia decisão, no fim das contas.

Seguimos por corredores até uma pequena sala de mantimentos e novamente por um corredor até uma estátua mágica. Comecei a me concentrar para desvendar os segredos daquela peça quando Aziel, a impaciente, junto com Tukan, o jovem, desgarram-se do grupo, seguindo o caminho até então inexplorado.

Foi justamente quando terminei de desvendar os segredos mágicos daquele artefato que vimos os dois trapalhões desesperadamente correndo como loucos. "*Fujam! Fujam! Mortos Vivos! Corram!*" E foi assim que fizemos! Corremos como se não houvesse amanhã e agora estamos aqui: de volta à sala da armadilha, aprisionados num cômodo de poucos metros quadrados; abaixo de nossos pés, uma legião de esqueletos; atrás da porta que fechamos, uma legião de mortos vivos; no salão ao lado, um Beholder; sobre nossas costas, o peso da necessidade do sucesso a qualquer custo.

Será que pagaremos com nossas vidas?

Tan Pin Chen

Chapter XIII

Wave Eco Cave, dia 23, 1490DR

Sábio Mestre,

Com o coração na boca, com uma angústia asfixiante, com o quebrar das ondas da Wave Eco Cave ecoando em nossos pensamentos mais profundos, repetidamente, incessantemente, até que nos dominem por inteiro... Foram assim estes últimos dias de provações e desafios que terminaram com um desfecho tão surpreendente quanto repleto de surpresas.

Sim, Mestre, tudo começou pelo começo, quando, após pegarmos no sono naquilo que parecia uma noite tranquila, Milo, o halfling, nos desperta, alvoroçado. *"Pessoal, pessoal, pessoal! Tem alguma coisa aqui entrando!"* Era uma sombra sombria que invadiu nosso esconderijo, trespassou as armadilhas, paredes e portas e instaurou-se ao nosso lado, causando grande reboliço na pequenina sala em que nos encontrávamos. Prontamente iluminei o lugar, no tempo certo de ver e ser visto pela figura fantasmagórica que me atacou, sugando totalmente minha energia vital, minha resistência e minha sanidade. Mestre!, me senti completamente fraco, desprotegido, desmilinguido. Golpe após golpe, num derradeiro firebolt, a sombra caiu. Minha recuperação foi lenta, mas com a ajuda de Morkhan, o clérigo da vida, consegui voltar aos meus plenos poderes.

Prontamente, caminhamos para a sala cheia de mortos vivos que Aziel e Tukhan haviam desbravado no dia anterior. Essere, o elfo, tomou a dianteira e atrás dele todos seguimos. O combate foi longo e um verdadeiro teste para nossos nervos de aço: formamos uma linha impenetrável com Krusck, Tukhan, Aziel e Morkhan enquanto Milo, Essere e eu atacávamos de longe. Eu atacava com todas as combinações de magias que conhecia; Essere com o seu arco fez diversas vítimas; Milo eliminava os inimigos pelas pontas certas de suas flechas; Morkhan, quando tudo parecia perdido, usou seu poder secreto e repeliu os mortos vivos; Aziel atacava e defendia com habilidade ímpar; Tukhan soltou uma baforada de fogo, além de usar sua grande espada e Krusck, com sua ferozidade característica, não deixava os inimigos escapar com vida. *"Nada como manter a linha"*. Os inimigos foram derrotados sem nenhuma baixa do nosso lado, num grande exemplo de trabalho em grupo!

Vasculhamos a sala e, entre os escombros, corpos decrépitos, restos de gentes e do que outrora fora algo, encontramos uma espada mágica que ficou com Tukhan, o filho de dragão. Fizemos uma breve pausa antes de seguir adiante.

Foi Essere, o desbravador de caminhos, que retornou com as novidades sombrias, porém sinceras: na sala seguinte ele encontrou um Flameskull - um crânio verde flutuante, muito inteligente, que protege tesouros. Será que ele havia visto o Black Spider? Com a pura intenção ingênua de indaga-lo fui na frente e tentei uma abordagem amistosa, mas o monstro só respondia "Saíam daqui intrusos!" e então

partimos para o plano B, muito menos amigável.

Estávamos juntos quando entramos na sala e o pior aconteceu: fomos alvo fácil para uma fireball disparada pela vil criatura. Retribui a fireball, gastando meu único scroll com esta magia e a caveira apenas riu na minha face, resistindo completamente a todo o dano causado. Após alguns acertos e erros, foi Tukhan, o decisivo, quem rachou o crânio do nosso inimigo pondo fim a sua existência miserável... Pelo menos fora isso que achávamos...

Quando nos preparávamos para dormir, notamos que a Flameskull voltou à vida! Então a derrotamos novamente. Enquanto fazíamos um pó de prata para que Morkhan pudesse benzer a água e, desta forma, por fim de uma vez por todas em nosso inimigo, a Flameskull se reascende pela segunda vez e morre pela terceira vez. Feita a água benta, o fim da Flameskull é definitivo que piscou e foi para outra dimensão do espaço-tempo.

Terminamos o terceiro combate rotos e esfarrapados, porém todos com vida. Justamente quando íamos nos retirar e descansar no conforto de paragens tranquilas, Milo, o ouvidor de portas se abrindo, ouve uma porta se abrir e por ela passaram gentes. Neste momento tivemos que pensar rápido: levei as luzes para longe e Morkhan simulou com seus efeitos pirotécnicos que continuamos pelo corredor, MAS a grande verdade é que o grupo permaneceu na sala, oculto nas sombras, disfarçando-se de escuridão.

Voltei correndo quando ouvi os primeiros sons do evidente combate sendo travado. Eram 4 bugbears acompanhados de um Drow. Seria esse Black Spider? Os ataques já estavam rolando quando cheguei. O pau comendo. Me posicionei estrategicamente enquanto meus bravos companheiros lutavam bravamente e, usando meu último scroll, castei um lightning bolt! Slach! O raio ricocheteou na parede e voltou, fritando o elfo negro a um só golpe. Ele caiu e revelou-se como outro Doppelganger, no mesmo naipe que encontramos em Cragmall Castle. Desorientados pelo golpe e por nossa tática de guerrilha, nossos inimigos caem, um após outro. O último se rendeu.

O bugbear sobrevivente nos contou tudo que sabia. Black Spider estava do outro lado da caverna, tramando seu plano maligno há 1 semana, buscando incessantemente a forja, mas sem encontrá-la. Ele montou base num templo anão, a poucas salas dali. Os nossos algozes saíram de um alojamento na sala contingente a que estávamos: eles também combateram a Flameskull, mas sem sucesso de vitória definitiva. B.S. já sabia que estávamos na masmorra, mas não conseguiu articular seus laçaios para se livrar das nossas pessoas. Dito tudo isso, o bugbear fez um esboço do mapa da parte que ele conhecia da caverna, implorou por sua vida e pediu para ser libertado. Morkhan fez uma reza e baixou uma zona da verdade antes de perguntar ao nosso refém se ele de fato iria embora. Ele afirmou que sim. Liberamos o pobre coitado, num ato de bondade sem precedentes.

Dormimos uma noite tranquila no alojamento dos bugbears e na manhã do 23o dia saímos todos juntos, com as luzes apagadas, em direção ao suposto templo (deixamos de lado a forja mágica... Essere e eu fomos votos vencidos). Duas salas depois lá estávamos em frente a uma porta ornada. A porta principal do templo. A porta que supostamente nos separava de nosso maior inimigo. O bugbear dissera a verdade. Nosso plano desta vez, ao princípio, fora bastante simples: abrir a porta e matar todos os seres que estivessem do outro lado, mas as condições da batalha e os diversos dias de convivência tiveram efeitos extremamente positivos, revelando um entrosamento sem precedentes!

Morkhan fez uma breve reza e nos abençoou; Krusck e Tukhan abriram a porta. Para a minha surpresa, lá estava ele, a encarnação do mal, o motivo único para tanta desgraça na vida dos Rockseekers, o vetor da maldade sem limites: Black Spider, em carne e osso. Tratava-se de um mago, elfo negro como diziam as lendas, cercado de dois ogros grotescos e uma aranha de estimação.

Milo começou acertando uma flecha mágica em seu ombro, depois foi a vez de Tukhan usar seu arco, Morkhan, então, fez uma excelente jogada tática: criou um círculo de silêncio na sala. Black Spider,

como resposta, usando sua habilidade inata de elfo negro, criou uma zona de escuridão profunda e total no recinto. Ninguém enxergava mais nada. Vi um dos ogros tentar acertar Milo. Rapidamente, reagi à magia de Black Spider e desfiz o efeito maligno de seu poder, restaurando a visão de todos. Krusck avançou e colocou-se na frente do mago, acertando-o com seu machado, Aziel travou combate com um dos ogros, evitando que ele avançasse mais e Essere atirou com firmeza diversas flechas, ferindo a aranha e o próprio elfo negro.

Este foi um combate decisivo. Mais aranhas caíram das colunas e povoaram a sala, cercando Krusck e Tukhan, na tentativa de defender Black Spider, seu mestre. Golpe após golpe, nossos inimigos foram enfraquecidos e, em determinado momento, o grande chefe maligno da empreitada cambaleou e se afugentou no canto da sala. Krusck, o destemido, mesmo cercado por aranhas gigantes, foi a seu encalço e novamente o acertou com o machado, deixando-o muito machucado. Foi Essere, o elfo das flechas certeiras, que deu o último golpe e levou Black Spider à morte. Uma morte silenciosa e dolorida, cravejado de flechas e picotado a golpes de machado e espada.

Aos poucos, os demais inimigos também foram derrotados e assim limpamos a sala, sem nenhuma baixa. O corpo de B.S. jazia no chão, sem vida. Foi justamente neste momento em que Morkhan o reviveu para que pudéssemos interrogá-lo! Nezznar era o verdadeiro nome de Black Spider. Ele nos contou que não havia encontrado a forja e que o último irmão Rockseeker estava amordaçado na sala ao lado. Ele contratara Doppelgangers para se parecerem elfos negros, pois ele era o único desta raça nesta região: seu objetivo era encontrar a forja para, a partir de seu poder, liderar um ataque aos povoados humanos deste lado do continente. Disse também que haviam bugbears cavando o leito seco do rio onde, supostamente, havia um tesouro.

Sem mais nada, matamos novamente este grande vilão. Krusck pegou sua cabeça e eu fiquei com seu cajado encantado, bem como com seu spellbook. Realmente este foi um inimigo de grande poder cujas ambições merecem ser melhor estudadas.

Estamos descansando brevemente antes de seguir o caminho e ainda temos um beholder para lidar... Claramente ainda não estamos no final desta história, mas espero que eu possa dizer que o pior já passou.

Que bardos contem nossos feitos por eras e eras!,
Tan Pin Chen

Chapter XIV

Phandalin, dia 25, 1490DR

Meu salutar Mestre,

Como você bem deve se lembrar, descansávamos na sala onde caiu Black Spider e o seu império de dor e caos. Foi apenas o tempo necessário para recuperarmos as forças, mas não as minhas: na umidade da Wave Eco Cave acabei ficando doente, perturbado por uma dor de garganta matadora. Tossia retorcendo-me. Não via a hora de descansar profundamente no recanto aconchegante de um quarto quente, ao pé da lareira, no acolchoado macio de uma cama descente.

Mas até que o desejo se tornasse realidade, seguíamos.

Encontramos com Black Spider uma chave em forma de bigorna e não demorou muito, logo no primeiro corredor que tomamos, para encontrar a porta que ela abria: tratavam-se dos aposentos do Elfo Negro e foram neles que encontramos, ainda com vida, Nundro Rockseeker, o último dos primos sumidos de Morkhan. Ele estava ao pé de uma cama, desacordado e muito machucado.

Foi o próprio Morkhan quem curou seu primo, que recobrou sua consciência muito assustado e que logo caiu aos prantos ao ver que era salvo depois de duas longas semanas de tortura. Contamos que foi Essere, nosso grande herói de orelhas pontudas, quem matou B.S. com uma flechada em seu coração. Ao pobre anão demos comida e pedimos que ele ficasse naqueles aposentos até que voltássemos, quando tudo estivesse perfeitamente seguro. Revistando o quarto encontramos o spellbook de Black Spider e um bau com muitas e muitas moedas.

Seguimos pelos corredores da caverna até chegarmos a um grande salão onde, até poucas horas atrás, bugbears escavavam na procura do suposto tesouro que o vilão havia comentado. Enquanto eu buscava um modo de encontrar o tão aclamado tesouro, foi Essere, o de olhos de rapina, que notou algo estranho em meio à terra remexida: tratava-se de um esqueleto em cujas mãos se encontravam manoplas mágicas! Reconheci a manopla como um item incomum de grande poder que dá forças de gigantes a quem o usar. Morkhan, o clérigo, ficou com elas. Seguimos nossa exploração.

Andamos pelas entranhas da caverna, aparentemente, vazias. Encontramos um amplo salão com um lago subterrâneo: eis a origem das ondas que ecoam por toda a caverna. No bater sem sessar de água e pedra, de pedra e água. Seguimos por uma escada que subia. Foi Essere, o grande protagonista, quem foi na frente.

Ele foi e voltou contando uma história sem pé nem cabeça. Disse que encontrara dois beholders de 5 olhos e com eles havia conversado. Eles eram lacaios de Mormesk, o senhor da forja mágica. Não me esqueci das aulas de história na qual aprendi a lenda de Mormesk, o grandioso mago responsável pela fabricação das armas mágicas há séculos atrás. Será que ele continuava vivo? Como seria possível??

Krusck, o óbvio, votou pela morte dos beholders, mas acabamos seguindo todos juntos para ter com eles. Ao avistar o primeiro, recebi na minha mente a seguinte indagação: "*Inimigo ou cliente?*" Em uníssono, respondemos todos, "*Cliente!*". E, deste modo, foi com um sorriso largo na boca gigantesca o tal beholder de 5 olhos nos recebeu. Ele nos encaminhou para encontrar com o seu mestre por uma porta dupla de pedra há muito não usada. E por de trás das portas encontramos o nosso fim último. Encontramos, finalmente, a forja mágica.

Mas ela não estava sozinha. O cenário era claro: uma grande batalha ocorrera naquela sala e, deitado no chão, havia uma figura decrepita que fazia e refazia um mesmo pentagrama por horas e horas, dias inteiros, anos infundáveis, desde que a forja havia se perdido. Talvez estivesse lá por séculos! Sob um pedestal de pedra havia um braseiro no qual queimava uma chama verde, mágica, constante e eterna. Aquela era a forja.

Talvez, mestre, nos confins dos meus sonhos eu esperasse mais... Em todo o caso, era aquilo. O encontro final.

Fechamos a porta atrás de nós no momento em que Mormesk, o morimbundo, pediu ajuda às nossas pessoas para afastar os orcs, já há muito mortos, do local. Tentamos explicar que a ameaça já havia acabado, porém, quando o corpo animado pôs seus olhos em Krusck, o meio-orc meio-humano, toda a nossa ineficiente diplomacia acabou perdida: o fétido mago assustou-se, levantou-se, chutou um pedaço do pentagrama e afastou-se rapidamente. Rápido também foi o flash vermelho flamejante que vimos brilhar do chão. Do pentagrama amaldiçoado surgiu um demônio de ossos.

Até eu notei que estávamos em uma situação não amistosa. Foi Tukan quem começou descendo o sarrafo no demônio. Morkhan acerta uma bela machadada em nosso grotesco inimigo. Aziel, descuidada, acaba perdendo sua espada, mas mantém seu escudo. O demônio conjura dois lacaios do inferno para ajudá-lo, uma vez que percebe que está claramente em desvantagem numérica. Krusck tem muito sucesso em seu ataque e espatifa seu machado nos ossos do inimigo. Milo tenta com o seu arco, porém não é bem sucedido. Essere acerta dois de nossos inimigos e então, eu, Mestre, na pequenez da minha existência, acerto uma chormatic orbe de trovão no grande demônio. **Kabun!** Ele fora derrotado e enviado novamente para o recanto maligno de onde saiu, junto com seus lacaios que nada conseguiram fazer.

Seguimos atacando o mago que golpe após golpe se enfraqueceu. Foi Aziel quem deu o golpe de misericórdia no morto-vivo.

Investigando a sala, noto que toda ela é mágica e em uma ante-sala, supostamente um workshop, encontramos uma maça mágica do Deus Latander que ficou com Morkhan; uma brest plate Dragon Guard que ficou com Tukan (uma ironia do destino...) e um arco longo cheio de firulas élficas que ficou com Essere, por motivos de ordem e gênero.

Lendo os diversos livros que lá haviam, descobri como funcionava a forja: bastava deixar uma arma ou armadura em suas chamas por 1 minuto para que ela fosse imbuída de propriedades mágicas por um longo período. Tukan, o filho dos dragões, tentou fazer isso com seu arco e flecha, que pegaram fogo rapidamente. Salvo o arco, a forja funcionou bem com as armas de Morkhan.

Sáímos da sala e nos encontramos novamente com o beholder de 5 olhos. Ele nos perguntou se tudo tinha ido bem com as compras e se seu mestre havia dito se ele estava liberado dos seus deveres. Respondemos positivamente ambas as questões e, como num passe de mágica, ele sumiu, voltando à sua dimensão perdida no tempo e espaço.

Seguimos viagem passando por mais salas e salões, todos eles desabitados. Antes de sair da caverna ainda nos deparamos com os aposentos de Mormesk, onde encontramos mais moedas, um cachimbo e diversos livros. Inclusive, em um deles, havia um mapa para uma caverna... O que será que tem lá?

Peguei os livros que podia para estudar mais sobre este misterioso achado.

Naturalmente, como resultado das nossas andanças, tínhamos que entrar na sala em que Essere havia dito que encontrara o beholder de 11 olhos. Para lá partimos e, aparentemente, sim, havia um beholder na sala. **Charge!** Aziel, Krusck e Tukan, abençoados por Morkhan, saíram correndo para o ataque e, ao pisarem nas luzinhas verdes, revelaram se tratar de fungos cujos esporos voaram enchendo a sala e envenenando Essere, Milo e a minha pessoa.

Bastou um ataque de Aziel para que tudo ficasse claro: Aziel perfurou o beholder com sua rapieira e, neste mesmo momento, ele explodiu como um balão; causando uma grande lufada de fungos e esporos. Tratava-se apenas de uma armadilha e não de um beholder real. Milo e Essere ficaram realmente muito mal com esta última baforada. Resolvido isso, voltamos para resgatar Nundren, o anão solitário, e, então, finalmente, sair da caverna.

Era o raiar do 24o dia e ainda estávamos na escuridão fria da Wave Eco Cave. Juntamos tudo e seguimos viagem rumo à saída. Antes de vermos a luz do sol, ainda nos deparamos com um cubo gelatinoso que digeriria três bugbears e uma gosma roxa que também digeriria seres... Não foi difícil nos livrar destes adversários.

Chegamos a Phandalin na manhã do dia 25 e fomos recebidos como verdadeiros heróis pelo povo da cidade. Contamos nossas aventuras para Sildar e assistimos o reencontro da família Rockseeker com muita alegria. Com muito trabalho e um pouco de sorte, conseguimos acabar com Black Spider. Tenho certeza que sem esta ameaça Phandalin crescerá próspera nos anos vindouros.

Para matar vossa curiosidade, Mestre, posso dizer que meus companheiros tomaram rumos distintos. Vi Krusck partir para a sua aldeia ainda carregando a cabeça de Black Spider e os demais, nunca mais soube o paradeiro. Quem sabe não os reencontre em algum momento inesperado, não é mesmo?

Assim, caro Mestre, encerro minhas aventuras até que as próximas comecem. Ainda tenho muito que ler e pesquisar sobre esta parte do mundo, e por isso devo ficar em Phandalin nos próximos anos analisando o material que coletamos e tocando a obra de nosso quartel general. Venha me visitar qualquer dia destes! As portas da cidade estarão sempre abertas para os amigos dos amigos dos Rockseeker!

Muito obrigado por todo o conhecimento e até a próxima!,
Tan Pin Chen

Chapter XV

Epílogo - A história de Krusk

Krusk sempre teve uma vida difícil, criado em uma tribo de bárbaros humanos apesar de sua linhagem Orc, uma herança maldita de seu pai, que havia violentado sua mãe em uma das muitas vezes em que os Orcs haviam saqueado a aldeia.

Sempre considerado um sub membro da sociedade, à ele eram dedicadas apenas tarefas brutas e sujas. Ao longo dos anos Krusk se mostrou um apto guerreiro e aprendeu a lutar ferozmente, devido ao seu porte físico natural e ao controle de sua raiva interior.

Já em sua vida adulta por muitas vezes foi Krusk quem salvou sua vila de ataques de lobos, ursos e até mesmos orcs, o que chamou a atenção dos outros membros do clã e até mesmo lhe rendeu um pouco mais de prestígio, porém ainda assim não era tratado como os outros.

Um certo dia em uma visão o Shaman da tribo profetizou um grande perigo para todos e viu o rosto de Krusk. Sem saber exatamente o significado daquilo, o ancião decidiu que Krusk deveria ir até a cidade de Neverwinter para tentar descobrir o que poderia acontecer para acabar com o mal presságio. Assim finalmente poderia se provar um membro digno do Clã e viver entre eles com o respeito que merece.

Após sua chegada à cidade grande, muitas lendas foram contadas sobre Krusk e seus companheiros, os Dragonslayers of Phandalin, pelo grande mestre Tan Pin Chen. O que poucos sabem é o que aconteceu com estes após a redescoberta da famosa Forge of Spells.

Krusk, contemplando a cabeça decepada de Black Spider, sentiu no fundo de seu peito que havia cumprido a sua missão. Foi com muito pesar que se despediu de seus novos e queridos amigos, talvez os primeiros humanos (e também elfos, anões, halflings, homens dragão e sua querida amiga gnoma) que lhe trataram com o respeito que sempre mereceu, porém era hora de retornar para sua aldeia.

A viagem de volta foi longa. Sem os delírios de Tan Pin Chen, as reclamações de Morkhan, o espírito aventureiro de Essere, as brincadeiras de Milo, as loucuras de Tukhan e os dotes de Aziel, pouco restava a Krusk à não ser a estrada e a solidão. Certa noite, enquanto dormia, o Shaman veio ao bárbaro em um sonho, dizendo que a palavra de seus feitos havia chegado ao norte e sua missão estava de fato cumprida. Um sentimento aterrorizante subiu a espinha de Krusk, algo estava errado. Deixando de lado toda razão, abastecido por sua ira, Krusk seguiu impetuosamente, sem parar para comer ou dormir até que à distância avistou sua vila, já se desfazendo em chamas.

Chegando às cabanas, o meio orc encontrou apenas sofrimento. Mulheres, crianças e todos os outros estavam mortos. Com os olhos cheios de sangue, Krusk correu até onde sua mãe estava, uma lança atravessada em seu torço, porém um suspiro de vida, talvez providência divina, ainda lhe restava. Suas últimas palavras "*Meu querido filho, meu herói, meu orgulho...*" ecoaram na cabeça do guerreiro e o levaram à um estado de fúria nunca antes visto. Krusk seguiu por dias os rastros de destruição deixados

pelos Orcs. Apenas Krusk sabe que aconteceu quando finalmente alcançou a tribo, porém até hoje são contadas histórias sobre os rios de sangue que chegaram aos vilarejos mais próximos.

Pouco se sabe sobre o paradeiro deste atormentado, porém nobre guerreiro. Ainda assim, muitos escutam os rumores sobre um bárbaro verde em pele de urso que ataca à todos que ameaçam pequenas vilas e aldeias por toda Sword Coast, sem deixar rastros e com um certo gosto por decapitações.

E assim se encerra a lenda de Krusk, o Bárbaro.

Até que nossos caminhos se cruzem novamente.

Pedro