

SOMBRA EM CORMANTHOR



stas são as crônicas dos irmãos de ferro uma
companhia mercenária que vague pelos muitos
reinos e cidades livres dos Reinos Esquecidos.
Eu, Yondu, o atual contador de histórias da
companhia contarei agora a lenda de como eu
fudi dois deuses em um único dia. Se você está
curioso, aguarde...

- AM

OS IRMÃOS DE FERRO

Perceba, apesar deu prender sua atenção dizendo que eu fudi dois deuses, seriam muito pomposo assumir que eu fiz isso sozinho. De fato, eu contei com a ajuda dos meus irmãos e companheiros da companhia mercenária dos irmãos de ferro. Este não é o conto de um herói. Este é um conto da companhia e de como os feitos conjuntos de cada um dos seus membros impediu que um Deus renascesse e trouxesse trevas a terra dos vales.

Sem muitas delongas, o destacamento da companhia que executou tal feito foi:

Yondu Ram Jam – um tiefling sem qualquer escrúpulos. Apostador compulsivo e bárbaro ancestral. Me auto considero o membro mais forte da companhia e juro proteger os demais membros da morte iminente;

Bandit – um elfo swashbuckler. Ele possui uma lâmina do sol que recuperou numa antiga tumba élfica e foi empunhando esta arma que ele impediu o renascimento de Moander, deus ancião da corrupção;

Balthazar – um humano clérigo da forja. Sua armadura mágica faz com que ele seja praticamente uma muralha viva. O seu maior inimigo é o próprio campo de batalha já que ele é sempre o mais lento e menos astuto do grupo;

Raiovak – um humano cavaleiro arcano. Ele é uma pessoa de espírito leve que sempre tem um comentário sobre algo. Seu estilo de combate é bastante único arremessando uma javelin mágica e usando de seu poder arcano para fazer com que a arma retorne a sua mão.

Malark – quando eu, Yondu, digo que sou o mais forte do grupo, eu nãouento com Malark. Veja bem, Malark é um meio-elfo feiticeiro divino – ele não só conjura magias arcana como também magias divinas! Qualquer comparação considerando ele como membro da companhia seria injusta...

Estas notas refletem minha atual campanha de DnD. Por motivos de licença poética, eu posso fazer leves alterações nos fatos aqui reportados.

- Arthur Marques
[u/marques_art_boris](https://www.instagram.com/marques_art_boris)

PREFÁCIO

Moander um deus ancião da putrefação há muito esquecido está recuperando suas forças e máquina o seu renascimento. No vácuo que o deus deixou, várias outras entidades roubaram (ou tentam roubar) partes de seu domínio divino. Por exemplo, Loth – deusa dos drows – tem interesse no domínio da corrupção enquanto que Zuggtmoy rainha demônio dos fungos deseja ter o domínio da putrefação para si.

Com o iminente renascimento de Moander, a antiga floresta de Cormanthor está se tornando um local corrompido. Suas árvores se contorcem e os seus córregos carregam o chorume que brota de fendas na floresta.

Preocupados com a situação da floresta e com as maquinações dos deuses que querem roubar os domínios de Moander para si, os reis e nobres da terra dos vales contratam a companhia mercenária dos irmão de ferro para investigar e por fim as ameaças.

PRIMEIRO ASSALTO À FORTALEZA DROW

Quando eu me juntei aos irmãos de ferro na empreitada contra Moander, eles não estavam no melhor dos seus dias. Conta a lenda que eles descobriram rumores sobre um artefato que continha parte da essência do deus em uma antiga fortaleza drow.

Seguindo a pista, eles de fato descobriram a fortaleza e tentaram atacá-la para recuperar o dito artefato. É óbvio que eles encontram resistência. Os drows estavam guardando a fortaleza! O que não foi óbvio foi que a companhia (sem mim, Yondu) levou uma bela de uma coça e teve de fugir com o rabo entre as pernas. A beira da morte, os membros da companhia pularam num dos rios subterrâneos que cortam as cavernas da região e com isso escaparam.

Furiosos, eles planejavam retornar ao local e retomar sua honra.

SEGUNDO ASSALTO À FORTALEZA DROW

Reabastecidos, a companhia mais uma vez marcha para a fortaleza drow. Desta vez comigo ao seu lado. Decidimos refazer os passos da primeira investida a fortaleza e com isso economizamos tempo e evitamos armadilhas. Em um certo momento, decidimos usar o rio e, em vez de um ataque direto, nos esgueiramos pelas águas traíçoeiras para pegarmos os drows de surpresa. Com a nova estratégia, temos sucesso e lutamos contra os drows e suas hordas demoníacas! Foi um combate digno das canções de um bardo! Ao perceber nossa presença, descobrimos que a essência divina de Moander fugiu da fortaleza para o coração da floresta. Apesar de vitoriosos, a nossa jornada continua.

CORMANTHOR E O ELADRIN CAÍDO

Sequimos para o coração da antiga floresta onde dizem as lendas que a essência divina de Moander paira sobre. Em nosso último combate, uma preocupação crescente assola os membros da companhia: caso nos deparemos com um artefato que contém um resíduo do deus, como poderemos destruí-lo? Quais armas são fortes os suficiente para expulsar a essência do deus?

ENCONTRO COM OS DROWS

Os detalhes deste encontro me escapam a memória, mas pelo que os demais membros da companhia relatam, uma segunda casa de drows contactou os membros da companhia. Desta vez para dialogar. Estes membros nos presentearam com uma adaga, a *presa venenosa*, que segundo eles seria capaz de destruir um artefato contendo a essência de Moander. Pena que eu não estava com a companhia quando eles dialogaram com estes drows. As únicas palavras que eu confio saindo da boca de um deles é quando eles imploram por suas vidas antes que eu esmague os seus crânios.

A LÂMINA DO SOL

A medida que a companhia adentrava na floresta eles se depararam com uma antiga tumba élfica. Como um membro da raça, Bandit reconheceu a tumba de um antigo campeão élfico. Nesta tumba, nós recuperamos uma espada mágica que brilha como um sol – a *Lâmina do Sol*.

Antigos fantasmas élficos que guardavam a região também nos abordaram. Eles nos ofereceram livre passagem pela floresta até um antigo templo corrompido. Lá encontraríamos um dos artefatos contendo a essência do deus maligno.

Como um bom trobador, perguntei aos fantasmas élficos se eles não teriam uma canção para que eu, Yondu, pudesse eternizar o nome deles. Fui agraciado com uma canção élfica que eu memorizei bem. Uma vez que não falo o idioma élfico, não tenho certeza do significado da música.

Naur vi eryn, lanc i dalaf. Mathach vi geven? Nostach vi 'wilith?
Mâb le i nagor, Bâd gurth vi ngalad firiel. Dorthach vi mar han?
Dagrathach go hain?

As florestas estão queimando, o chão jaz seco. Podes sentir isto na terra? Podes perceber o aroma no ar? A guerra está a tua porta, a morte se move junto a luz minguante. És parte deste mundo? Se sim, irá você se juntar a nossa luta?

Entmoot - música por Howard Shore
traduzida para Sindarin por David Salo

RUÍNAS ÉLFICAS

Entramos na antiga tumba élfica. A medida que navegávamos pelos velhos corredores, o ar se tornava mais nefasto. Um prelúdio da presença corrupta que havia tomado o local.

A companhia lutou contra homens-urso que protegiam o local e o consideravam sagrado – sem saber que Moander estava corrompendo a tumba. Infelizmente, tivemos que lutar contra eles e um shaman que liderava as criaturas. Foi uma batalha cruel. Apesar de dizer que sou o mais forte do grupo, devo admitir que eu cai em batalha. Quando recobrei meus sentidos, a batalha havia terminado e precisamos recuar e descansar antes de seguir adiante.

O CORAÇÃO DE MOANDER

Seguimos pela tumba e desarmamos um intricado mecanismo que guardava a sala principal do local. Lá um sarcófago se abriu e um campeão élfico se levantou. Em vez da aparência serena de um elfo - o campeão tinha suas feições corrompidas e percebemos que ele era um fantoche sendo controlado por Moander. Dentro do salão, também percebemos um artefato que parecia pulsar como um coração. O artefato emanava corrupção e estávamos certos que ele continha parte da essência do deus. Restava agora descobrir com destruir o artefato. Seria seguro confiar nos drows e apunhalar o artefato com a adaga?

Lutamos contra o eladrin e seus capaxos. Enquanto o coração pulsava e nos atacava com energia necrótica. Uma vez derrotados, Bandit decidiu atacar o coração com a lâmina do sol e, para nossa surpresa, a arma foi capaz de despachar o artefato! Por um momento, acreditamos que a batalha estava vencida, mas tremores por toda a floresta indicaram que Moander ainda renascia. Voltamos ao campo de concentração da companhia e nos preparamos para a última batalha.

YONDU O CAFETÃO DE ZUGGTMoy E CARRASCO DE MoANDER

Afloresta, a corrupção. Aos irmãos de ferro, o esquecimento. A Zuggtmoy, a morte. A Moander, vida nova. -- Estes eram os planos dos Zentharim. Uma facção vil que movia as engrenagens para ressucitar Moander, o deus da putrefação. Era um bom plano. Nenhum plano sobrevive contato com o inimigo. Nenhum plano sobrevive a mim, Yondu!

A ESTRADA NEGRA

A companhia se perguntava como localizar a fonte da corrupção. Descobrimos que, ao apunhalar o coração de Moander com a lâmina do sol, a arma se tornou uma bússola indicando o último resquício da essência do deus sobre a terra dos vales.

Guiados pela luz da lâmina do sol, seguimos por Cormanthor. Nenhuma viagem é segura. Não seria diferente cruzando a estrada negra. Encontramos com batalhões hobgoblin que foram incumbidos de guardar a fortaleza Zentharin onde o ritual para reviver o deus estava sendo realizado. Lutamos contra os goblinoídes e abrimos caminho até a entrada da fortaleza. Apesar de vitoriosos, as trombetas de guerra e o som de mais tropas goblinoídes nos alertaram que talvez adentrar a fortaleza seria o fim prematuro de nossa missão. Decidimos recuar e encontrar um segundo caminho.

ELEMENTAIS DA CORRUPÇÃO

Encontramos um caminho escarpado que nos levaria aos níveis superiores da fortaleza sem que precisássemos adentrar no forte. Juntamos nossos mantimentos e começamos a escalaada.

No cume, encontramos antigas ruínas e uma fonte preenchida por chorume. Ao nos aproximarmos para investigar, o chorume tomou a forma de um elemental e nos atacou. A criatura podia criar entes corrompidos cada vez que nós a atacávamos e pouco a pouco, percebemos que estávamos em menor número. Como se invocar capaxos não fosse o suficiente, percebemos que nossas armas mágicas não afetavam a criatura e cada vez que a atingíamos com uma arma mágica, o elemental contra-atacava com mais força.

Talvez esta tenha sido a batalha mais difícil até então. Felizmente, Balthazar descobriu que a criatura era vulnerável a fogo e ele invocou uma muralha de fogo entre nós, os entes corrompidos e o elemental. Com a magia do clérigo e os esforços de Raiovak em segurar a linha de frente, a maré virou a nosso favor! Derrotamos a criatura e a fonte desabou em um túnel negro e sem fundo. Muito em breve, estaríamos nos restos mortais de Moander.

REINO DA CORRUPÇÃO

Decidimos escalar/descer pelo túnel. Para a nossa surpresa, ele não nos levava para a fortaleza Zentharin, mas sim a um reino de fungos e corrupção. Eu não entendo bem dessas coisas de magia. Dizem que existem vários planos como por exemplo, o plano material, o plano infernal ou celestial. Eu apostei todas as minhas peças de ouro que não estávamos mais no plano certo. Tudo ao nosso redor estava deturpado. Seguimos com a nossa empreitada – lutando contra fungos e outras criaturas pelo caminho.

MOANDER

Percebemos que estávamos dentro dos restos mortais de Moander. Os fungos eram as cavidades e vazos de seus pulmões. Os tremores eram as vibrações de seu corpo recuperando sua energia divina e se preparando para renascer. A medida que nos aproximávamos do coração (de fato) do Deus, percebíamos que estávamos prestes a enfrentar nossa última batalha.

Vozes infernais tentavam derrubar nossa moral. O espírito de Moander tentou falar conosco por essas vozes. Por ser o único que comprehende o idioma abissal, eu finalmente entendi o plano de Moander.

Moander pretende roubar a energia de Zuggtmoy para renascer. Atraída pela promessa de ascenção divina, a rainha demônio dos fungos viajou até os restos mortais de Moander e pretende drenar suas energias. Caso nós, os irmãos de ferro, matemos Zuggtmoy, Moander absorverá a demônio e renascerá. Caso usemos a lâmina do sol e ataquemos o coração, há o risco de ocorrer o oposto, Zuggtmoy absorver Moander e ascender ao panteão como uma deusa.

Descoberto o plano, eu tentei usar de minha lábia para falar com o espírito de Moander e descobrir um modo de destruir ambos, Zuggtmoy e Moander. Sendo o bárbaro que sou, não tive muito sucesso. Pouco importa. Muito em breve o meu martelo esmagaria ambos!

A BATALHA FINAL



Entramos no coração de Moander. Em uma sala repleta de fungos, um pequeno cristal pulsava com a energia divina do deus. Tentáculos profanos se balançavam pela sala e sugavam a energia do artefato. Comandando os tentáculos estava Zuggtmoy, rainha demônio dos fungos. Era chegada a hora de nossa última batalha!

Balthazar começou a orar para o seu Deus e com isso nos concedeu proteção divina. Um dos tentáculos de Zuggy agarrou e começou a esmagá-lo em retaliação. Bandit correu pela lateral da sala enquanto Malark correu para o lado oposto. Eu e Raiovak corremos para atacar os tentáculos e a rainha demônio.

Zuggy revidou exalando uma nuvem de esporos entorpecentes. Por alguns segundos, eu fiquei alucinado e ataquei meus aliados. Em uma posição segura, Malark disparou um relâmpago nos tentáculos e na rainha demônio. Aproveitando o caos, Bandit sacou a lâmina do sol e se aproximou do coração de Moander desferindo um golpe contra o artefato. Em comparação com os outros artefatos que havíamos destruído, este era bem mais resistente e um único golpe não seria o suficiente para destruí-lo.

Percebendo o risco, Zuggtmoy se aproximou e desferiu vários ataques contra Bandit, que caiu desmaiado. Livre dos entorpecentes eu parti para o combate uma vez mais. Vendo seu companheiro caído, Malark usou de sua magia divina e de poderosa metamagia para curá-lo mesmo a distância. Zuggtmoy riu de nossos esforços. Ele disse que em breve todos estaríamos mortos. Eu retruquei, em breve, eu lhe foderei.

Uma pausa para esclarecer o que se passava em minha mente:

Pela conversa com o espírito de Moander, eu sabia que não poderíamos destruir o artefato perto de Zuggtmoy. Eu imaginava que se ela estivesse perto o suficiente, ela poderia absorver a energia do deus da corrupção. Ao mesmo tempo, sabíamos que matar a rainha demônio faria Moander renascer. Só existia uma última alternativa.... Foi a primeira vez que fiquei nervoso em batalha

Zuggtmoy se preparou para atacar novamente. Balthazar levantou uma barreira de fogo interpondo o fogo entre nós e o demônio. Ela ignorou a ameaça, caminhou pelo fogo e se preparou para desferir seus golpes mortais. Eu fui mais rápido, larguei meu martelo no chão e agarrei a rainha demônio. Usei de toda a minha força bruta para imobilizá-la e, com sucesso, arrastá-la para longe dos meus companheiros. Por sorte, consegui arrastá-la longe o suficiente para que seus tentáculos não ameaçassem meus aliados. Aproveitando a oportunidade, Bandit desferiu mais um golpe com a lâmina do sol e o artefato se despedaçou.

O espírito de Moander apareceu perante nós uma última vez gritando desesperado. O abalo mágico da explosão destruiu Zuggtmoy. A companhia dos irmãos de ferro saiu gloriosa!!!

Vendo a derrota dos dois deuses, olho para meus companheiros que se apoiam um nos outros e caminham lentamente para a saída do plano dos fungos. Eu dou um sorriso inescrupuloso para meus irmãos de ferro e digo:

"Contemplem! De hoje em diante, serei chamado de Yondu, o cafetão de Zuggtmoy e carrasco de Moander"

E foi assim que meus dias como um aventureiro terminaram. Digo, ao menos por hora. Eu sei que em breve estarei entediado e que a companhia dos irmãos de ferro precisará mais uma vez dos meus serviços. Até lá, você pode me encontrar na taverna mais barulhenta ou no bordel mais barato.

Yondu Ram Jam

Membro da Companhia Mercenária dos Irmão de Ferro