



A companhia dos temíveis

Livro I

A formação
inicial





Sumário

Prólogo	4
Sob os céus de Vectora	7
A cidade voadora.....	7
Procurando o ladrão.....	11
O mercado negro de Vectora.....	14
A catedral invertida	20
O covil do Terceiro	25
Em busca dos machados de Daemon...26	
A véspera do dia do Panteão	33
Briga em família	38
O baile na mansão.....	48
A torre de Astos Tivannor	56
A casa de chá	59
Derrocada Zinfraud	64
A despedida de um companheiro.....	73
Epílogo	75

Prólogo

O taverneiro Taryk Mal-H'or, um jovem meio-elfo que acabou de completar sua primeira centena de anos, casado com uma bela meia-elfa foragida dos escravagistas de Tapista, sempre observou seu pai, o antigo menestrel Tenalyk Mal-H'or, gerenciar preguiçosamente a taverna da família.

Atender atenciosamente os clientes e corrigir as ordens dadas aos dois irmãos goblins (Meruk e Merak), empregados como serventes e atendentes da taverna, que sempre fazem tudo de forma displicente e descompromissada, foi o que fez Taryk querer assumir logo cedo o negócio familiar e obter algum lucro honesto daquele extenuante trabalho noturno.

Vanely Mal-H'or, jovem esposa de Taryk, que ele nunca sabe se é meia-elfa ou meio-humana, esforça-se no preparo das refeições diárias, limpa a taverna e ainda mantêm arrumados os dois quartos da hospedagem do estabelecimento para que seu marido não se frustre completamente e resolva abandonar a vida segura da cidade para partir em perigosas aventuras perigosas como o seu genro fez no passado.

O Menestrel Tenalyk Mal-H'or, um humano já idoso, outrora bardo aventureiro, viveu contando histórias sobre um antigo grupo que ele "acompanhou" à distância em seus tempos de mocidade. Atualmente ele importuna os frequentadores da sua taverna com tais histórias,

bradando grandes feitos e relatos fantasiosos sobre seu antigo grupo.

Tentando reviver as memórias do passado, o velho menestrel contratou escribas-artesões para espalhar anúncios sobre a formação de uma companhia de heróis-aventureiros.

A Taverna dos Temíveis, onde vivem e trabalham os membros da família Mal-H'or, foi adquirida há pouco tempo, mais precisamente no início do ano de 1.412 após a chegada dos elfos. O dinheiro usado para comprar o estabelecimento de seu antigo dono, segundo Tenalyk, foi conseguido em algumas aventuras, mas Taryk desconfia que na verdade o valor é proveniente de uma herança deixada pelas terras cultivadas por seu avô, um respeitável fazendeiro de algum desconhecido burgo estabelecido no reino de Deheon.

Para ter sossego, Taryk resolveu deixar o nome do estabelecimento ser escolhido por seu pai, que sempre estava lhe torrando a paciência com as histórias do antigo grupo de aventureiros, batizado de “temíveis”. Assim, o idoso menestrel registrou o estabelecimento na administração da cidade de Vectora com o nome de “taverna dos temíveis”, em homenagem aos antigos companheiros de aventura.



Meruk e Merak, goblins gêmeos contratados por Taryk a pedido de Tenalyk, talvez sejam os dois empregados mais resmungentos que já se viu ou ouviu falar em todas as tavernas de Vectora. São eles que fazem o serviço que exige mais força braçal na taverna.

Em suma, foram trazidos por Tenalyk logo após a inauguração da taverna. O velho bardo diz que os dois goblins foram poupados de uma morte

terrível pela bondade de um paladino, e como retribuição e penitência, deveriam deixar a vida de salteadores para servir ao bardo Tenalyk até os últimos dias de vida. Os goblins dizem que não foi bem isso que aconteceu, mas eles não falam mais que isso sobre o assunto. Obedecem a todas as ordens de Taryk, com alguns resmungos, e sempre sorriem quando Vanely lhes pede alguma coisa, pois logo que cumprem os pedidos da cozinheira, sabem que ela lhes dá alguma guloseima. Além disso, os pagamentos semanais pelos serviços prestados são o suficiente para eles apostarem nos jogos clandestinos de wyrt que ocorrem nos subterrâneos de Vectora.

Tenalyk tenta de tempos em tempos formar uma companhia de heróis-aventureiros com os aqueles que frequentam a taverna, sempre com algum objetivo altruísta, tentando resgatar as glórias vividas pelos heróis de outros tempos. Quase nunca dá certo, pois aqueles que são atraídos pelo velho bardo o consideram senil e desmiolado. Contudo, há pouco tempo Tenalyk vem lembrando-se do que aconteceu com seus antigos companheiros e menciona a localização de poderosos artefatos e equipamentos mágicos guardados ou deixados em lugares onde seus amigos passaram. Se essas histórias são verdadeiras, somente aqueles que tiverem coragem para enfrentar os perigos de calabouços, túneis escavados em imensas montanhas e cavernas que adentram ao fundo das mais profundas rochas serão capazes de descobrir.

Contudo, o que ninguém sabe é que as memórias de Tenalyk são na verdade mensagens



telepáticas que estão sendo enviadas em forma de sonhos por um poderoso devoto de Tanna-Toh, a deusa do conhecimento do panteão de Arton. O devoto está tentando reunir armas e equipamentos mágicos perdidos por antigos grupos de aventureiros que atuaram bastante no passado de Arton. Tenalyk viveu na época desses grupos de aventureiros e até ganhou algum dinheiro contando histórias sobre tais grupos, mas ele mesmo não participou dessas aventuras. Todo o real conhecimento que ele possui está sendo enviado pelo poderoso devoto de Tanna-Toh em forma de truncados sonhos noturnos. O velho menestrel entende que esses sonhos são memórias de outros tempos. Aos poucos são reveladas informações sobre a localização de armas mágicas, pergaminhos com mágicas poderosas, equipamentos mágicos e tesouros valiosíssimos. Quando todo o material perdido for encontrado, o poderoso devoto pretende aparecer pessoalmente para convidar os aventureiros que resgataram os objetos para formar uma ordem de cavaleiros devotados a catalogar, guardar e proteger todo esse incrível material.

Sob os céus de Vectora

A cidade voadora

Aventureiros do Ducado de Ridembarr se deparam com um anúncio de contratação para uma companhia de heróis aventureiros.

Aqueles que se interessam pelo anúncio são: **Ruína**, à primeira vista, humano em armadura metálica portando uma espada taúrica; **Lula**, goblin de olhar sagaz que possui uma besta muito bem

ornamentada; **Johat**, monge humano descendente de tamurianos; **Arkael**, devoto de Valkaria que traz consigo um martelo e uma besta leve; e **Gaya**, jovem feiticeira humana que parece estar em busca de fama e glória. Juntos resolvem ir à Vectora em busca da contratação na companhia de aventureiros.

A cidade de Vectora está sobrevoando a região do interior de Deheon, o reino capital, próxima ao vilarejo de Prado Verde, estabelecido não mais que um dia de viagem partindo-se de Ridembarr.

Prado Verde possui cerca de 500 habitantes, em sua maioria são simples aldeões que tem pequenas propriedades em volta da prefeitura, com camponeses que convivem nas cercanias, esse número aumento para pouco mais de mil. A vila é formada por casebres com telhado de sapê e fica sobre uma planície verdejante, cortada por um riacho e uma estrada de terra batida que leva à capital, Valkaria, cerca de 150 km de distância, algo em torno de três dias a cavalo. Como é de conhecimento de todos os habitantes, há na vila um pequeno mausoléu de pedra que contém a espada de Sir Gorboduc, única coisa digna de nota sobre Prado Verde. A vila é governada por Mestre Orjan, um homem calvo e bigodudo, apontado pelo duque local como prefeito de Prado Verde. A Orjan cabe coletar os tributos, que ele envia para o castelo do duque, e servir de arbitro para eventuais disputas entre os camponeses. Orjan é um pouco ganancioso, e por isso, organizou um festival anual, assim, se a vila crescer, seu poder também crescerá.

Outro figura de autoridade em Prado Verde é o Sargento Vigar, um homem grisalho e barrigudo, que pediu baixo do Exército do Reinado para ter um pouco de paz. Ele é responsável pela proteção da vila, tarefa que realiza com ajuda de três guardas, rapazes que fortes e imaturos. Os quatros são suficientes para o dia a dia da aldeia, mas para o festival anual, não é o bastante.

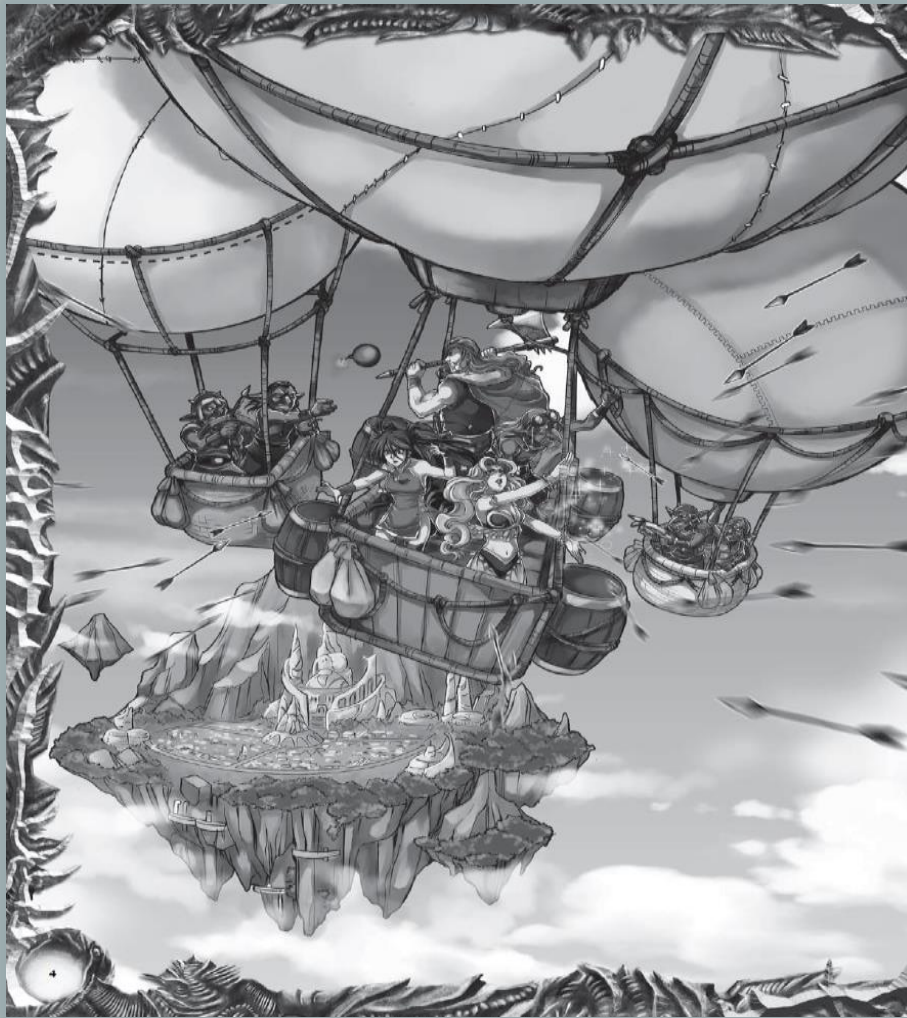
Os aventureiros estão viajando pela estrada de terra batida em direção a Prado Verde, para alcançar a cidade voadora conhecida como Vectora, quando encontram um mercador em apuros. Khoras, um plebeu humano. Ele estava indo para o festival de Prado Verde quando foi atacado por um monstro, na verdade um porco selvagem gigante, e pede para os aventureiros recuperarem sua carroça. Indo até o local do ataque, os aventureiros encontram um velho goblin baloeiro chamado Glong e seu porco selvagem de estimação — o “monstro”. Assim, esclarecida a situação, eles acompanham Glong (e seu porco), até o festival, no vilarejo de Prado Verde, junto com o mercador Khoras.

Chegando a Prado Verde, os aventureiros participam das festividades que estão ocorrendo em homenagem à passagem de Vectora. A principal atração é a exposição de uma espada mágica.



A festa é interrompida quando um misterioso elfo negro lança uma bola de fogo no meio da multidão, rouba a espada e foge em um tapete voador em direção a Vectora. O prefeito da aldeia pede aos aventureiros para recuperarem a espada. Glong oferece-se para ajudar — com seu balão, assim os aventureiros podem seguir o elfo.

Quando os aventureiros alcançam o ladrão, perto de Vectora, são atacados por outros goblins baloeiros, concorrentes de Glong. O elfo aproveita o combate para fugir e entrar em Vectora, conhecida como o Mercado nas Nuvens. Após derrotar os goblins, resta aos aventureiros entrar em Vectora e procurar o elfo ladrão.



Procurando o ladrão

Os aventureiros chegam à cidade de Vectora, mas estranhamente um dos membros do grupo desaparece sem deixar vestígios, o goblin Lula separou-se do grupo e não avisou ninguém para onde iria, sumiu e não deixou rastro, mas com a ajuda do goblin baleiro Glong, os aventureiros começam uma perseguição investigativa sobre o paradeiro do elfo negro.

Pelas ruas de Vectora vão correndo, procurando, ajudando transeuntes, comprando mercadorias, ouvindo, perguntando e rastreando

atrás do elfo negro, contudo, sem muito sucesso, os aventureiros acabam perdendo o rastro do fugitivo, mas conseguem uma valiosa informação sobre seu possível destino.

Conversando com um criminoso local, acabam obtendo alguma ajuda em troca de um pequeno serviço. Somente precisam acabar com as atividades de uma gangue local de goblins que faz negócios nas proximidades da Taverna do João Feijão. Os goblins estão vendendo uma droga conhecida como “*Atchung*”, que possui forma líquida, consumida por via oral, vendida em pequenos frascos de coloração verde.

O embate com a gangue de goblins foi rapidamente resolvido, pois o “clérigo humano” chamado Ruína avançou sozinho, jogando-se entre os goblins, e com a utilização de um poder sombrio e violento, ficou envolto por energias negativas, levando a morte quase que instantaneamente cinco goblins de um grupo de doze. Os outros aventureiros ficaram um pouco assustados com esse poder, mas não quiseram comentar nada, já que o clérigo humano estava ajudando-os.

Após enfrentarem os goblins traficantes e a milícia da cidade chegar ao local da escaramuça para realizar a apreensão da droga que estava com os goblins, os aventureiros recebem a informação de que o nome do elfo negro é Zairon e quer vender a Espada de Sir Gorboduc no submundo de Vectora. E o local mais próximo para adentrar ao submundo é a passagem dentro da joalheira conhecida como *Joias Brutas*, localizada no mesmo bairro que estão instalados, o Mucro.

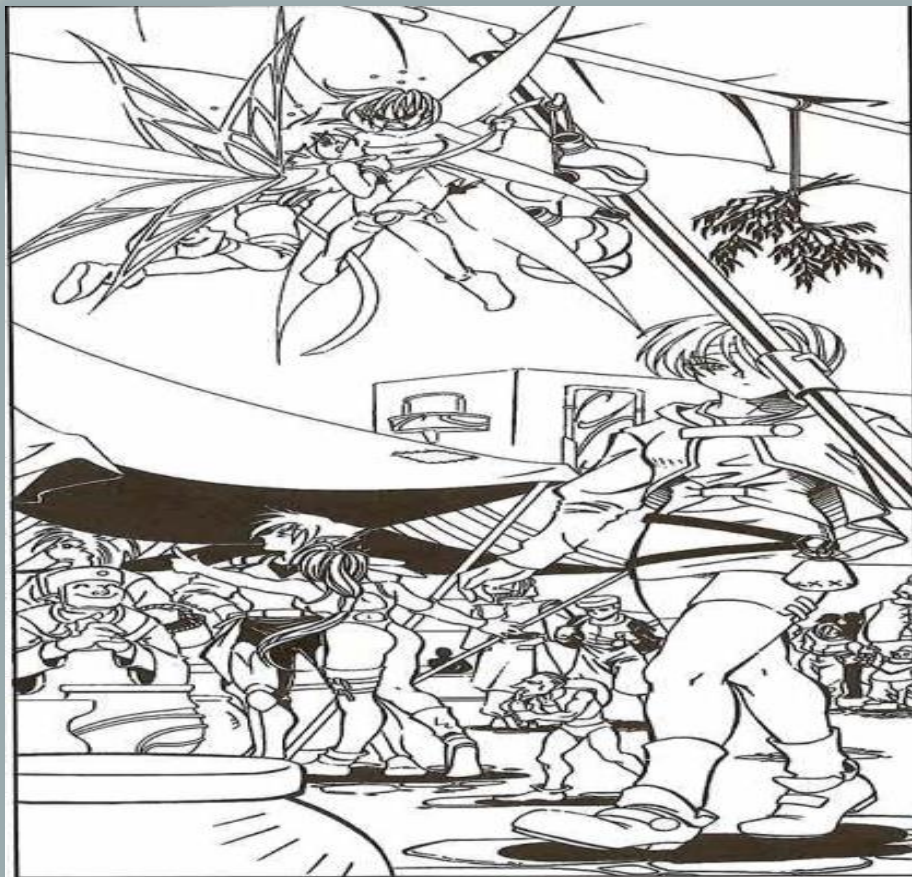
Cansados da perseguição e com o dia chegando ao fim, resolvem procurar um local para passarem a noite. Como o anúncio de contratação mencionava uma taverna, se direcionaram para lá. A taverna encontrada tem quartos para locação.

Ao hospedarem-se na *Taverna dos Temíveis* os aventureiros conhecem o Menestrel Tenalyk Mal-H'or, um humano idoso, que diz ter sido outrora um bardo aventureiro, relatando que viveu histórias com antigos grupos de aventureiros que ele "acompanhou" à distância em seus tempos de mocidade. Atualmente ele "diverte" os frequentadores da taverna contando suas histórias e aventuras, muitas vezes sobre seus antigos grupos, além disso, diz para o grupo de aventureiros que esporadicamente contrata escribas-artesões para espalhar anúncios sobre contratação de aventureiros para formação de uma companhia de heróis.

Logo após as explicações sobre o seu passado, o menestrel Tenalyk propõe aos aventureiros a formação de uma companhia de heróis e aventureiros para resgatar armas e itens mágicos que ele diz ter conhecimento acerca da localização, oferecendo ainda para os aventureiros passar aquela noite na hospedaria da taverna gratuitamente, pois na noite seguinte ele irá receber a confirmação do local no qual um dos itens mágicos se encontra e poderá ser resgatado.

Os aventureiros decidem passar a noite naquela taverna e no outro dia partem em direção a joalheria *Joias Brutas*, contudo são emboscados por um outro grupo de goblins, que fecham uma rua com duas carroças e também atacam de cima de

telhados. Após mais da metade dos goblins cair em combate, o restante da gangue decide debandar, mas não antes de um destes goblins ferir severamente Johat, atravessando uma espada curta no torso direito do monge humano, causando uma forte hemorragia que certamente o deixará com uma cicatriz no abdômen e nas costas. Nessa situação, Arkael ajuda o monge a recuperar suas forças, canalizando energias positivas de sua deusa Valkaria para curar magicamente os ferimentos do monge. Após essa contenda, o grupo seguiu em direção à joalheria.



O mercado negro de Vectora

Depois do ataque dos goblins, os aventureiros continuam seu caminho, mais atentos

do que nunca. Glong tinha razão: *Vectora pode ser mais perigosa que uma masmorra!* Depois de mais alguns minutos de caminhada, chegam ao destino. A *Jóias Brutas* fica em uma rua quase deserta, dominada pelos fundos de uma oficina de armas. A oficina possui mais de dez chaminés, que cospem fumaça e fuligem sobre a rua inteira. Sentados no meio-fio estão alguns tipos mal-encarados. Eles olham na direção dos aventureiros e cochicham entre si. Os “tipos mal-encarados” parecem ser meros bandidos. Parecem estar esperando alguém, provavelmente seu chefe voltar do Mercado Negro, e não se importam com os aventureiros — a *Jóias Brutas* é um ponto de encontro de criminosos, e eles não praticam seu “ofício” por aqui. O propósito dos bandidos é apenas mostrar que esta é uma zona “barra pesada”, para ninguém ficar de bobeira andando por ali. Passando pelos bandidos, os aventureiros chegam à *Jóias Brutas*. A entrada da joalheria é discreta: uma porta de madeira com uma plaqueta de ferro onde se lê “Jóias Brutas”. Abrindo a porta, os aventureiros entram em uma loja escura e abafada. A loja possui várias estantes e um balcão. Nas estantes, poucas peças — anéis, braceletes e amuletos —, todas cobertas de poeira. No balcão, um anão careca e com uma cicatriz terrível na garganta bebe de uma caneca. Depois de um bom tempo, ele olha na direção dos aventureiros e diz: “*Vão embora, estamos fechados*”. O anão é Tumrag. Um joalheiro de Doherimm exilado por falsificar jóias, acabou tornando-se um capanga em Vectora. Não trabalha mais como joalheiro; agora, é apenas um porteiro para o Mercado Negro. A entrada fica em um

alçapão escondido em uma saleta nos fundos. Os aventureiros tentam conversar com Tumrag. Mencionam sobre o Mercado Negro, ele fica sério e começa um interrogatório. “*Como descobriram a passagem?*”, “*O que querem no Mercado Negro?*” e “*Vocês são da Milícia?*” são algumas das perguntas que ele faz. Os aventureiros dizem que estão atrás de armas mágicas no Mercado Negro. A verdade é que, com exceção de milicianos, o anão deixa qualquer um passar... Assim, o anão deixa os aventureiros entrarem, Entrando em um alçapão atrás do balcão, os aventureiros avançam para o Mercado Negro. O alçapão se abre para um fosso fundo e escuro, com uma escada de mão. Descendo por talvez dez metros, chegam até um túnel escavado na própria rocha que forma Vectora. O túnel é escuro, estreito, sujo e inclinado para baixo. Sem outra opção, seguem em frente. Depois de vários minutos de caminhada, começam a escutar sons ecoando pela rocha — conversas, passos, gritos. Com mais um pouco de caminhada chegam à fonte dos sons... E se surpreendem com o que veem. O túnel se abre em uma gigantesca câmara subterrânea. Do tamanho de um bairro de Vectora, o lugar possui dezenas de construções escavadas na pedra, e milhares de pessoas circulando entre elas. Iluminada por tochas que expelem mais fumaça que luz, a câmara é um mundo de sombras e vultos. Não é à toa que este lugar é conhecido como o Mercado Negro. Os aventureiros acabam de chegar ao Mercado Negro. Uma rede de cavernas e túneis que permeia a montanha voadora, este é (literalmente) o submundo de Vectora. Todo tipo de comércio que é ilegal na cidade acima é

praticado livremente aqui. Há bordéis, cassinos, leilões de escravos e bazares sinistros onde se vendem venenos e itens roubados. Os aventureiros ficam tentados a aproveitar as muitas ofertas do Mercado Negro. Mas, se quando começam a perguntar sobre um sobre negro ou a espada de sir Gorboduc, descobrem que só uma pessoa pode dizer o que eles querem saber. Trata-se de Búrash, o senhor do crime que comanda esta câmara do submundo.

Eles caminham um pouco, passando por tipos encapuzados de olhares frios — ladrões, mercenários, assassinos —, até que avistam a *Fosso de Fogo*. É uma das construções escavadas na pedra, a maior desta câmara subterrânea. Entrando na taverna, chegam a um mundo abafado, barulhento e escuro. A pouca iluminação vem da luz púrpura emitida por gemas mágicas, e ela mostra centenas de pessoas bebendo, jogando, negociando, assistindo a dançarinas de várias espécies ou até mesmo brigando. No centro há um grande fosso circular, com quatro metros de profundidade e doze metros de diâmetro, coberto de areia. No fundo, um túnel fechado por uma grade de ferro. O fosso está vazio, mas manchas de sangue na areia mostram que ele eventualmente é usado... Atrás do fosso, há um mezanino com um camarote. Cortinas de seda impedem de ver o que acontece lá dentro. Uma escada lateral sobe para o mezanino, mas dois orcs armados com machados trancam o caminho. Búrash está no mezanino. Mas para chegar até os aventureiros acabam subornando os guardas com poucos tibraes de ouro. Os capangas são estúpidos, e enganá-los não é difícil,

bastou falar algo sobre negociar armas com o seu chefe e um pouco de dinheiro para liberarem a entrada dos aventureiros ao mezanino. Subindo as escadas, chegam ao camarote, que está ocupado por Búrash, seis capangas, duas dançarinas (uma elfa e uma orc) e alguns escravos. Búrash é um orc obeso, uma figura verde e disforme esparramada sobre almofadas, com presas amareladas e um olho vazado. Ao seu lado, repousa um grande machado de lâmina dupla. Quando os aventureiros se aproximam, os capangas se preparam para uma luta, mas Búrash abana a mão e pergunta, com uma voz rouca e sem fôlego: *“Se querem morrer, sugiro que se atirem no fosso. Será mais indolor. Se têm algum negócio, falem logo, e sejam breves. Não tenho paciência para conversas longas”*. Quando os aventureiros falam sobre o elfo e a espada, Búrash responde: *“Eu sei sobre o elfo. Seu nome é Zairon, e sei para onde ele levou a espada roubada. Até direi para vocês... Se estiverem dispostos a lutar em meu fosso!”* A proposta é simples: se os aventureiros entrarem no fosso, Búrash irá ajudá-los — considerando que eles saiam de lá com vida! O orc é um ser entediado, com saudades de seu tempo de capanga, quando podia agredir e trucidar à vontade. Sem condições de fazer isso, sua única diversão é assistir às lutas na arena. Mas ainda há outra questão... Búrash quer que os aventureiros capturem Zairon. O orc não quer que a espada de sir Gorboduc fique por aqui — sabe que é uma arma Bondosa, e não deseja o tipo de atenção que isso atrai. Contudo, teve medo de desafiar Zairon. Fazendo aventureiros

enfrentarem Zairon, Búrash se livra do problema sem correr riscos.

As cortinas do camarote se abrem, revelando a taverna abaixo. Quando os clientes percebem, silenciam-se. Com a ajuda de dois capangas, Búrash se arrasta até a beira do camarote e diz: *“Teremos diversão. Teremos... O fosso!”*. Então, a taverna irrompe em gritos e aplausos. Outros dois orcs conduzem o grupo de aventureiros até o térreo. Lá, içam-nos com cordas para dentro do fosso. Quando tocam a areia, a plateia silencia em antecipação. A grade de ferro se abre, e da escuridão surge um humanoide grande, musculoso e coberto de cicatrizes. É um ogro... Mas com duas cabeças! Empunha duas grandes clavas, a madeira enegrecida de sangue seco. Ele rosna para os aventureiros. De cima, eles escutam a voz de Búrash. *“Este é Molag, um ogro mutante. É violento demais para ser um capanga, por isso tem outro trabalho. Trucidar enxeridos!”*. Com isso, os clientes voltam a rir. Molag então ruge, corre e ataca. O fosso tem 12 metros de diâmetro. Molag é estúpido, mas tem uma estratégia: dominar o centro do fosso. Isso porque ele sabe o que está prestes a acontecer... Depois de desferir alguns ataques contra os aventureiros e receber alguns cortes de espada e perfuração de flechas, o ogro começa a sorrir, os aventureiros escutam a voz de Búrash. *“Que luta entediante. Vamos deixá-la mais divertida... E mostrar para os visitantes por que este lugar se chama Fosso de Fogo!”* Quando Búrash pronuncia estas palavras, labaredas surgem das paredes do fosso. Parece magia, mas na verdade as chamas vêm de óleo disparado por

pequenos canos de ferro nas paredes do fosso. Após mais alguns golpes de ambos os lados, as labaredas começam a aumentar em direção aos combatentes, fazendo o fosso ficar com um espaço sem chamas menor do que no início do combate. Em poucos instantes o fogo aumenta novamente, e a tendência é deixar só o centro do fosso sem chamas, exatamente onde o ogro se encontra. Contudo, os aventureiros parecem perceber a intenção do ogro e se concentram em derrubá-lo. Num esforço conjunto, eles atacam sincronicamente. Assim que o oponente recebe vários golpes e magias de ataque no corpo, cai inconsciente. As chamas se apagam quando o combate termina (quando o óleo para de ser disparado). Quando derrotam Molag, os capangas de Búrash tiram-nos do fosso. O chefe orc fala com os aventureiros: *“Zairon esteve aqui, mas eu expulsei-o. Não quero nada com aquela espada! Quando o elfo partiu, mandei um capanga, Nazog, segui-lo. Ele desceu para as profundezas de Vectora, até um lugar conhecido como a Catedral Invertida. Nazog pode guiá-los até lá. Mas saibam que vocês provavelmente vão morrer. Aquele é um lugar de maldade — até mesmo para mim”*. Com isso os aventureiros deixam a Fosso de Fogo e, guiados por um capanga orc, estão partindo em direção às profundezas de Vectora.

A catedral invertida

Os aventureiros deixam a taverna e começam a caminhar pelo subterrâneo de Vectora.