

Um Novo Amanhecer

Parte 01

As primeiras aventuras do grupo se iniciam a partir do anúncio que o Rei Theobaldo II, de Tithania, vem com uma caravana até **Nissa**, capital do antigo reino de **Nitah**, para uma visita diplomática, buscando deixar claro que qualquer tentativa de levante rebelde será castigada com mão de ferro...

1) A escolta do novo rei

- Um torneio é realizado para escolher heróis de *Nissa* que ajudariam o novo rei a chegar à capital;
- Um grupo de heróis vence o confronto, mas abdicam da vitória em favor do grupo liderado por *Aramir*, justificando que outros deveres precisam ser atendidos primeiro, essas são as palavras de *Gwathur*, o líder meio-elfo do bando;
- *Aramir* (guerreiro), *Oliver* (monge) e *Lucius* (clérigo) se dirigem ao desfiladeiro ao leste da cidade para expulsar os goblins saqueadores que poderiam comprometer a chegada pacífica do novo rei;
- Durante o combate no desfiladeiro, o grupo se vê em apuros e Oliver realiza um pacto com *Erithnul* para que a incursão seja bem-sucedida;
- Com a ajuda do deus da matança, o grupo acaba com a ameaça goblin, porém, seguindo seus princípios, *Oliver* e *Aramir* se negam a cumprir parte do trato e deixam as mulheres e crianças goblins saírem ilesas;
- *Aramir* e *Oliver* são amaldiçoados por *Erithnul* que jura vingança pelo ato de "traição";
- Os aventureiros voltam à *Nissa* e o rei chega à cidade.

2) A maldição de Erithnul

- *Oliver*, *Aramir* e *Lucius* decidem buscar a cura para a maldição, porém precisam antes identificar o que aconteceu de fato com eles. Com a ajuda de *Marcus*, um sacerdote de Saint Cuthbert de *Nissa*, os aventureiros partem para uma mina abandonada em busca de uma pedra que irá possibilitar a detecção da maldição;
- No combate com as criaturas habitantes da mina, Oliver perece, porém, é mantido no mundo dos vivos por *Erithnul*, que novamente amaldiçoa o ranger;
- No retorno para casa, com a ajuda de *Marcus* e o artefato recuperado, os aventureiros descobrem os detalhes da maldição:

Em noites que antecedem batalhas ou ações importantes, eles poderão ter pesadelos que irão atrapalhar o dia seguinte e sempre que entrarem em combate deverão ir até o final: matar ou morrer. Além disso, Oliver deverá sempre combater com as próprias mãos, ficando impossibilitado de usar armas em combate;

- O grupo permanece em *Nissa* para investigar sobre os rebeldes da cidade enquanto Oliver vai ao mosteiro da capital ser treinado como monge para se redimir dos erros e do acordo realizado com o deus da matança.

3) A milícia

- Após dois meses sendo treinado por *Elise*, uma monja do monastério de Nissa, Oliver retorna à companhia de seus amigos para descobrir que Aramir andou investigando a milícia e chegou a descobrir que *Reyes*, o cavaleiro da cidade e dono de um estábulo, é membro desse grupo;
- O grupo faz um contato com Reyes e conseguem ser chamados para uma reunião da milícia, que tem como objetivo angariar novos membros para a causa;
- O grupo é seguido para a reunião e os membros da milícia são caçados e alguns são presos, a noite é um fracasso;
- Durante a fuga dos guardas, o grupo percebe que ocorreu uma fuga da prisão de Nissa;
- Logo depois do fracasso com a reunião, Reyes diz que o grupo já não é mais bem-vindo na milícia, e diz para que todos se afastem dele;
- A guarda da cidade diz que os fugitivos da noite anterior foram capturados e alguns foram mortos em combate;
- O grupo decide então ir atrás de uma cura para a maldição de Erithnul e segue pistas levantadas por Aramir que apontam um nome: *Malaeph*.

4) A torre de Malaeph

- O grupo descobre a lenda de Malaeph, um antigo aventureiro de Nissa que se tornou sacerdote de Erithnul e se recolheu em um antigo forte militar ao noroeste de Nissa;
- O grupo vai até a torre de Malaeph tentar um acordo com o sacerdote para se livrarem da maldição que recai sobre suas almas;
- Na torre, o grupo encontra *Milo*, um halfling preso em uma armadilha e deixado para a morte;
- O grupo resgata Milo, um ladino hábil que imediatamente se une ao grupo como o mais novo membro;
- Quando encontram Malaeph, o sacerdote propõe um trato: Os aventureiros deveriam caçar duas criaturas que o atormentam na torre e, quando isso estivesse resolvido, uma reunião com o deus da matança seria providenciada;
- O grupo falha no combate e Aramir cai durante a batalha com uma hidra de 5 cabeças;
- O grupo, abalado pela perda do líder guerreiro, retorna a Nissa ainda com a maldição em vigor, e agora, tristes pela perda do amigo.