

# Um Novo Amanhecer

## Parte 04

**S**abendo da existência de um artefato que poderá dar alguma luz aos planos do grupo, a equipe se une ao guerreiro *Statan* e parte rumo à cidadela duergar, enterrada nas **Montanhas Prateadas** ao leste de **Porto Celeste**. O objetivo agora é buscar resposta a uma questão simples: Onde está escondido o herdeiro bastardo do rei...

### 12) Nova baixa

- Ao chegar à caverna que, segundo o mapa de *Statan*, dá acesso à cidadela duergar, o grupo começa a perceber o quanto realmente é difícil entrar nesse covil. Enfrentam um Bulette que servia como espécie de guardião da entrada secreta à cidadela e, a cada novo passo, se aprofundam nas cavernas subterrâneas do sul das Montanhas Prateadas;
- Após enfrentar o primeiro e temeroso desafio, o grupo se depara com uma ponte que possivelmente leva até os portões da cidadela duergar;
- Ao cruzar a ponte, o grupo encontra os “guardas” dos portões da cidadela e um furioso e duro combate se inicia;
- O grupo consegue vencer os duergar com auxílio de um “sopro extra” de St. Couberth, porém algo terrível acontece: *Iverius* perece durante a batalha;
- Agora, o grupo se encontra às portas da cidadela duergar, o corpo do mago repousa sobre os vestígios da batalha a pouco terminada e as dúvidas sobre a capacidade do desafio que os espera começam a aparecer;

### 13) Em busca do vale sombrio

- Antes de atravessar os portões da cidadela, o grupo encontra um novo amigo, *Edward “Shark”* de Porto Celeste, um hábil guerreiro que veio até o lugar em busca de aventuras;
- Shark é na verdade um espião a serviços dos elfos que, distantes das intrigas políticas dos humanos, resolveram ter “olhos” e “ouvidos” para saberem como se posicionar, caso os interesses dos elfos sejam, de alguma forma, ameaçados pelos movimentos em ação;
- Ao entrar pelos portões da cidadela duergar, nada parece melhorar, e o grupo enfrenta um beholder, alguns duergar e monstros e mais monstros;
- A cidadela parece um labirinto, e a cada novo caminho descoberto, mais problemas e combates;
- Finalmente o grupo encontra uma sala para descansar e são surpreendidos por, após uma noite tranquila, não terem sido perturbados por ninguém. É como se uma estranha força protegesse os aventureiros durante toda a noite e desse, inclusive, um pouco de iluminação natural para a sala;
- Segundo dia na cidadela e os combates continuam. Após enfrentarem um Elemental da Terra que protegia o caminho até um cemitério, o grupo consegue sobreviver a mais ataques duergar, mas por fim conseguem encontrar uma sala adornada com uma estátua de um dragão negro;
- Ao fazerem oferendas em ouro ao dragão, o grupo consegue passagem para o Vale Sombrio dos Duergar e, ao falar com St. Couberth, *Lucius* é avisado que não será apenas o ouro que será deixado à Laduguer como oferenda para que eles consigam sair do Vale...