

Um Novo Amanhecer

Diário de Aramir

Durante o período que o grupo ficou em Nissa investigando possíveis maneiras de combater a maldição de Erithnul que havia caído sobre Oliver e Aramir, o guerreiro fez pesquisas e resumiu seus achados em uma entrada de seu diário, que pode ser lida a seguir...

O inverno começa a dar paz à minha amada Nissa e com ele se vão meus amigos... **Oliver** começou seu treinamento no monastério da capital enquanto **Lucius** se juntou a alguns guerreiros que compartilham sua mesma fé e marcharam ao sul, na tentativa de expulsar um grande acampamento orc que aterroriza aquela região.

Combínamos que em dois meses nos veremos novamente aqui na capital e, com isso, iremos buscar ajuda para o problema que **Oliver** se meteu.

Fazer o trato com **Erithnul** poupou nossas vidas e o fardo que meu amigo ranger (até quando?) carrega agora, de uma maneira ou de outra deve ser carregado por nós também.

Sendo assim, iniciei minhas pesquisas sobre o deus da matança e, tamanha foi minha surpresa ao constatar que, perto da capital do meu reino, onde outrora foi um posto de vigilância da guarda de meu verdadeiro rei **Ulisses**, fica hoje a torre de um certo **Malaeph**, necromante e sumo-sacerdote de **Erithnul**.

Malaeph, anteriormente um aventureiro que andava pelas regiões de nossa capital, dividia acampamentos, histórias, perigos e tesouros com um grupo de amigos: **Gunther**, um ranger meio-elfo, **Tamara**, uma ranger humana e um especialista em armadilhas, o pequeno gnomo **Furn**.

Cercados em um combate muito perigoso nas imediações do desfiladeiro de **Ytre**, o jovem **Malaeph** via seus amigos caírem um a um em uma batalha sangrenta contra criaturas que aparentemente viviam sob a terra, quando subitamente tomou uma séria decisão que iria mudar para sempre sua vida: um pacto com a única divindade que, no momento, parecia ser a única a fornecer o tipo de ajuda necessária e pensável: **Erithnul** (isso me prova o quanto o destino mostra como opções questionáveis sempre se repetem no curso da História).

O pacto tornaria **Malaeph** em uma criatura praticamente invulnerável para o combate que já se estendia por horas e assim, pouparia a vida do

jovem. Em troca, *Malaeph* deveria dedicar sua vida em servir o deus da matança.

Suas preces, entre o barulho estridente das lâminas, gritos e sons perturbadores foram atendidas e *Malaeph* sobreviveu ao combate.

Sobreviveu apenas para, desse ponto em diante, se tornar uma criatura vil e obstinada a servir seu novo mestre.

Sua primeira missão foi se aproveitar do destacamento massivo do exército dos *leões azuis* para o Sul do continente e invadir o posto de vigilância a noroeste da capital e sobrepujar os poucos soldados que lá habitavam e tomar a torre para seu mestre *Eríthnul*.

A guerra contra os *lobos vermelhos* já dava mostras de um desfecho nada feliz para nosso reino, e, sendo assim, a intervenção dos *falcões brancos* já era um tema freqüente nas reuniões militares e, consumia assim a atenção de todos que pouco passavam a se importar com a torre.

Bem, *Malaeph* agora vive nessa torre e, quando a guerra acabou e as coisas começaram a se acalmar, já era tarde para expulsar o necromante do local, pois ele já havia reunido poder suficiente para expulsar os soldados lá enviados por *Theobaldo II*.

Alguns falcões foram até a torre, apenas para sofrer, em suas últimas horas, a agonia terrível de *Eríthnul* e de seu já poderoso servo *Malaeph*.

Creio que se temos algo a tratar com *Eríthnul*, *Malaeph* pode ser nosso primeiro passo. Certamente enfrentaremos desafios que possivelmente poderão estar acima de nossas capacidades, porém, estou disposto a enfrentá-los em nome de meus amigos e, quanto antes resolvemos esse problema, antes poderemos pensar na milícia...