

PASSO A PASSO

Após encontrarem as crianças, poderão se juntar a elas e ir para a cidade escondida, que é aonde irão se abrigar e fugir do Lorde Brandon. Poderão encontrar e entregar o ursinho da pequena Haylor, que mais para frente será reconhecida como elfa. A menina está sob proteção especial da ama Krestell. Tinodr lidera o bando e junto da resistência escolta todo mundo até a entrada de Asitaesi, mas ele não entrará com eles. Tinodr é o líder da resistência e irá voltar para lutar contra o lorde gordo.

Ao se aproximarem da entrada de Asitaesi, alguns guardas elfos irão parar o grupo e não irão permitir que se aproximem sem que se identifiquem. Ao reconhecerem Krestell, permitirão a entrada dos refugiados, porém lançarão uma magia de neblina que ocultará a visão de todos para que não saibam o caminho de entrada da cidade.

Liderados pelo líder da guarda, encontrarão uma cidade construída em meio a floresta. Muito bonita e muito bem organizada, Asitaesi têm crianças correndo e brincando nas ruas assim como guardas e jovens treinando com espadas, lanças e arcos. As ruas da cidade se dividem em pedras e terra. No centro da cidade, protegida por guardas e muros, um grande prédio é visto. Ali é onde a comandante Shandalar Lança-Da-Lua, governa a cidade e é por ela que os recém-chegados serão recebidos. Uma conexão com a elfa do grupo e com a Haylor pode ser feita. Elfos possuem laços não verbais com seus iguais e é muito fácil sentir suas emoções apenas olhando um para o outro.

A elfa os receberá e encontrarão em Asitaesi momentos mais tranquilos do que na cidade de Oxens, onde mal tiveram tempo de beber uma cerveja em paz. Ali, em um jantar na rua para todos que vivem ali, Shandalar irá explicar como a cidade fora montada naquele lugar e o real motivo de ela ter sido construída. Além de partilharem o ódio pelo lorde de Oxens, os anfitriões também temem muitas coisas que não conseguem entender e, isso para um elfo é uma ofensa pessoal.

Para sorte de todos, um eremita muito velho foi convidado a se juntar a eles dias antes de a criatura ser capturada. Myrdin é um velho conhecido dos elfos de Taria, portanto sabem que podem confiar nele.

Myrdin tem uma personalidade e tanto. Muito sábio e muito brincalhão, leva seu serviço à sério sempre com um sorriso no rosto. Ele passará a observar o grupo sem que seja notado, acredita que eles fazem parte de algo muito maior e essa missão é um teste para isso. Não só os aventureiros mais bravos e fortes devem se juntar a ele, mas os mais bondosos também.

Myrdin percebe de imediato o que acontece com aquela criatura, mas resolve não revelar tudo. Sabe que existe um momento para tudo e aquele era o momento de deixar elfos e aventureiros descobrirem as razões daquele mal. Myrdin, porém revelará que as criaturas estão sendo controladas por um ser com habilidades e forças grandiosas. Sabe disso por seus estudos de magia, alguém que consiga controlar tantas criaturas dessa forma deve ter um poder inimaginável. Oferece alguns equipamentos para aqueles que se propuserem a procurar essa criatura.

Ritual de Myrdin: em forma de fragmentos de lembranças, Myrdin guiou os aventureiros dentro da cabeça do animal capturado e então conseguiram