**A Scream in the Night**

**Background of the Adventure:**

**Melvaunt, City of Swords:**

- Uma cidade de mercadores e de Artesões

- O mercado aberto no centro da cidade é tão bom como de qualquer outra grande cidade como Waterdeep or Amn, com especial foco em metalurgia.

- Entre os saques em Zhentil Keep e problemas recentes nas duas maiores cidades rivais de Mulmaster and Hillsfar, Melvaunt tem se mantido relativamente pacifica por um longo período de anos.

**Modrons:**

**-** São criaturas de ordem e lei absoluta.

- Nativos do plano de Mechanus, onde seguem eternamente as ordens do seu deus Primus.

- Em intervalos de 289 anos os Moldrons executam the Great Modron March que consiste numa missão de reconhecimento em Forgotten Realms.

**C1e7i5:**

- A mid-ranking **Quadron**.

- Quadron são normalmente usados como generais nos exércitos Modron, devido a sua fisiologia e a sua inteligência, fazendo deles apropriados para uma variedade de papeis melitares.

- Pertence a uma sociedade de Modron Rogues, que depois de serem expostos a chaos energy decidiram conquistar Melvaunt por eles mesmos.

- A exposição a chaos enegy afetou-lhe especialmente e deu-lhe estranhos novos poderes e ideias.

- Decidiu que deve liderar a batalha contra Melvaunt começando o ataque, desta forma entro em Melvaunt através de um portal e começou a matar pessoas.

- Têm a inteção de matar pessoas certas pessoas e levando a guarda da cidade a trás dele, fazendos entrar no portal ate Mechanus, na esperança que isso inicie a guerra.

**Part 1: Murder**

**Introduction:**

**Ao começar:**

*Como qualquer boa aventura a vossa começa numa taverna, o Winking Narwhal, na cidade de Melvaunt.*

*Onde depois de ouvirem várias histórias rumores alterados pelo álcool, sobre monstros marinhos no Moonsea, exércitos de orcs a aproximarem-se dos portões da cidade e de gigantes a atacarem mercadores na estrada principal. E apesar dos marinheiros e dos trabalhadores das docas irem provavelmente continuar a encher a taverna durante longas horas da noite, ao chegar perto das 8 vocês decidem dar a noite como terminada.*

*Ao saírem da taverna, o cheiro a cerveja e suor dá lugar ao cheiro de carvão e de ferro chamuscado, dizem que as forjas de Melvaunt nunca param de arder, e a atmosfera local é prova disso mesmo. As estrelas no céu noturno são apenas parcialmente visíveis devido á ligeira neblina que evolve constantemente a cidade. Mas apesar disso, o foco da cidade em comércio e em trabalho com o metal, mantêm a cidade prospera. Uma raridade entre as terras severas a norte de Moonsea.*

*E independentemente do que estavam a planear fazer depois de saírem do Winking Owl, não conseguem deixar de ouvir sons e grunhidos de algum tipo de luta que está a haver no beco por trás da taverna.*

**Brawl:**

- A entrada para o beco esta a cerca de 30ft(9m) da entrada da taverna.

- Apesar de não parecer muito grave, estas coias têm a tendência a piorar se não forem paradas.

**Encounter 1: The Scream**

**Se decidirem investigar a luta:**

*Um grupo de homens com mau aspeto rebolam na sujidade do beco, esmurrando e mordendo-se uns aos outros. Eles parecem estar a lutar por causa de alguma coisa, mas com a falta de luz e com a lama é difícil de dizer o quê. Entre os grunhidos da luta conseguem distinguir alguma palavras: “Eu vi-o primeiro”, “Não viste nada” “Acertou-me na cabeça, os deuses querem que seja EU que fique com ele.*

**NPC’S:**

**-** Não atacam o players, mas têm AC e ficam inconscientes de com 1 ponto de dano.

- Têm Dsv on St por estarem intoxicados.

**Ao investigarem a cena:**

**-**  Com um DC13 WIS(Perception), conseguem ver um bolsa rasgada e algumas moedas de silver(5) e gold(2) no chão.

**Logo a seguir a luta acabar:**

*Quando as coisas finalmente parecem ter acalmado, a complexa torre de relógio mecânico do templo de Gond é audível pela maior parte da cidade. E as 8 em ponto, começam a ouvir as badaladas. Dong…Dong…Dong…Dong…Dong…Dong…Dong…Dong…HHHaaAaaaAaAaAAAAAa.*

*Conforme a última nota desvanece em silencio vocês ouvem um grito algures do outro lado da rua***.**

**Beco:**

**Ao chegarem á rua com o corpo:**

*Muita pouca luz natural alcança esta passagem estreita. Um homem corpulento vestido em ropas de trabalho encontra-se caído no chão de barriga para baixo no meio da rua. Uma adaga está espetada nas costas do homem e por debaixo dele conseguem/consegues ver uma poça de sangue a formar-se. A esta distância é difícil de ver mais detalhes.*

**Para saberem se o homem está vivo:**

- DC10 WIS(Medecine) check, á distancia se tiverem darkvison ou perto do corpo se não.

**-** O sangue corrente indica que a morte á de ter acontecido nos últimos minutos.

**Inimigos:**

*Os pequenos espinhos espalhados pelo chão começam a vibrar. E de repente, eles elvam-se no ar e juntam-se uns aos outros formando aglomerados mortais de ferro afiado.*

**-** 3 Swarms of Animated Caltrops(Insert post it), são magicamente ativádos quando um jogadores interagem com eles.

- Atacam a criatura mais perto, mas escolhem alvos diferentes.

**Ao abrir a carta:**

*A primeira coisa que notas é que apesar de todo o sangue o papel está estranhamente limpo, e ao abri-lo vês isto (entregar Handout1). E rapidamente te apercebes que quem quer tenha escrito este bilhete deve ter passado bastante tempo a praticar a sua caligrafia, porque nunca viste uma caligrafia tão perfeita como esta, até certo ponto quase mecânica.*

**Encounter 2: Symbolic Study**

- Um grupo de 8 soldados da Malvaunt City Watch liderados pela Sargento Eledstra chega pouco depois de os jogadores encontrarem e investigarem o corpo.

*Vocês ouvem o barulho agudo de um apito e o som de botas pesada a bater no chão. Um grupo de guardas da cidade rodeia a rua dos dois lados, todos empunham alabardas que cruzam para vos impedir de sair.*

*Uma mulher mais velha com um uniforme de oficial, entra no vosso campo de visão e avança cuidadosamente na vossa direção, evitando o sangue e os espinhos no chão. Ela estuda a área com olhos astutos e passa uma mão pelo seu cabelo branco desalinhado. “Bem o que temos aqui” ela murmura, quase como para si mesma. “Parece que afinal de contas o bilhete dizia a verdade. Mas pelos visto chegamos tarde mais, não conseguimos vir antes da 8ª badalada! Estava á espera que por esta altura o assassino já tivesse partido á muito tempo, mas no entanto…”.*

*E ela olha para vocês com um olhar inquiridor á espera de uma explicação.*

**NPC’S:**

- **Sergeant:** Eledstra, Tall human on his 50ths, cabelo branco despenteado e olhos azuis.

- Uma mulher forte e independente que leva o seu trabalho a sério.

- Passa as mãos pelo cabelo quando está a tentar pensar.

- É má a fazer jogos políticos que é a razão por ser apenas uma Sargente apesar de tantos anos ao serviço da Guarda da Cidade.

**Aliby:**

- Desde que os jogadores não mintam, a história deles é bastante fácil de comprovar.

- As pessoas que estavam a bulha podem ser usadas como testemunhas assim como também as pessoas no bar.

**If Players Ask About the Note Eledstra Had:**

*Alguém entregou um envelope hoje na esquadra ao princípio da tarde, o envelope tinha carta que mal fazia sentido, mas que ameaçava assassinato. Prometia que alguém ia morrer esta noite, mas não dizia quem nem onde. Estava prestes a mandar a carta fora pensando ser algum tipo de partida, quando notei uma coisa de peculiar, algumas das letras estavam capitalizadas mesmo no meio de palavras. E lendo apenas as letras capitalizadas conseguia-se ler a mensagem: EIGHT BELLS BY NARWHAL.*

*E só um edifício na cidade chamado Narwhal – e ela faz um gesto com a cabeça na direção da taverna – quando me apercebi que tinha a oportunidade de parar um homicídio, reuni um grupo de guardas e apresámo-nos pela cidade até aqui. Mas obviamente chegámos tarde de mais.*

**Se perguntarem porque demoraram tanto tempo a chegar:**

*Durante a tarde é quando ocorre a mudança de turnos, e durante essa altura as coisas ás vezes podem tornar-se um pouco menos organizadas, enquanto as pessoas são designadas aos novos postos. Quando a carta me chegou ás mãos já passava das 7 da tarde.*

**Developments:**

- A Eledstra acredita que o bilhete encontrado no corpo deve conter algum tipo de pista para quem o próximo alvo.

- Se os jogadores se oferecerem para ajudar, ela aceita e dá aos jogadores autoridade para participar na investigação.

- Eles parecem ter mais experiência que a patrulha dela de jovens recrutas e francamente ela também já não é jovem.

- Pode oferecer pagamento normal por resolvimento de perigos(100gp) e que palavras da sua ajuda chega aos ouvidos do Council of Lords.

**Resolver o Enigma:**

- Reading the first letter of every sentence spells out part of the message: TURN NUMBERS.

- Reading the last letter of every sentence spells out the other part of the message: INTO LETTERS

- There is an obvious number in every line, written using numerals (for example, the

number “4” in the second line).

- The following numbers are written as numbers in the message, in this order: 1, 4, 1, 13, 1, 14, 20, 9, 14, and 5.

- Less obviously, there is also a “number word” hidden in every line.

- The following number words are hidden in the message, in this order: 2, 12, 1, 3, 11, 19, 13, 9, 20, and 8.

- Converting the numbers into letters spells out the words ADAMANTINE (using the numerals) and BLACKSMITH (using the hidden number words).

**Conclusions:**

- A próxima vítima deve ser um blacksmith que se especializa em trabalhar com Adamantine.

- O texto também sugere que a vítima deve ser um Anão do sexo masculino.

**Quando Decifrarem o Bilhete:**

*A sargento passa os dedos pelo cabelo com tanta força que é de admirar que ela não seja ainda completamente careca. Metade para vocês metade para si mesmo ela diz: “Sim, Sim, deve ser isso. Agora onde é que irias encontrar… ah, sim, claro. O mercado no centro da cidade. É o único sítio onde se encontra adamantine a uma hora destas. Devem despachar-se, por favor, o bilhete promete outra morte ás 9 badaladas, o que já não nos deve deixar muito tempo. E já sabemos o que acontece quando se chega tarde demais”*

- **Se não mentiram e a Eledstra acha que eles são de confiança**: Dá aos jogadores 2 Potions of Healing.

- Dá aos jogadores um documento rapidamente feito no local que lhes dá autoridade para investigarem este caso.

**Part 2 : The Angle of Death**

**Encounter 3: Uninvited Guest**

**Market:**

- Os jogadores chegam á praça a faltar cerca de 15 minutos para as 21:00.

- Não encontram nenhum problema no caminho

*A vossa viagem das docas até ao grande mercado no centro de Melvaunt. E apesar das horas e de muitas das lojas já terem fechado, a praça está longe de estar deserta: vêm ainda bastantes vendedores e compradores a discutir preços numa impressionante variada de produtos e serviços. Mas infelizmente não há tempo para compras. Têm de localizar a próxima vitima do assassino.*

**The Search:**

**Things players may do:**

- Procurar uma pessoa que corresponda á descrição: INT(Investigation) or WIS(Perception).

- Perguntar os vendedores: CHA(Intimidation) or CHA(Persuasion).

- Procurar por lojas que correspondam á descrição: INT(Investigation) or WIS(Insight).

- Causar confusão: STR(Athletics) or CHA(Performance).

- Com um DC 15 para cada habilidade, e adicionar +5 ao roll se usarem um dos tipos de informação que sabem.

**Do they find Boldac:**

**- Option 1: Found Him!**

- Se mais de metade dos jogadores suceder nos cheks, o jogador ou equipa de jogadores que tiver o maior score encontra Boldac.

- Os jogadores ainda têm algum tempo para falar com Boldac antes dos sinos para convencê-lo que está em perigo.

- Os jogadores começam todos na posição A, e podem posicionar-se no mapa como quiserem.

**- Option 2: Last Second Save**

- Se alguém suceder, mas menos de metade, encontram Boldac apenas alguns segundo antes dos sinos começarem a tocar.

- Têm apenas meros momentos para explicar a situação, e podem começar o encontro separados.

- Quem encontrou Boldac começa na zona A, os outros jogadores que sucederam começam na zona B e os que falharam na zona C.

**Option 3: Too Late…**

- Se ninguém suceder nos cheks, os players falham a encontrar Boldac antes dos sinos.

- Players start in Area C.

**Npc’s:**

- **Boldac:** Anão a meio da sua idade

- Rabugento mesmo para um anão, mas se conquistarem a sua confiança é um amigo leal.

- Possui grande conhecimento sobre refinar e trabalhar com Adamantine.

**Se os jogadores Encontrarem Boldac:**

*Vocês vêm um anão, obviamente já com alguns anos de idade avançados, mas ainda forte o suficiente para trabalhar na forja o dia inteiro. Numa mesa á frente dele várias armas feitas de adamantine estão em disposição. Ele parece estar á espera de alguém e rapara em vocês enquanto se aproximam. “Ah, Callanwolde eu presumo? Tenho as amostras que pediram mesmo aqui. Não encontram melhor qualidade em toda a cidade, posso assegura-vos disso”.*

**Convince Boldac:**

- Players must pass a DC 20 CHA(Persuasuion) para convencerem Boldec que estão a falar a verdade

- O DC do check é reduzido por 5 por cada um dos seguintes:

- Mostrar a Boldac o bilhete ensanguentado da primeira vítima.

- Mostrar a escritura passado por Eledstra

**Developments:**

**Se convencerem Boldac:** Segue os jogadores e segue as suas ordens durante o combate.

**Se não convencerem Boldac:** Pega numa Adamantine Longsword e tenta defender-se contra quem o atacar.

**Se tentarem mentir-lhe:** Têm de suceder um DC20 CHA(Deception).

**Se tentarem levá-lo á força:** Têm de suceder um DC15 STR(Athletics), se sucederem podem levar o anão para um lugar mais seguro.

**After 9 Oclock:**

*Uma das barracas perto de Boldac está cheia com o que parecem homens metálicos com um pouco menos de um metro e meio. Ouvem-se os sons de engrenagens a rodar e de pistões a chiar, enquanto andam para trás e para a frente, demonstrando as suas habilidades de levantar objetos pesados e de fazer outras tarefas mundanas. “Gondsmen, comprem aqui os vossos Gondsmen” grita a proprietária da pequena loja, uma gnoma com cabelo vermelho vivo. Na sua roupa vocês conseguem o símbolo divino de Gond, o deus de Artesões e Inventores. “Conseguem levantar e ir buscar qualquer coisa e nunca comem ou ficam cansados. O servo doméstico prefeito!”*

*Fumo azul começa a sair pela parte de trás de um dos golems. E ele caí inerte no chão. “Oh, raios” diz a gnoma. “Não em frente dos clientes Gondsman 5, reinicia!”*

*A criatura por momentos brilha com uma aura vermelha voltando á vida, e lentamente ergue-se até ficar de pé. “Vocês vêm? Mesmo quando encontram alguns problemas, é fácil polos de volta ao normal. Não gostariam de levar um para casa?”*

Porem o golem recém animado não volta ás suas tarefas. Em vez disso, avança em frente partindo o pequeno painel de madeira que separa a loja da gnoma e a de Boltac. “Hey, o que estás a fazer Gondsman 5, eu disse REINICIA.”

De repente todos os restantes golems brilham com a mesma aura vermelha, lançando-se na vossa direção. Vocês percebem que todos eles se dirigem ao Anão ignorando as ordens da sua antiga mestre.

**Enemies:** 6 Lesser Gondsmen (Colar pop-up)

* Tentam ditrair os players de Boldac
* Se necessário usam a ação de shove, para afastar os players.

**Adamantine Assets:**

* A loja de Boldac têm todas as armas presentes na tabela de armas(pag.149) feitas de Adamentine.
* As armas ignoram a resistência dos Gondsmen.
* Se Goldac vê uma personagem fazer um ataque com reistência a um dos inimigos, urge os jogadores a usarem as armas dele.

**What C1e7i5 Does During the Fight:**

* Têm uma iniciativa de 20.
* Passa as duas primeiras rondas a apontar, e dispara no prencipio da terçeira.
* Dispara apenasa se Boltac não estiver prone e não tiver nenhum aliado a 5ft.

**If C1e7i5 Fights:**

Uma seta de croosbow atravessa o mercado vindo de um atirador desconhecido. O anão é apanhado desprevenido e dá um grunhido de dor quando a seta se enterra no seu pescoço.

* Bodac é reduzido para 0HP automaticamente.
* Tem de fazer death saves a não ser que seja estabilizado por um player.
* C1e7i5 leaves the scene.

**If C1e7i5 Dosen’t Fight:**

* Dispara em quem tiver mais próximo de Boldac.
* Acerta automaticamente e o alvo leva 1d10+2 pierc dmg.

**Note in Crossbow Bolt:**

- O bilhete não está á mostra como o anterior.

- Os players vêm a nota se examinarem a seta.

- Se Boldac estiver vivo ele pega na seta em frustração parte-a ao meio, revelando a nota.

- Se necessário fazer os players roll INT(Investigation) Checks.