**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.

**\*After Creating Charecters Make City Decription Here\***

**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.

**Caltrops(post-it):**

- No chão a sul do corpo.

- Se as personagens **tiverem Darkvision** ou **quiserem inspecionar** o beco ante de avançar, fazer um DC 13 WIS(Perception) para detetar as Caltrops.

- **If someone moves through the Caltrops** must succeed on a DC 15 Dexterity saving throw or stop moving and take 1 piercing damage. The character’s base speed is also reduced by 10 feet until it regains at least 1 hit point.

- A character can clear a 5-foot square of caltrops as an action, or if their aware of the caltrops can move through the area at half speed without needing to make the saving throw.

**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.

**O que podem descobrir ao examinar o corpo(imprimir á parte):**

**-** The victim is a human male, mid-20s, with the build and dress of an ordinary dockworker.

- The victim was killed with a single knife thrust from behind. The expression on his face suggests that he was taken completely by surprise. The knife is buried in the mans back to the pome, and where the blade meets the body, you notice a piece of neatly folded paper in between them.

- Se examinarem a faca: The murder weapon is a dagger of ordinary make, the sort that anybody could buy for 2 gold pieces in any weapon shop around Melvaunt. It has no distinctive characteristics or smith’s mark that would suggest anything special about it.

- Com WIS(Medecine) DC10: The warmth of the body, the pooling of the blood, and the fact that you heard the scream all confirm that the murder took place within the last few minutes.

- Com WIS(Medecine) DC15: However, the killer turned the dagger in such a way that the victim had a chance to cry out before he died. Given the strength of the blow and its precise placement, it is very likely that the murderer could have avoided allowing the victim to make any noise. Did the killer want someone to hear that scream?

**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: What Players may know (make post-it)**

**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: Boldac(Post-it)**

- 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.

**Boldac Post-it**

**Elly Post-it**

**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.

**Elly Npc Charectristics (post-it)**