

As vozes na parede

**Em uma cidade onde tudo era calmo, rachaduras nas paredes de casas, lojas, bares, castelos começam a aparecer. Onde antes havia o som alto de copos se batendo e vozes rindo e gritando, agora apenas o sopro do vento e ruídos estranhos podem ser ouvidos.**

**A primeira parte da rachadura se inicia na cidade de Unenor, no ano de 396 após o império dos primeiros homens e cabe a um grupo *selecionado a dedo* decifrar o seu significado.**

Reunidos, por acaso ou não, os aventureiros devem seguir as pistas e desvendar o que seriam as tais rachaduras em paredes da cidade de Unenor. Uma trama que os levarão até o coração da floresta que circunda a cidade, até a casa de um velho excêntrico chamado Eldrin. Lá eles descobrirão que o velho vinha avisando a população há muito tempo de que algo no coração da montanha estava acordando. É para lá que eles devem ir.

Muitas coisas aconteceram ao mesmo tempo: a druida foi com seu cão para a floresta, o clérigo e a feiticeira foram para o porão da taverna tentar investigar o que seria aquela grande rachadura com as luzes azuis. Paladino, druida elfo e patrulheiro estavam na taverna enquanto a velha da cidade começou a gritar que a população não deu ouvidos ao velho da floresta.

**No bar da taverna**: após os gritos da velha, os que estavam ali logo começam a se sentir cansados e com os olhos quase fechando, como se estivessem infectados. A velha é a primeira a cair. Cabe aos aventureiros saber o que fazer

**No porão da taverna**: enquanto investigava a rachadura no chão, a feiticeira logo entende que o que está acontecendo não tem a ver com arcanismo, mas sim com uma energia natural profunda. Ela logo começa a sentir os mesmos efeitos que os lá de cima, podendo ser salva pelo clérigo e então fugir.

**Do lado de fora da taverna:** após um combate sem sentido com o elfo mercador, o meio-orc bárbaro se vê sem alternativas a não ser fugir dos guardas da cidade. Levando o corpo com ele, senão vai ser rastreado e preso.

**Na floresta, do lado de fora da cabana:** enquanto observa os movimentos dentro da cabana na floresta, a druida permanece em cima da árvore enquanto a noite passa. Ela vê que alguém lá dentro está preparando algo em algum caldeirão, mas não consegue definir o que. Apenas que é um homem curvado, talvez pela idade. Ele então sai da casa e se encaminha para a cidade carregando sacolas pesadas contendo vidros.

Em determinado momento todos os personagens se reencontrarão com um objetivo em comum: salvar uns aos outros e a saída é ir até o velho à procura de medicamentos. Após recuperado, o grupo então pode entender como o velho sabia que aquilo seria necessário.

**Inserir a ladina:** após dias na cidade investigando, a ladina chegou a conclusão de que a cidade está sendo atormentada por uma espécie de espírito que sempre que aparece traz consigo um novo acontecimento, obviamente ruim. De alguma forma a menina aparece quando os picos de energia natural da cidade estão mais altos, disse um velho da cidade para ela.

A melhor forma de acabar com isso é lidar com o que está acontecendo com a cidade.

