

Areia, Sangue, e K'tharys

Cena 1 – O Chamado Urgente na Chegada

Contexto:

Após atravessarem o escaldante Deserto de Akrahzad, os personagens chegam à **Ytterhogdal**, onde são rapidamente abordados por um mensageiro do **Sindicato da Ascensão**. Ele os leva a um esconderijo improvisado no subterrâneo da cidade, onde encontram **Zara Kavryn**, a líder do Sindicato.

Revelação:

- Um **carregamento de K'tharys** foi roubado recentemente. A suspeita é que ele tenha sido levado para um **armazém secreto** pertencente ao **Cartel da Areia Negra**.
- O carregamento é vital para os mineiros, e se cair nas mãos erradas, pode aumentar o poder do Cartel e desestabilizar a cidade.
- A única pista concreta é que **alguém na Taverna da Areia Engarrafada pode saber mais sobre o paradeiro do armazém**.



Objetivos da Cena:

- ✓ Introduzir a missão e as tensões políticas de Ytterhogdal.
 - ✓ Criar um senso de urgência e risco imediato.
 - ✓ Direcionar os jogadores para a taverna.
-

Cena 2 – O Estrondo na Taverna

Contexto:

A **Taverna da Areia Engarrafada** é um local de teto baixo, lotado e abafado, com poeira sempre suspensa no ar. O cheiro de suor e álcool forte se mistura ao barulho de jogatinas, conversas abafadas e uma música tocada por um bardo local.

Investigação:


- Os jogadores precisam interrogar as pessoas certas para obter informações sobre o armazém.
- Possíveis fontes incluem:
 - **Um apostador doente de dívidas** que deve favores ao Cartel (teste de Persuasão ou Intimidação CD 14).
 - **Uma garçonete que ouviu conversas suspeitas** (teste de Enganação CD 12 para fazê-la falar sem levantar suspeitas).
 - **Um ex-contrabandista bêbado** que pode ser subornado ou enganado (5 PO ou teste de Enganação CD 15).

Gatilho da Briga:

Independentemente da abordagem, as perguntas chamam atenção, e **membros do Cartel da Areia Negra percebem a movimentação**. Um brutamonte chamado **Krast, o Açougueiro** (meio-orc) e seus capangas confrontam os jogadores.

O que acontece:

- **Se os jogadores tentarem fugir**, a taverna vira um caos, com clientes bêbados se envolvendo na confusão.
- **Se lutarem, a briga escala rapidamente**, derrubando mesas e jogando pessoas contra o balcão.

 **Detalhe divertido:** Durante a briga, um frasco de óleo cai e incendeia parte do balcão, criando obstáculos adicionais.

Saída:

- Após a briga, os jogadores descobrem que o **armazém do Cartel** fica em uma plataforma suspensa nas profundezas de Ytterhogdal.
- Para chegar lá, precisarão **atravessar os cabos de aço** que ligam as plataformas da cidade sem serem detectados.

Objetivos da Cena:

- ✓ Criar uma cena caótica e divertida.
- ✓ Dar um tom de criminalidade perigosa à cidade.
- ✓ Fazer com que os jogadores consigam a informação, mas a um custo.

Cena 3 – A Infiltração no Armazém

Contexto:

O armazém fica em um **penhasco interno da cratera**, suspenso por cordas e fixado na pedra. Poucas passarelas levam até ele, vigiadas por patrulhas.

Abordagens Possíveis:

1. **Furtividade:** Passar despercebido pelos guardas (Furtividade CD 15).
2. **Enganação:** Fingirem ser trabalhadores transportando cargas (Enganação CD 14).
3. **Ataque Rápido:** Derrotar os guardas antes que eles toquem os alarmes.

Complicações Ambientais:

- Algumas plataformas são instáveis e exigem testes de **Acrobacia CD 12** para cruzar sem cair.
- Os jogadores podem usar os **cabos de aço** como pontes improvisadas (Acrobacia CD 14).

Entrada no Armazém:

- Uma **entrada lateral** permite infiltração furtiva.
- A **porta principal** está trancada com um mecanismo mágico rudimentar que pode ser arrombado (Ferramentas de Ladrão CD 16).

Objetivos da Cena:

- ✓ Criar um desafio tático de infiltração.
 - ✓ Explorar a geografia única da cidade vertical.
 - ✓ Dar aos jogadores opções para resolver o problema.
-


Cena 4 – O Mistério do Armazém e o Boss Final

Contexto:

Dentro do armazém, os jogadores esperam encontrar apenas caixas de minério... mas há **algo muito mais sinistro acontecendo**.

Revelação Chocante:

O carregamento foi adulterado. O Cartel não roubou apenas K'tharys – eles descobriram um **fragmento fossilizado da criatura ancestral que criou a cratera**. Esse fragmento **tem uma consciência própria** e está sendo estudado por um feiticeiro enigmático chamado **Al'Sahir, o Tecelão de Areias**.

 **Al'Sahir é um mago que deseja despertar a criatura adormecida sob Ytterhogdal**. Ele já infundiu o minério com magia elemental, tornando-o **instável e explosivo**.

O Boss:

Quando os jogadores chegam, Al'Sahir os recebe com um sorriso confiante e diz:

"Vocês chegaram tarde demais. O deserto não deve ser escravizado. Ele deve consumir."

Então, ele ativa a magia no K'tharys adulterado, e a **energia elemental se manifesta em um construto de vidro e areia viva** – um **Golem de K'tharys**!

Batalha Final:

- O Golem absorve magia elemental (resistente a fogo e relâmpago).
- Ele pode usar **rajadas de areia cortante** para empurrar os jogadores para fora do armazém.
- O teto do armazém começa a ruir durante a luta, aumentando a tensão.

Possível Final Alternativo:

Se os jogadores conseguirem **desativar o mecanismo** de Al'Sahir durante a luta (teste de Arcana CD 17 ou Sabotagem com Ferramentas CD 16), podem impedir a explosão total, forçando Al'Sahir a fugir e deixando um mistério para campanhas futuras.

Epílogo – As Consequências da Escolha

- **Se derrotarem Al'Sahir e levarem a verdade ao Sindicato**, podem ganhar favores da resistência e mudar o equilíbrio de poder em Ytterhogdal.
- **Se venderem a informação para outra facção**, podem garantir riquezas e influência, mas também muitos inimigos.
- **Se tentarem fugir com parte do minério mágico**, podem acabar amaldiçoados ou caçados pelo próprio deserto.

Anotações de Al'Sahir, o Tecelão de Areias

Entrada 1 – A Verdade Enterrada

"Eles chamam de minério. K'tharys. Mas não é metal. Não como pensam. O que escavamos é excremento fossilizado, sim... mas também algo mais. Resíduos de energia pura. A criatura que uma vez escavou esta cidade deixou um legado muito maior do que poeira e pedras. Ela canalizava magia, absorvia-a do próprio mundo. A prova está nas minhas mãos."

Entrada 4 – O Sangue do Gigante

"Amostras tratadas com calor intenso mantêm propriedades magnéticas. Mas quando expostas a pulsos arcanos, algo incrível acontece. O K'tharys vibra. Ele responde! Como se estivesse... ouvindo. Vivendo. Fico me perguntando... era apenas uma criatura? Ou era algo mais? Um deus? Uma porta para outra realidade?"

Entrada 9 – O Coração Pulsante

*"O primeiro experimento falhou. O segundo também. O terceiro, no entanto... ah, o terceiro. Os resíduos cristalinos se ligaram à estrutura metálica. A energia se prendeu à forma. Agora ele se move. Meu golem... não é mais apenas um construto. O K'tharys concedeu-lhe algo que nenhum artífice jamais conseguiu: consciência. Ele me vê. Ele me ouve. Mas não me obedece... ainda."*_

Entrada 15 – O Chamado nas Profundezas

"Não durmo há dias. As paredes vibram. O ar dentro do armazém pulsa. Algo... acordou. Será que, ao moldar o K'tharys, toquei em algo muito maior? O fóssil nunca foi apenas um corpo morto. Eu ouço a areia sussurrando. Ouço a cidade respirando. Preciso entender. Preciso... mais testes."