

# 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 brutamontes 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."*