

RESUMO DA AVENTURA

Emboscada nas Areias é uma aventura para personagens de nível 5 ou 6 em w Dragon RPG. A aventura se passa no Mar de Areia, uma região de Karvox que faz fronteira com Tebas, no cenário **Impérios Despedaçados**. **Emboscada nas Areias** traz um novo monstro para suas aventuras, além de um desafio diferente para seus jogadores.

RESUMO DO MAR DE AREIA

Atravessando toda a região ocidental de Karvox, o Mar de Areia é usado tanto como uma proteção natural contra as invasões vindas do oeste, quanto como um canal que fornece rotas de comércio perigosas, mas recompensadoras.

A areia na região é extremamente fina e minúscula e, apesar de ter uma tonalidade igual à areia comum, se comporta quase que como um líquido. Os habitantes do Mar de Areia, Hiksos como são conhecidos, se espalham em portos seguros: paredões rochosos e picos de montanhas que agora jazem no fundo deste mar dourado.

Não há nomes exatos nem pontos bem detalhados no Mar de Areia, e os Navegadores, Hiksos que dominam as rotas do local, cobram uma fortuna para garantir que os mercadores atravessem as areias sem muito perigo.

COMEÇANDO A AVENTURA

Apesar de ser uma região bem única devido à forma com que Karvox lida com a Necromancia, ela ainda é dependente de algumas atividades básicas, sendo uma delas o Comércio. A presença de inúmeras gerações de conjuradores de fato fez com que os serviços de teletransporte se fizessem presente, mas ainda estão longe de serem acessíveis, principalmente para aqueles que querem faturar até a última peça de ouro: mercadores.

É justamente com um Mercador que essa aventura começa, mas não um qualquer. Recentemente Baldaúr, um rico burguês da região, arranhou encrenca com um Hikso e teve seu nome banido do Mar de Areia. É claro que isso não é um empecilho para um homem rico como ele, e que está disposto a pagar uma alta recompensa para aqueles que conduzirem uma de suas caravanas, composta de 16 carroças.

Se o grupo de aventureiros já estiver em Karvox há algum tempo e também tiverem uma boa reputação, faça com que Baldaúr estabeleça contato diretamente. Caso o grupo não seja notável em Karvox, apenas diga que há boatos pela cidade de que um rico mercador está oferecendo uma recompensa invejável para quem conduzir suas mercadorias. No segundo caso, Baldaúr pedirá uma carta de recomendação de uma Escola de Magia, ou de alguém com muito poder na região, ou seja, o grupo precisará realizar algum trabalho de valor para provar sua capacidade. Uma vez que o contato for feito, Baldaúr dirá:

BALDAÚR

“Vejam bem... eu estou pagando 4000 peças de Ouro, é um valor consideravelmente alto, e há um motivo para tal: Ninguém pode saber que estão transportando mercadorias para mim. Quando chegarem no destino, a Pedra de Sal, um funcionário meu irá recebê-los, e vocês serão devidamente pagos. Além disso, darei a vocês outras 100 peças de ouro. Vocês deverão usá-las para contratar algum Hikso para guiá-los. E não se esqueçam, minha identidade deve permanecer secreta, se forem exigidas explicações, podem dar um nome comum aos Hiksos, como Khaemet.”

É importante ressaltar dois pontos na fala de Baldaúr: o primeiro é que ele não quer ser identificado, e o segundo é a importância de um Hikso para guiar o grupo - alguns deles costumam estar na Cidadela Pálida, e não será difícil encontrá-los.

NO MAR DE AREIA

Há duas formas de entrar no Mar de Areia: você pode contratar um Navegador, um Hikso capaz de guiá-lo pelo local; ou você pode simplesmente confiar na sorte. No primeiro caso, custará algumas boas Peças de Ouro pelo trabalho do Navegador, enquanto no segundo caso custará a vida do tolo que resolveu arriscar. Ainda assim, é possível que seus Jogadores optem pela segunda opção, e não há problema nisso. Independente do que os jogadores escolherem, a viagem terá um tempo mínimo de 3 dias.

VIAJANDO COM UM NAVEGADOR

O contato com Ammedes, um prestigiado Navegador, é fácil e ele está acostumado com o trabalho, não fazendo muitas perguntas, mas alertando sobre o local. Ele fala da importância de não desviarem da rota proposta por ele, e também sobre o perigo que espregueia nas profundezas do mar de areia: a Alrakwnda, no dialeto Hikso (Areiaconda em comum), uma cobra constritora que se alimenta dos humanóides que se perdem na região.

DESCRIÇÃO DA CENA

Após estabelecer contato com um Navegador, vocês se dirigem para o Mar de Areia. Atrás de vocês há dezenas de carroças, que compõem a Caravana de Baldaúr (ou Khaemet), sendo guiadas por homens pálidos, possivelmente mortos-vivos, a mão de obra de Karvox. O cenário karvoxiano passa a mudar de um tom escuro para o da areia, tornando claro onde o “mar” começa. Apesar da mudança visual agradar, o medo imposto pelo Mar de Areia é sentido desde o primeiro passo.

Viajar com um Navegador exclui o perigo geográfico, mas não o de ser atacado por monstros da região. Em alguns pontos, o grupo é obrigado a usar embarcações projetadas para navegar nas areias, guiadas pelos Hiksos. A medida que avançam pelo primeiro dia de viagem, muitas pedras se fazem presentes no campo de visão de todos, algo que deixa Ammedes preocupado, e se indagado, ele dirá que:

ANMEDES


“Costumamos dizer que não existe pedra boa e nova aqui. Preparem suas armas, creio que seremos emboscados por Alrakwndas em breve. Essas pequenas pedras são armadilhas para pegar viajantes cansados e despreparados. Se você passar perto delas, ou até sentar nelas, não tem volta. Elas irão te agarrar e você será levado pro fundo do Mar.”

Após o aviso de Ammedes, os aventureiros começam a notar que algumas das pedras, eventualmente, somem de seu campo de visão: são Areiacondas em busca de alimento. Seguindo a rota por mais alguns minutos, o Hikso avisa sobre uma emboscada iminente. A frente dos aventureiros, há um conjunto de pedras que o Navegador alega ser um ponto de descanso, com exceção de 2 delas. Se não fosse a fala de Ammedes, seria impossível discernir o que é uma pedra real, e o que é um Areiaconda. A vantagem seria total dos aventureiros, se não fosse um detalhe: há uma terceira Areiaconda, espregueando-os pela areia, a pouquíssimos metros de distância, e será preciso um teste de reação para não serem surpreendidos.

O combate contra as areiacondas é mortífero. Para ajudar, tenha separado um espaço para contabilizar os turnos do esmagamento. Outro aspecto importante é delimitar o que é “solo” e o que é “mar”, mesmo que os jogadores não saibam dizer com certeza, essa distância representa o tempo para os jogadores tentarem salvar uns aos outros de serem afogados no mar de areia. Por isso, elas sempre costumam lutar próximo ao limite da trilha.

Lembre-se também que estas serpentes caçam para se alimentar. Se as Areiacondas conseguirem afundar na areia com algum aventureiro, o combate provavelmente irá se encerrar, uma vez que elas não voltarão (Você pode rolar 1d3 para decidir quantos aventureiros as Areiacondas precisam caçar para alimentar a

ninhada). Outro aspecto importante é entender que o agarrão é a estratégia principal das areiacondas, mas uma vez que seu ataque vier a falhar, elas tentam derrubar os alvos com outras táticas, antes de voltar à recorrer à sua tática principal.

Alrakwnda/Areiaconda 
Grande, neutro

Movimento	12 metros 9 metros (nado) 3 metros (agarrando)
Moral	11
CA	17
JP	13 +2 contra fogo ou elétrico
DV	6 (48/66)
RD	5/fogo e elétrico
Ataques	1 chicotada com a cauda +6 (2d4+4) 1 agarrão +10 (sem dano + alvo agarrado)

FOR 19 | DES 14 | CON 17 | INT 03 | SAB 07 | CAR 03

Habilidades especiais

Esmagamento: Após agarrar sua presa, a Alrakwnda tentará esmagar seu alvo sempre que puder. Todo turno, o jogador estará impossibilitado de agir normalmente, e para se soltar, deverá fazer um teste de Força contra Força como ação de movimento, a Areiaconda recebe um bônus de +4 nesse teste, além do bônus de força. Um sucesso significa que ele estará livre da serpente. Em caso de falha (ou não tentar se soltar), o jogador deverá fazer uma JP modificada pela Constituição, caso falhe novamente, começará a ser esmagado. Após um número de falhas igual a 1 + modificador de constituição, ele ficará inconsciente.

Camuflagem Natural: Enquanto estiver no Mar de Areia, é impossível dizer com certeza se uma pedra é real, ou é apenas uma emboscada de Alrakwnda. Os jogadores devem procurar ativamente por ela para identificá-la, caso contrário, serão surpreendidos em combate.

Em caso de vitória, o grupo poderá seguir viagem normalmente. Informe a eles que a carcaça da cobra não tem valor algum, a crosta que se assemelha a pedra é brevemente desfeita, sua carne é dura e de sabor tenebroso (podendo causar intoxicação). A única coisa que possui um certo valor, são os ovos, mas que devido ao perigo envolvido, quase não vale a pena.

Mais a frente, o grupo será abordado por 1d4+1 Simbiantes (Monstro presente no Livro Básico de Old Dragon e também no Bestiário de Old Dragon). Considere que este encontro acontece no mesmo dia do combate das Areiacondas, a não ser que o grupo tenha decidido dormir após o primeiro combate. Um dos simbiantes toma a frente, e diz:

SIMBIANTE

"Ssssse quisssserem passssar por aqui, terão que pagar um tributo. Nóssss não aceitamossss menos do que duassss carrosssas (carroças). É isssssso, ou sssserão amaldisssoados (amaldiçoados) pelo dessssserto."

O grupo poderá pagar o tributo, ou decidir entrar em um combate. Se simplesmente entregaram duas das carroças, sua passagem será garantida. Entrar em combate direto também é uma opção, e em caso de derrota, os Simbiantes irão amarrar os aventureiros, e largá-los para morrer. Além disso, cada Simbiente irá saquar uma carroça. Caso os personagens derrotem os Simbiantes, eles serão amaldiçoados e caçados pelo seu povo sempre que entrarem no Mar de Areia.

VIAJANDO SEM UM NAVEGADOR

O grupo segue ao Mar de Areia, contrariando Baldaúr e mantendo as 100 peças de ouro para si. O ato, possivelmente egoísta, dependerá de muita sorte.

DESCRIÇÃO DA CENA

Vocês se dirigem até o Mar de Areia, e sua imensidão causa um certo receio em vocês. A areia parece firme o suficiente para aguentá-los.

Os primeiros minutos de viagem são tranquilos, o horizonte é tomado apenas pelo sol e por algumas pedras e rochedos que fazem um contraste em relação à areia alaranjada. É simplesmente impossível discernir o que é chão, e o que não é. Os aventureiros poderão estar a menos de 1 metro da areia líquida, e jamais saberão. A partir deste momento, role 1d20 para tornar os eventos aleatórios. Se algum personagem for especialista em sobrevivência, você pode somar 1 ao resultado final.

Resultado	Descrição
1	Fracasso. O grupo perde 1 dia de viagem, é emboscado por 1d2+1 Alrakwndas e 1d4 Simbiantes, e 1 carroça afunda no Mar
2-5	Fracasso. O grupo perde 1 dia de viagem, e é emboscado por 1d2+1 Alrakwndas
6-9	Fracasso. O grupo perde 1 dia de viagem, e é emboscado por 1d4 Simbiantes
10-13	Fracasso. O grupo perde 1 dia de viagem e 1 carroça afunda no Mar
14-16	O cansaço é extremo e o grupo fica Fatigado. Role novamente, com uma penalidade de -2.
17	Sucesso. O grupo avança 1 dia, mas 1 carroça afunda no Mar
18	Sucesso. O grupo avança 1 dia, mas sendo emboscados por 1d2+1 Alrakwndas.
19	Sucesso. O grupo avança 1 dia e sem perdas
20	O grupo encontra um Hikso, que se dispõe a mostrar o caminho até a Pedra de Sal por 150 Peças de Ouro

Se o grupo conseguir avançar durante os 3 dias, eles serão bem sucedidos. Ainda que não encontrem o caminho para a Pedra de Sal, chegarão perto, e um Hikso bom samaritano irá ajudá-los a chegar no local, sem compromisso financeiro algum. Apesar disso, ele insiste que eles façam alguma oferenda a alguma Divindade local, como Akenathon.

Se o grupo fracassar 3 vezes, eles estarão completamente perdidos, e não serão mais capazes de chegar ao objetivo, restando apenas a possibilidade de voltar para Karvox. Se optarem por recuar, considere a rolagem do resultado 1, realize o combate e prossiga para a segurança de Karvox depois disso.

NA PEDRA DE SAL

Conhecido como Pedra de Sal, o local é o cume de uma montanha submersa nas areias, cuja grande quantidade de cristais salinos a torna facilmente localizada pelos raios solares refletidos. É o centro do Mar de Areia, e funciona como ponto de ligação para as rotas dele.

DESCRIÇÃO DA CENA

“A árdua viagem parece findar. No horizonte, vocês já conseguem ver um ponto de luz, e a medida que avançam, ele cresce. A Pedra de Sal, cidade para qual vocês estão indo, reflete a luz solar em diversas direções, se tornando quase que um farol em meio ao Mar de Areia. O alívio toma conta de seus corpos, e o medo de serem emboscados mais uma vez se esvai”

Ao chegarem na Pedra de Sal, vocês são prontamente recebidos por um homem de baixa estatura, bem vestido, e com 2 seguranças. O homem se apresenta como Suhmud, e diz estar representando o Cliente que contratou o grupo. Os carroceiros, mortos-vivos, consentem. Assim que o Hikso que os acompanhou se distancia, Suhmud fala:

SUHMUD

“Espero que não tenham revelado nada sobre Baldaúr, ou todos nós teremos sérios problemas. Por favor, me acompanhem, farei a checagem das mercadorias, e os pagarei conforme o combinado.”

Suhmud irá conduzi-los até sua tenda, onde irá conferir a quantidade de carroças, e se os produtos não foram perdidos. As recompensas estarão descritas no próximo capítulo.

O grupo também poderá decidir entregar o nome de Baldaúr, revelando que foram contratados por ele, e esperando uma recompensa dos Hiksos. Nesse caso, eles receberão o valor inicial prometido por Baldaúr, e as mercadorias serão confiscadas pelos Hiksos. Sahnud será preso, e possivelmente será largado no Mar de Areia alguns dias depois, quando estiver definhando de fome.

Se decidirem colaborar com os Hiksos, voltarão para Karvox em um barco Hikso, uma embarcação projetada para navegar no Mar de Areia. Nesse caso a viagem irá durar apenas 1 dia. As notícias irão demorar mais 1 semana para chegar aos ouvidos de Baldaúr, e o grupo terá feito um inimigo poderoso.

RECOMPENSAS

Se conseguirem chegar na Pedra de Sal, recompense seu grupo com 36000 pontos de Experiência, além das 4000 Peças de Ouro prometidas. Para cada carroça perdida na viagem, desconte a EXP em 2250, e o ouro em 750.

Por outro lado, se o grupo de aventureiros não obtiver sucesso, e precisar retornar para Karvox, eles serão recompensados com apenas 8000 pontos de Experiência e não receberão nenhuma peça de Ouro. Além disso, estarão devendo 750 peças de ouro para cada carroça perdida na viagem - e Baldaúr fará questão de cobrá-los, mesmo que de maneira violenta.

CONTINUANDO A AVENTURA

Se o grupo chegar ao objetivo com as mercadorias, e não entregar o nome de Baldaúr, eles poderão estreitar a relação com o mercador ao longo dos próximos trabalhos, conseguindo um poderoso aliado, com acesso à informação e recursos.

Há também a possibilidade do grupo entregar Baldaúr. Neste caso, ele irá fazer tudo ao seu alcance para puni-los pelo prejuízo. Isso inclui contratar mercenários para caçar seus jogadores, ou até mesmo estragar a reputação deles na cidade. As possibilidades são inúmeras.

