

d20
system

PENUMBRA

JAMBO
JATL002

Além do Vêu

POR MONTE COOK

UMA AVENTURA PARA PERSONAGENS A PARTIR DO 9º NÍVEL
REQUER O USO DO LIVRO DO JOGADOR DE DUNGEONS & DRAGONS

PENUMBRA

Além do Vêu

UMA AVENTURA PARA PERSONAGENS
A PARTIR DO 9º NÍVEL

INTRODUÇÃO:

Um Flacelo Draconiano 3

CAPÍTULO UM

O Vilarejo de Iversham 6

CAPÍTULO DOIS

O Pantano 12

CAPÍTULO TRÊS

A Ordem de São Chausle 17

CAPÍTULO QUATRO

A Torre e a Ponte 22

CAPÍTULO CINCO

O Palácio de Storamere 25

APÊNDICE A

Tabela de Experiência 46

APÊNDICE B

Mapa do Palácio de Storamere 47

Índice Remissivo 48

POR MONTE COOK

CRÉDITOS

AUTOR: Chris Aylott

EDITOR: Michelle A Brown Nephew

DIREÇÃO DE ARTE E DESIGN GRÁFICO: Scott Reeves

DESIGN DE CAPA: Scott Reeves e John Tynes

ILUSTRAÇÕES DA CAPA: Helena Wickberg, Phoenix Studio

ILUSTRAÇÕES INTERIORES: Mike Dutton

PUBLICADO POR: John Nephew

GRUPO DE TESTE: Michele Carter, Sue Cook, Erik Mona, Chris Perkins e Sean Reynolds

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS PARA Alex Knapik e Jerry Corrick

SOBRE O AUTOR

Monte Cook está na indústria de jogos já há algum tempo, mas provavelmente o que interessa mais a você é que Monte Cook é um dos designers de D&D 3ª Edição e escreveu o *Livro do Mestre* e *Return to the Temple of Elemental Evil*. Monte Cook possui sua própria editora de D20, Malhavoc Press, que disponibiliza aventuras e livros de referência em seu website, www.montecook.com. Quando Monte Cook não está trabalhando em projetos de RPG, ele escreve ficção como os romances *The Glass Prison* e *Aged Angels*.

DEDICADO A Jonathan e Skip.

"d20 System" and the "d20 System" logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms of the d20 System License version 1.0a. A copy of this license can be found at www.wizards.com. Dungeons & Dragons® and Wizards of the Coast® are Registered Trademarks of Wizards of the Coast, and are used with permission.

This book is published under the Open Game License. All Open Game Content is identified by placement in textured boxes (see page 4).

Penumbra is the trademark of Trident, Inc., d/b/a Atlas Games, for its line of D20 fantasy roleplaying game supplements. Atlas Games and "Charting New Realms of Imagination" are trademarks of John Nephew, used under license. The Atlas Games logo is a trademark of John Nephew and Trident, Inc., d/b/a Atlas Games.

Copyright ©2001 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Reproduction of non-Open Game Content from this work by any means without written permission from the publisher, except for short excerpts for the purposes of reviews, is expressly prohibited.

Este é um trabalho de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas reais, vivas ou mortas, é mera coincidência.



PO Box 131233 • Roseville, MN 55113
info@atlas-games.com • www.atlas-games.com

FIRST PRINTING • NOVEMBER 2001

EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright: Atlas Games

Título Original: Beyond the Veil

Coordenação Editorial: Jambô

Tradução: André Mendes Rotta

Revisão: Guilherme Dei Svaldi

Editoração Eletrônica: Rafael Dei Svaldi

ISBN: 85-89134-02-4

Publicado em Novembro/2002

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C771a Cook, Monte

Além do Véu: uma aventura para nono ou alto nível / Monte Cook ; direção de arte e desenhos gráficos por Scott Reeves et alii; tradução de André Mendes Rotta ; editor Rafael Dei Svaldi -- Porto Alegre : Jambô, 2002.

48p. il.

I. Jogos eletrônicos. I. Reeves, Scott. II. Tynes, John. III. Rotta, André Mendes. IV. Svaldi, Rafael D. V. Título. VI. Título: Beyond the Veil

CDU 794:681.31

AGRADECIMENTOS

Ao Cassaro, Deivison, Fiorito e Telles, pelo apoio no início desta jornada. E ao resto da gurizada que tem nos ajudado. Vocês são muitos, mas lembramos de todos.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados.



Rua Sarmento Leite, 631 * Porto Alegre, RS * CEP 90050-170

Fone/Fax (51) 32261426 * jambô@jamborpg.com.br

www.jamborpg.com.br

Um Flagelo Draconiano

Estórias sobre dragões pilhando regiões mais afastadas são quase sempre falsas. A criatura é simplesmente muito inteligente e engenhosa, possuindo uma mente muito estratégica para "pilhar". Pilhagem atiça a ira de cavaleiros honrados, magos poderosos e sacerdotes escolhidos pelos deuses. Por que um dragão iria querer tanta atenção? Somente se ele possuísse algum motivo especial ou fosse insano.

Ou ambos.

A região ao norte do Pântano de Derideth já foi assolada por um dragão. Este dragão negro, chamado de Storamere, atacou vilas de humanos, dizimou acampamentos de orcs, expulsou o povo lagarto e destruiu plantações. Storamere havia herdado um covil impressionante, talvez mais adequado a um dragão de maior estatura. Ele atacou comunidades com o intuito de atrair heróis vingativos para seu covil e derrotá-los definitivamente em seus perigosos domínios. Tudo isso trazia a Storamere uma grande alegria insana.

Mas aproximadamente duzentos e cinquenta anos atrás Storamere encontrou sua sina. Os monges da Ordem de São Chausle ludibriaram-no para que atacasse o que parecia ser um mosteiro indefeso e o mataram rapidamente e de surpresa com uma armadilha que haviam preparado. Storamere morreu, porém com uma maldição em seus lábios. "Não poderiam ter me derrotado em meu covil," disse ele a seus algozes. "Sou eternamente invencível em meu covil."

Sinopse da Aventura

Os jogadores são chamados para ajudar uma comunidade em necessidade. Iversham, um vilarejo a beira de um pântano, está sendo assolado por um dragão negro. Esta missão aparentemente rotineira (se não pouco desafiadora), é na verdade muito menos rotineira do que aparenta ser. Testemunhas que viram o dragão e sobreviveram revelam alguns fatos estranhos. O dragão foi visto passando através de árvores. O seu olhar por si só aparentemente é capaz de ferir. O toque do dragão é capaz de

drenar a vida das coisas vivas. Se qualquer dessas coisas for verdade este não é um dragão comum.

Investigando um pouco mais a fundo na cidade se descobre esta importante informação: ele se refere a si mesmo como "Storamere," um dragão que não é visto na região por centenas de anos. Se este for Storamere ele deveria ser muito mais velho (e portanto maior) do que os relatos descrevem-no. Estas pistas levariam jogadores mais atentos a perceber que Storamere está morto, ou melhor, morto-vivo. A mesma informação pode ser descoberta se os jogadores vasculharem o pântano a procura do dragão. Por fim, depois de alguns encontros os jogadores acabarão se deparando com o dragão fantasma. Eles podem então fugir ou derrotá-lo, não fará diferença. Fantasmas retornam se não forem permanentemente colocados para descansar.

OS MONGES LOUCOS

O povo de Iversham aconselha os jogadores a visitar um mosteiro no interior do pântano que pode conter pistas sobre o dragão. Os Monges de São Chausle foram os responsáveis pela morte do dragão. Infelizmente, atualmente só restam dois monges, que não parecem estar a altura da tarefa que seus antecessores cumpriram. De fato, ambos estão bem insanos. É difícil conseguir qualquer informação deles, mas assim que os PJs conseguirem, eles descobrirão que quando Storamere estava vivo ele era muito confiante de si e prepotente. Ele sempre se gabava de como era poderoso em seu covil. Ele fazia questão de frisar que não podia ser derrotado lá. No mosteiro, os PJs devem ajudar a derrotar uma das crias de Storamere, um terrível meio-dragão meio-gigante de pedra.

Se os PJs descobrirem a história da derrota de Storamere, eles descobrirão que na verdade ele não foi derrotado em seu covil - ele foi morto enquanto atacava o mosteiro. Este é o segredo de como levar Storamere a seu descanso eterno; ele precisa ser derrotado em seu próprio covil. O covil nunca foi encontrado, mas pistas encontradas no mosteiro, junto com algumas deduções (como por que Storamere está aparecendo agora depois de todos

esses anos), levam os PJs a uma torre arruinada recentemente pilhada por outros aventureiros. Uma ponte pela metade que acaba no meio de um rio é na verdade um portal para o Plano Etéreo.

O PALÁCIO ETÉREO

Storamere não estava brincando quando disse que era forte em seu palácio. Seu palácio existe no Plano Etéreo, em uma ilha flutuante acessível através da ponte mágica "quebrada" perto da torre em ruínas.

O palácio é mágico e suas paredes são feitas de ácido solidificado. Fértil e perturbado, Storamere criou um número de criaturas meio-dragão enquanto vivo - um meio-dragão meio-mantícora, um meio-dragão meio-cobra constritora e alguns meio-dragões meio-elfos negros. Muitas destas crianças continuaram no palácio com seu senhor fantasmagórico.

No Plano Etéreo Storamere se parece mais com um dragão tradicional do que no Plano Material. Entretanto, ele possui piscinas de ácido para se esconder, truques secretos para se locomover dentro do palácio sem ser visto, e outros desafios para os PJs lidarem. No final, após uma batalha épica



INTRODUÇÃO: UM FLAGELO DRACONIANO

(ou possivelmente duas), o mundo estará livre desta ameaça fantasmagórica de uma vez por todas.

Os PERSONAGENS ENTRAM EM CENA

Há muitas maneiras que o Mestre pode usar para envolver os PJs nesta aventura.

- **Um Pedido de Ajuda.** Talvez através de um elo comum (um amigo, sócio antigo ou familiar que vive na área ao redor de Iversham), ou talvez por causa da reputação dos PJs como heróis, os PJs recebem uma mensagem vinda de Iversham relatando o seu problema com o dragão e a necessidade de ajuda. A prefeita Unnis Mavin está oferecendo uma recompensa de 1000 PO - provavelmente não o suficiente para interessar os jogadores, mas o suficiente para mostrar que as coisas são sérias. O pedido

inclui o tamanho do dragão negro, o que indica aos jogadores que a missão está dentro das capacidades de seus personagens.

- **Apenas de Passagem.** Os personagens estão perto do Pântano de Derideth por outras razões (uma aventura diferente) quando ouvem que esta área está sendo seriamente ameaçada por um dragão de tamanho Grande, indicando aos personagens de que esta tarefa está dentro de suas capacidades.
- **Uma Referencia Obscura.** Os PJs descobrem que algo referente a uma aventura diferente (um importante item mágico, uma chave, um feitiço, etc.) está localizado na "eternamente-escondida, sempre-ardente fortaleza no interior do Pântano de Derideth." Esta pista se refere ao covil de Storamere. Ela não deveria se referir a Storamere - deixe que os PJs façam esta conexão eles mesmos.

Conteúdo de Open Game

A linha Penumbra™ de suplementos para Sistema D20™ é publicada sob os termos da Licença de Trademark e da Open Game License. As partes deste livro que são relacionadas a regras - por exemplo, estatísticas de personagens e descrição de habilidades de monstros - são definidas como conteúdo de open game .

Isto significa que você pode se sentir a vontade para usar este material, sob os termos da Open Game License (veja a última página para seus termos em detalhe), em material de sua própria autoria. Por exemplo, você poderia usar um novo monstro desta aventura para uma diferente aventura que você mesmo tenha projetado e dividir com o resto do mundo através de seu próprio "website", ou até mesmo em uma publicação impressa. Neste livro o conteúdo de open game está em caixas texturadas como esta.

A arte e a maior parte do texto original desta aventura não se baseia no Sistema D20 e, portanto, não se enquadra como conteúdo de open game. Todo o material fora dos quadros especiais (texto e imagem) não pode ser reproduzido de forma alguma sem a permissão da Atlas Games ou do artista que possui os direitos legais sobre a imagem.

Se você está interessado em fazer produtos utilizando a licença de Open Game ou o Sistema D20 você mesmo, veja a página www.opengamingfoundation.org para saber mais e achar as últimas versões da licença.

O VILAREJO DE IVERSHAM

Iversham é uma pequena comunidade às margens do Rio Branco, que alimenta o Pântano de Derideth. A maior parte da população do vilarejo caça ou pesca, embarcando o que eles não precisam para as ricas comunidades agrárias ao norte. Esta região é muito úmida e chuvas são freqüentes. Entretanto a temperatura se mantém razoavelmente moderada durante o ano todo.

IVERSHAM

Aldeia

Convencional; Tend. LB; Limite de 200 PO; Reservas de 5340 PO; População 534; Isolada (504 humanos, 13 halflings, 8 elfos, 6 anões, 2 meio-orcs e 1 meio-elfo)

Autoridades: Prefeita Unnis Mavin, humana Ari 5

Personagens Importantes: Gastor Hul, humano Com 4 (caçador); Jassel Goldtooth, anã Esp 4 (ferreira); Tae Lorenorth, elfa Mag 4; Nab Finiling, humano Plb 4; Strubben Seim, humano Clr 4 (divindade do sol); Chaserson Ibble, halfling Plb 3 (mercador); Evon Kellar, humana Plb 3 (caçadora de peles); Siles Uma-Perna, humano Esp 2 (artesão); Aberith Followsong, elfo Rng 1

Outros: Ari 1 (2); Com 1 (8); Plb 2 (9); Esp 1 (3); Plb 1 (390)

LOCAIS DE IMPORTÂNCIA

O vilarejo possui cerca de setenta prédios, dos quais aproximadamente sessenta são moradias. O povo de Iversham construiu a maioria dos prédios com pedras acinzentadas e cobertura de sapé, entretanto os telhados são cobertos por manchas negras e verdes de limo e musgo devido à chuva e umidade. Algumas casas menores feitas de madeira se espalham por entre as outras construções. Alguns dos locais mais importantes são detalhados a seguir.

A CASA QUEIMADA

Localizado nos arredores ao leste do vilarejo, este era o lar de Dack e Illa Gerrith, carpinteiro e tecelã, respectivamente. Storamere atacou esta casa com uma rajada de seu hálito ácido, deixando para trás uma ruína queimada e distorcida. Ambos os Gerrith foram mortos durante o ataque.

Todos no vilarejo sabem que a casa foi recentemente destruída e que os Gerrith estão mortos. A maioria das pessoas acredita (corretamente) que isto foi obra do dragão. Iversham é pequena o suficiente para que todos que se aproximem do vilarejo percebam os restos distorcidos da casa.

POUSADA LUA DO PÂNTANO

Este prédio de dois andares é o maior do vilarejo. O sinal pintado sobre a porta, retratando a lua se pondo sobre o cinza e verde do lamacento pântano, está desbotado e lascado. Outrora um próspero local de bebida, comida e hospedagem, a Pousada do Pântano já viu dias melhores. Tarred Mavin, filho da prefeita, comprou recentemente o local e tem grandes planos para torná-lo grande novamente. No momento, entretanto, o local se mantém como tem se mantido por anos - refeições de baixa qualidade, cerveja um tanto que choca e acomodações em má condições. E talvez para piorar, o baixo e compacto Tarred é novo na cidade (a prefeita o mandou para uma cidade maior para estudar) e não conhece ninguém e não sabe de nada.

A maioria dos habitantes ignora a pousada, mas para visitantes, como os PJs, não há nenhum outro local para ficar.

TEMPLO DO SOL

Strubben Seim, o único sacerdote no templo, é um humano enorme de atitude amigável mas com o habito de fazer julgamento sobre as pessoas logo de cara. O prédio em si é grande para os parâmetros de Iversham, sendo menor apenas do que a Pousada Lua do Pântano por ter apenas um andar.

CAPÍTULO UM: O VILAREJO DE IVERSHAM

Uma enorme estatua de uma mulher segurando o sol sobre sua cabeça se ergue à frente das portas duplas do templo, entretanto estas estão enegrecidas e cobertas de musgo devido à chuva. O prédio é composto de um grande aposento (o santuário) e alguns quartos nos fundos para armazenamento e para Strubben. O templo também é usado como escola e como salão de reuniões quando necessário.

SERVIÇOS PRESTADOS POR STRUBBEN

Como serviço à comunidade e a seu patrono, Strubben Seim conjura qualquer magia requisitada perante uma doação padrão (40 PO por nível da magia, 20 PO para magias de nível 0). Strubben também faz poções, e tem as seguintes já prontas:

Poção	Custo
3 Poções de <i>Curar Ferimentos Leves</i>	50 PO cada
Poção de <i>Ajuda</i>	300 PO
Poção de <i>Força do Touro</i>	300 PO
Poção de <i>Curar Ferimentos Moderados</i>	300 PO*
Poção de <i>Vigor</i>	300 PO
2 Poções de <i>Restauração Menor</i>	300 PO cada

Strubben deu conselho e auxílio mágico (na forma de magias e poções) para alguns aventureiros que passaram por Iversham algumas semanas atrás. Eles estavam à procura de uma antiga torre e de

uma ponte da qual eles ouviram falar, mas Strubben não sabia onde elas se encontravam. Ele não os viu depois daquele dia (ver A Torre e a Ponte, Página 22). Ele está preocupado com os aventureiros por causa das aparições do dragão. Para Strubben eles não pareciam páreo para um dragão. "É claro que isto foi antes do dragão ter sido avistado, ou eu nunca teria deixado eles entrarem no pântano, para começar."

Strubben conhece os monges de São Chausle, mas não se importa muito com eles. Ele os considera rudes e estranhos. Além disso não recomenda que os visitem por razão alguma. "Aqueles velhos tolos e esquisitos não lhes diriam nada - mesmo que saibam alguma coisa. O que eu duvido."

BAZAR DOS IBBLE

Chaserson Ibble, um halfling de rosto fino, cabelo castanho e com o hábito de falar rápido e em longas sentenças, possui a única loja de verdade na cidade. Algum tempo atrás, a região possuía uma população de halfilings muito maior e a família de Chaserson era muito rica e influente. A maioria dos halfilings partiu muito tempo atrás, mas a família Ibble ficou. Chaserson (Chase para os amigos - que é todo mundo na cidade) vende praticamente de tudo, e qualquer equipamento de aventuras abaixo de 200 PO que os PJs precisem pode ser comprado. Mas em termos de armas os PJs não encontrarão nada melhor que algumas adagas ou um escudo pequeno de madeira.

Chase ouve de tudo, portanto ele sabe de tudo sobre as aparições do dragão - o tamanho do dragão, a cor

STRUBBEN SEIM

Humano Clérigo 4

ND 4; Tm Médio (humanóide); DV 4d8+4; pv 29; Inic -1 (Des); Vel 6 m; CA 14 (-1 Des, +5 peitoral de aço); Atq corpo a corpo +5 (1d8+1, maça pesada obra-prima); Face 1,5 m x 1,5 m; Alcance 1,5 m; AE Magias; Tnd NB; TR Fort +6, Ref +1, Von +8; For 12, Des 9, Con 13, Int 10, Sab 16, Car 12

Perícias: Concentração +4, Conhecimento (religião) +7, Diplomacia +5, Identificar Magia +7

Talentos: Esquiva, Preparar Poção, Vitalidade

Magias: (5/4+1/3+1) Os domínios de Strubben são Bem (conjura magias do Bem com +1 nível), e Sol (Expulsão Aprimorada uma vez por dia, mortos-vivos que seriam expulsos são destruídos). Um * indica magia de domínio.

Nível 0 — *detectar magia, guia, ler magia, luz, resistência*

1° Nível — *bênção, comando, compreensão de linguagens, resistência a elementos*, santuário*

2° Nível — *ajuda*, cativar, força do touro, restauração menor*

Equipamento: peitoral de aço, maça pesada obra-prima, *manto de resistência +1*, pergaminho de *auxílio divino* e *retardar evenenamento*, *poção de levitação*, dois frascos de água benta, 243 PO. Strubben possui também diversas poções para vender; veja o quadro acima.

ALÉM DO VÉU

e o fato de que ele se refere a si mesmo como Storamere. Ele é também um trabalhador dedicado que raramente deixa a loja - o que quer dizer que ele não testemunhou nenhuma das aparições. Ele não quer realmente acreditar que existe um dragão, mas o fato de que uma das casas da cidade foi destruída por algo que se parece com ácido certamente deixa poucas dúvidas (ver A Casa Queimada na página 6).

FERREIRO

Jassel Goldtooth é uma amigável anã de cabelos dourados. Ela e seus dois assistentes humanos fabricam todo o tipo de objetos de metal, incluindo armas e armaduras que custem menos de 200 PO. Jassel adora fofocas e contar estórias, mas ela sabe muito pouco sobre o pântano. De fato, ela nunca se aventurou para dentro dele. Jassel não viu

Storamere, mas ouviu as estórias. Ela confirma seus temores sobre o pântano. Ela também sabe que Storamere é o nome de um dragão que vivia nesta região cerca de 200 anos atrás.

LOJA DE ARCOS

Siles Uma-Perna sempre achou que seria um aventureiro, porém uma infecção causada por um acidente fez com que sua perna fosse amputada quando ele tinha apenas 12 anos. Hoje ele é um homem amargo, de longos cabelos e quarenta e poucos anos.

Siles fabrica arcos de ótima qualidade, e tem até arcos reforçados e equipamentos de qualidade obra-prima (mesmo que itens deste preço não possam ser normalmente encontrados em comunidades deste tamanho).



CAPÍTULO UM: O VILAREJO DE IVERS HAM

Siles está convencido de que não existe nenhum dragão, independente do que todos pensem. Ele odeia o povo lagarto e acha que o dragão não é nada mais que um truque do povo lagarto para espantar as pessoas para longe da cidade. Ele acredita que o povo lagarto adoraria expulsar os aldeões e ficar com a terra para eles (o que é verdade, diga-se de passagem, mas os homens lagarto são muito poucos para fazer uma coisa dessas - e dificilmente teriam capacidade de criar um dragão falso).

VELHO NAB

Nab Finiling vende e aluga barcos a remo para serem usados no Rio Branco. Estes barcos têm um fundo chato, o que faz com que apenas uma parte do casco fique submersa, permitindo que estes barcos naveguem até nas partes mais rasas do pântano. Nab é incrivelmente velho e se move muito devagar. Ele não fala muito, a não ser que se per-

gunte a ele sobre o pântano. Sobre este tópico ele sabe bastante, incluindo a localização da ponte e da torre arruinada (ver página 22) e está disposto a falar sobre assuntos mais específicos, mas mesmo assim ele fala devagar e só responde perguntas diretas.

O velho Nab viu o fantasma uma vez, três dias atrás, mas não diz nada se não for perguntado. Ele estava no rio em um barco e viu o dragão à distância se movendo através das árvores - literalmente. Isto o assustou, portanto ele tenta não pensar no assunto.

A CASA DE TAE LORENORTH

Esta é uma pequena casa de madeira de apenas um andar, mas bem decorada e mobiliada. Tae, uma elfa surpreendentemente bonita, de brilhantes olhos quase dourados e cabelos ruivos, é uma maga disposta a criar poções e pergaminhos para vender

TAE LORENORTH

Elfa Maga 4

ND 4; Tm Médio (humanóide); DV 4d4-4; pv 8; Inic +3 (Des); Vel 9 m; CA 14 (+3 Des, +1 braçadeiras); Atq corpo a corpo +2 (1d4, adaga); Face 1,5 m x 1,5 m; Alcance 1,5 m; AE Magias; QE Traços de Elfo, Visão na Penumbra; Tnd CB; TR Fort +3, Ref +4, Von +4; For 11, Des 17, Con 9, Int 16, Sab 10, Car 13

Perícias: Alquimia +10, Concentração +6, Conhecimento (arcano) +10, Identificar Magia +10

Talentos: Escrever Pergaminho, Grande Fortitude, Preparar Poção

Traços de Elfo: Por ser uma elfa, Tae é imune à magia *sono* e efeitos similares. Elfos recebem +2 de bônus racial em testes de resistência contra magias e efeitos similares de Encantamento. Ela possui também Visão na Penumbra.

Visão na Penumbra: Visão na penumbra permite enxergar em condições de pouca iluminação tão bem quanto durante o dia.

Magias: (4/4/2)

Nível 0 — *detectar magia, ler magia, mãos mágicas, resistência*

1° Nível — *escudo arcano, enfeitiçar pessoas, mísseis mágicos, sono*

2° Nível — *invisibilidade, invocar criaturas II*

Grimório:

Nível 0 — todas

1° Nível — *escudo arcano, enfeitiçar pessoas, mísseis mágicos, proteção contra o mal, recuo acelerado, salto, sono*

2° Nível — *detectar pensamentos, invisibilidade, invocar criaturas II, levitação, nublar, ver o invisível, visão no escuro*

Equipamento: braçadeiras de armadura +1, pergaminho de recuo acelerado, poção de curar ferimentos leves, dois anéis valendo 25 PO cada, 121 PO. Tae possui também várias poções e pergaminhos à venda; veja quadro na página 11.

ALÉM DO VÉU

(mesmo que a procura por pergaminhos não seja muito grande). Ela é amigável, porém um pouco melancólica quando o assunto é sobre o que se passa no mundo além das margens do pântano. Ela adoraria deixar Iversham, mas ela acredita que seu pai se perdeu no pântano e acha que deve ficar no caso de seu pai retornar. Ela não tem a oportunidade de fazer muitas vendas, mas apenas uma venda pode mantê-la por semanas.

Se ela chegar a se encontrar e conversar com os PJs, Tae irá querer acompanhá-los ao pântano, tanto pela aventura quanto pela possibilidade de encontrar seu pai. Ela está aterrorizada com a idéia

de que se as estórias sobre o dragão forem verdadeiras seu pai possa estar em perigo. Ela nunca viu o dragão, entretanto.

É claro que provavelmente Tae nem se compare aos PJs em termos de poder. Para falar a verdade, Tae é bem frágil fisicamente e os PJs terão que ser cuidadosos se ela os acompanhar, ou ela poderá acabar sendo morta.

(O paradeiro do pai de Tae está além dos objetivos desta aventura, mas pode levar a outras aventuras nesta região).

Obtendo Informações

Se o grupo de jogadores não estiver interessado em interpretar nenhuma interação com os moradores, eles podem descobrir alguns fatos básicos com um teste bem sucedido de Obter Informações. Este teste reflete os PJs fazendo perguntas aqui e ali para os moradores do vilarejo nos momentos mais apropriados do dia.

As seguintes informações estão representadas na forma de falas de moradores do vilarejo. Quanto melhor o resultado do teste mais informações os PJs podem descobrir:

CD	Informação
5	“O Dragão? É negro como piche e comprido como uma cobra - aproximadamente do tamanho de um urso grande (só que com asas, uma cauda e um longo pescoço, é claro). Ele fala um monte quando ataca. Fica se gabando e diminuindo os coitados que ele ataca. Ele chama a si mesmo de Storamere. Atacou o vilarejo há umas duas noites atrás - queimou os Gerriths e a casa deles até o chão.”
10	“Storamere é o nome do dragão que assolou a região há cerca de 200 anos atrás. Naquela época o dragão era mais ou menos do tamanho de um cavalo e atacava a tudo e a todos que via.”
12	“Dizem que o dragão pode machucá as pessoa só de olhá. É melhor se cuidá. Todo mundo tá cum medo do que tá acontecendo no pântano. Até os caçador tão cum medo.”
15	“O que acontece é que os monges da Ordem de São Chausle sempre disseram que eles mataram o dragão Storamere há muito tempo atrás.”
18	“Ah, eu o vi. A coisa mais estranha que eu vi na vida. Voando através das árvores como se elas não estivessem lá. Eu estava escondido, caçando sabe? Ele passou voando bem pertinho”
20	“Storamere, nos velhos tempos, falava muito sobre seu covil. Dizia que lá era imbatível. Algum tipo de lugar especial - eu não sei. Também não sei se alguém algum dia chegou a encontrar este lugar, pelo menos naquela época muitos tentaram. Talvez aqueles que o mataram acharam e saquearam o lugar.”
25	“Eu... vi ele. Ele atacou meu amigo Ronald. Ele o agarrou em uma de suas terríveis garras. Só que Ronald... ele não sangrou. Ele meio que... definhou. Foi terrível. Eu tive sorte em escapar. Eu não sei o que aconteceu a Ronald, mas... bem, tenho certeza que ele está morto.”
30	“Alguns outros aventureiros como vocês estiveram aqui não muito tempo atrás. Foram atrás de alguma velha torre ou castelo lá no pântano. Não sei. Nunca vi torre alguma. Tudo soa como besteira para mim.”

CAPÍTULO UM: O VILAREJO DE IVERSHAM

POÇÕES E PERGAMINHOS DE TAE

Tae possui os seguintes itens prontos para venda:

Poção	Custo
Poção de <i>Salto</i>	50 PO
Poção de <i>Armadura Arcana</i>	50 PO
Poção de <i>Proteção Contra o Mal</i>	50 PO
Poção de <i>Amor</i>	150 PO
Poção de <i>Inteligência</i>	300 PO
Poção de <i>Invisibilidade</i>	300 PO
Poção de <i>Nublar</i>	300 PO
Poção de <i>Levitação</i>	300 PO

Pergaminho	Custo
Pergaminho de <i>Recuo Acelerado</i>	25 PO
Pergaminho de <i>Escudo Arcano</i>	25 PO
Pergaminho de <i>Visão no Escuro</i>	125 PO
Pergaminho de <i>Reflexos</i>	125 PO
Pergaminho de <i>Ver o Invisível</i>	125 PO

DESCOBRINDO MAIS

Quando os PJs chegarem ao vilarejo, eles podem não saber muito mais do que está acontecendo além do fato de haver um dragão atacando as pessoas em Iversham e aqueles que se aventuram no pântano. Se eles não souberem nem isto, eles saberão logo - os ataques do dragão são o tópico principal das conversas.

Só porque os PJs não rolaram alto o suficiente para saber todas as informações, não significa que eles não podem descobri-las. Conversar com vários PdMs diretamente permitirá que os jogadores descubram mais informações, de acordo com o Mestre. Além disso, os PJs podem descobrir mais

informações no mosteiro (ver Capítulo Três). Quase todo mundo no vilarejo pode indicar onde o mosteiro fica, porém todos irão avisar aos PJs de que quase nunca alguém vai até lá hoje em dia. Na realidade somente a prefeita Mavin sabe que ainda existem monges lá. Ela é bem direta sobre o assunto e diz que os monges são um tanto loucos, porém talvez possuam grande conhecimento.

USANDO MAGIAS DE ADIVINHAÇÃO

Provavelmente os PJs têm a sua disposição uma quantidade razoável de magias de adivinhação que eles podem usar para ajudar a encontrar o paradeiro de Storamere.

Adivinhação. Os PJs podem usar esta magia para aconselhamento. Se os PJs usarem esta magia para encontrar Storamere, ela poderá dizer algo como, "Nas profundezas do lamaçal, Storamere irá encontrá-los." Se eles a utilizarem para encontrar seu covil, ela poderia dizer, "Procure aqueles nas ruínas da ordem, embora sejam loucos, eles são sábios."

Comunhão. Esta magia pode confirmar que o dragão que está atacando o vilarejo é de fato o mesmo dragão de 250 anos atrás, mas não irá revelar que ele é um fantasma a menos que isso seja perguntado especificamente.

Lendas e Histórias. Esta magia poderosa provavelmente revelará que Storamere é um fantasma e que seu palácio está em outro plano. Novos usos desta magia podem determinar o segredo para destruí-lo - matá-lo em seu próprio covil.

DESCOBRINDO EM PRIMEIRA MÃO

Os PJs podem, é claro, apenas vagar pelo pântano para ver se encontram Storamere. Se eles o fizerem, com certeza encontrarão Storamere, ou melhor, ele os encontrará (ver Capítulo Dois).

CAPÍTULO DOIS

O Pântano

O Pântano de Derideth é coberto por árvores cheias de folhas e cana; grama cresce por entre os terrenos encharcados, riachos lentos e poças rasas que cobrem a região. A maior parte do tempo um explorador caminha com os pés afundados nas águas de 2,5 cm até 15 cm de profundidade e de vez em quando, deve cruzar áreas onde a água tem de 1,2 m a 1,5 m de profundidade.

O pântano é coberto por moscas e mosquitos. Sanguessugas, sapos e cobras são comuns, assim como pássaros coloridos empoleirados em galhos ou sobre suas longas pernas por entre as canas. Em partes mais secas pode se ver ratos silvestres, texugos e pequenos lagartos rastejando pelo chão e pelas árvores.

Lendas dizem que o pântano é interminável e que provoca insanidade naqueles que entram nele, mesmo que fiquem lá por apenas alguns instantes. Hoje em dia é provado que o pântano não é interminável, mas alguns ainda dizem que a loucura habita o centro do pântano. Quem disse que eles estavam errados?

As Vítimas de STORAMERE

Em algum ponto, escolhido pelo Mestre, os PJs se deparam com os restos mortais de oito homens lagarto. (para determinar ao acaso assumo que isto ocorre 1d3 dias depois que os PJs entrarem no pântano.) Dois estão queimados, como que por ácido, suas características físicas completamente irreconhecíveis. Outros cinco apresentam ferimentos que dilaceraram sua carne escamosa. A região ao redor de cada ferida está estranhamente retorcida e quebradiça. O ultimo homem lagarto não apresenta nenhuma marca que indique a causa de sua morte. Todos os cadáveres estão um pouco inchados devido às condições a sua volta, mas os personagens percebem que os cadáveres estão aí a mais ou menos dois dias.

Um personagem que obtiver sucesso num teste de Sobrevivência (CD 15) percebe que nenhum animal se alimentou destes corpos - um evento inconcebível num pântano.

ENCONTROS ALEATÓRIOS NO PÂNTANO

Se os PJs ficarem vagando pelo pântano haverá uma chance de 50% (01-50 num d%) de encontrarem algo perigoso a cada dia. Encontros de natureza não ameaçadora, como pássaros, grandes lagartos (incluindo um ocasional crocodilo) e vários animais mundanos são muito mais frequentes. A maioria destes encontros não representarão grande desafio para os PJs, servindo apenas para enfatizar a natureza perigosa do pântano.

Role 1d10 ou escolha da seguinte lista quando os PJs encontrarem alguma fera perigosa (não use o mesmo encontro mais de uma vez):

D10 Encontro

- | | |
|----|------------------------------|
| 1 | Um Pudim Negro |
| 2 | Três Trolls |
| 3 | Uma Hidra de Dez Cabeças |
| 4 | Duas Gosmas Ocre |
| 5 | Um Fogo-fátuo |
| 6 | Dois Chuuls |
| 7 | Três Bruxas Verdes |
| 8 | Arbusto Errante |
| 9 | Tendrículo |
| 10 | Dois Dilaceradores Cinzentos |

CAPÍTULO DOIS: O PÂNTANO

A coisa mais evidente sobre este achado macabro é que o dragão não devorou estes corpos nem retirou seus equipamentos. Se os PJ revistarem os corpos eles encontrarão em cada homem lagarto uma lança longa, duas lanças curtas e uma algibeira contendo ferramentas, comida e 1d4 pedaços de madeira esculpidos (valendo 3 PO cada).

Se assim desejar, o Mestre pode fazer com que os PJs encontrem outras criaturas em estado parecido - trolls, uma hidra, um texugo atroz, um crocodilo gigante etc. Note que estes corpos e todas as víti-

mas do dragão fantasma são evitadas pelas criaturas selvagens, incluindo os insetos, outro sinal que indica que agora Storamere não é uma criatura natural.

O DRAGÃO FANTASMA

Se os PJs estiverem no pântano à procura de Storamere, ele *irá* encontrá-los. Sua forma fantas-



ALÉM DO VÉU

magórica vaga pelo pântano atacando qualquer um que encontre.

Quando o Mestre decidir que for apropriado, Storamere encontrará os PJs. Para determinar ao acaso, assuma que o encontro ocorre 1d4+1 dias depois que os PJs entrarem no pântano.

Quando chegar o momento, faça um teste de Observar (+28) para Storamere para que ele encontre os PJs no pântano. A menos que os PJs estejam se escondendo, Storamere será automaticamente bem sucedido. Lembre-se de que Storamere vaga pelo pântano cuidadosamente em sua forma incorpórea, portanto os PJs também devem ser bem sucedidos num teste oposto de Observar contra Storamere (Esconder-se +26) para percebê-lo e também precisam ser capazes de enxergar criaturas invisíveis.

Storamere é arrogante e muito confiante de si, manifestando-se no meio dos PJs. Ele começa usando seu *olhar da corrupção*, todos os PJs precisam ser bem sucedidos num teste de Fortitude (CD 23) - somente nas rodadas subsequentes os PJs podem escolher desviar o olhar. Em seguida Storamere usará sua *baforada de ácido*, na esperança de atingir o máximo de oponentes possível.

Nas rodadas seguintes Storamere ataca tentando tocar suas vítimas. Suas garras, mandíbulas e asas permitem múltiplos ataques, os quais parecem debilitar suas vítimas ao invés de realmente feri-las (como efeito sua mordida ainda deixa marcas de mordida e suas garradas marcas de garras, mas não causam pontos de dano).

Para um grupo completamente despreparado, o ataque de Storamere pode ser devastador. Entretanto, não é o objetivo de Storamere (apesar das aparências) matar a todos os PJs. Se for preciso, ele irá se retirar e deixar que os PJs vivam. O que ele quer é levar os PJs para seu palácio. Ele nunca teve a oportunidade de usufruir das vantagens que seu covil lhe confere em uma batalha, então agora

como fantasma Storamere sente uma vontade incontrolável de lutar contra oponentes poderosos em seu covil - e a única maneira de destruí-lo é derrotá-lo lá.

Quando Storamere encontra outras vítimas como o povo lagarto, por exemplo, ele simplesmente os destrói devido ao seu ódio e desprezo. Mas o dragão é esperto o suficiente para reconhecer os PJs como aventureiros capazes de chegarem até seu covil, entretanto não é capaz de perceber que ninguém sabe onde seu covil fica. Ele fala aos PJs com uma voz sibilante enquanto os ataca, "Vocês não são nada para Storamere. Eu posso destruí-los com apenas um olhar, um gesto. Se aqui já sou tão poderoso, imaginem em meu palácio! Sendo meros mortais não são capazes de imaginar. O poder que possuo dentro de meus domínios é grande demais para suas patéticas mentes mortais entenderem. Nunca poderiam derrotar-me em meu palácio. Lá, sou invencível!"

DE VOLTA A IVERSHAM

Depois deste encontro com Storamere, os PJs estarão provavelmente muito esgotados e já terão descoberto que Storamere não é um dragão comum. Retornar para Iversham é provavelmente a coisa mais sábia a se fazer. Se os PJs retornarem a Iversham após uma investida ao pântano, faça com que os PdMs que conversaram com os PJs anteriormente sugiram que estes visitem o Mosteiro de São Chausle (ver Capítulo Três).

Se os PJs destruíram a forma fantasmagórica de Storamere, e não sabem muito sobre fantasmas, talvez eles acreditem que tenham cumprido a missão. Se este for o caso, mostre que eles estão errados fazendo com que Storamere ataque Iversham mais uma vez, antes que eles retornem do pântano ou talvez até mesmo na presença deles. Múltiplas batalhas contra Storamere são possíveis - ele simplesmente se refaz todas as vezes, até que os PJs o encontrem e o confrontem em seu covil.

STORAMERE NO PÂNTANO

Dragão Morto-vivo Grande (Água, Incorpóreo)

ND 12; Tm Grande (dragão morto-vivo, incorpóreo) DV 19d12; pv 128; Inic +1 (+1 Des); Vel vôo 45 m (perfeito); CA 14 (+1 Des, -1 tamanho, +4 Deflexão); Atq toque +19 (especial*, mordida), toque +14 (especial*, duas garras), toque +14 (especial*, duas asas), toque +14 (especial*, golpe com a cauda); Face 1,5 m x 3 m; Alcance 3 m; AE Corromper Água, Magias, Olhar da Corrupção, Presença Aterradora, Sopros, Toque Definhante; QE Escuridão, Imunidades de Dragão Negro, Manifestação, Percepção às Cegas, Redução de Dano 5/+1, Resistência à Expulsão +4, Resistência à Magia 18, Respirar na Água, Restauração, Sentidos Aguçados, Visão no Escuro 18 m, Visão na Penumbra, Telecinésia; Tnd CM; TR Fort —, Ref +12, Von +12; For 30, Des 12, Con —, Int 15, Sab 12, Car 19

*Cada ataque de toque causa um ponto de dano temporário em Força e Constituição; veja a habilidade sobrenatural de Storamere de Toque Definhante.

Perícias: Concentração +19, Conhecimento (história) +21, Esconder-se +26, Identificar Magia +21, Intimidar +23, Observar +28, Ouvir +28, Procurar +30, Sentir Motivação +20

Talentos: Arrebatador, Ataque Poderoso, Investida Aérea, Pairar, Trespasar

Corromper Água (SM): Uma vez por dia Storamere pode estagnar 3 metros cúbicos de água, fazendo-a ficar podre, suja e incapaz de suportar vida animal. Esta habilidade também deteriorará líquidos que contenham água. Itens mágicos (como poções) e quaisquer outros líquidos em posse das criaturas afetadas devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 23) ou ficarão podres e inúteis.

Escuridão (SM): Storamere pode conjurar *escuridão* três vezes por dia (18 m de raio).

Imunidades de Dragão Negro (Ext): Imune a *sono*, ácido e paralisia.

Incorpóreo: Storamere só pode ser afetado por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 (ou melhores), magias, habilidades similares à magia ou habilidades sobrenaturais. Quando atingido por magias ou armas mágicas, existe uma chance de 50% de que Storamere ignore qualquer dano. Ele é capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Manifestação (Sob): Todos os fantasmas têm essa habilidade. Como criaturas etéreas, é impossível de afetar ou serem afetados por qualquer coisa material. Quando se manifestam, eles se tornam visíveis mas continuam incorpóreos. No entanto, um fantasma nessa situação é capaz de desferir ataques de toque ou empunhar uma arma de *toque espectral*. Um fantasma manifestado permanece no Plano Etéreo, mas será possível atacá-lo a partir dos Planos Material e Etéreo. Quando um fantasma conjurador se manifesta, suas magias afetarão alvos etéreos e no Plano Material (exceto se a magia depender de toque). As magias de toque dos fantasmas manifestados não afetam alvos corpóreos.

Morto-Vivo: Mortos-vivos são imunes a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento e doença, efeitos de morte e necromancia, também ignoram efeitos de ação mental. Mortos-vivos são imunes a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, dreno de energia e de habilidades. Como não têm valores de Constituição, também são imunes a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Fortitude (exceto quando estes afetam objetos). Um conjurador morto-vivo realiza seus testes de Concentração com base em seu Carisma.

Energia negativa (como das magias *infligir ferimentos*) cura um morto-vivo. Quando reduzido a 0 pontos de vida ou menos, a criatura é destruída imediatamente. É impossível *reviver* um morto-vivo. A *ressureição* pode afetá-los mas, uma vez que essas criaturas quase nunca desejam retornar a viver, as tentativas geralmente falham.

Olhar da Corrupção (Sob): Storamere é capaz de corromper criaturas vivas por meio de um ataque visual (alcance de 9 m). As criaturas que fitarem seus olhos devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude

ALÉM DO VÉU

(CD 23) ou sofrerão 2d10 pontos de dano e 1d4 pontos de dano permanente de Carisma.

Percepção às Cegas (Ext): Storamere pode detectar outras criaturas por meios não visuais (geralmente pelo olfato ou audição, mas também por meio de vibrações e outros indícios ambientais) num raio de 54 m.

Presença Aterradora (Ext): Storamere pode aterrorizar seus oponentes com sua mera presença. Esta habilidade é ativada automaticamente sempre que o dragão ataca normalmente ou em Investida, ou sobrevoa os adversários. Uma criatura potencialmente afetada (uma com menos que 19 DV) que seja bem sucedida num teste de resistência de Vontade (CD 23) ficará imune à presença aterradora de Storamere por um dia. Caso fracasse, qualquer criatura com 4 DV ou menos ficará apavorada durante 4d6 rodadas; qualquer uma com 5 DV ou mais ficará abalada durante 4d6 rodadas.

Redução de Dano (Sob): Storamere ignora o dano causado pela maioria das armas e ataques naturais, mas ele sofre dano normal de ataques de energia, magias, habilidades similares à magia e habilidades sobrenaturais. Sempre que um oponente atingir Storamere com uma arma, o dano causado é reduzido em 5. Entretanto, uma arma +1 ou melhor causará dano normal.

Respirar na Água (Ext): Storamere pode respirar na água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

Resistência a Expulsão (Ext): Em qualquer tentativa de expulsar, fascinar, comandar, destruir ou fortalecer Storamere, adicione +4 ao seu total de Dados de Vida.

Resistência à Magia (Ext): Para determinar se a magia ou habilidade afeta Storamere, o conjurador deve realizar um teste de nível (1d20 + nível de conjurador). Se o resultado for igual ou superior a 18, a magia funciona normalmente, embora Storamere ainda tenha direito ao teste de resistência adequado.

Restauração (Sob): Um fantasma prestes a ser destruído retornará para seu antigo local assombrado em 2d4 dias caso obtenha sucesso num teste de nível (1d20 + 19 para Storamere, CD 16). O único meio de realmente se livrar de um fantasma é descobrir a verdadeira razão de sua pós-existência e corrigi-la para permitir que a alma descanse em paz. No caso de Storamere, destruí-lo em seu palácio será o suficiente para lançá-lo ao seu descanso final.

Sentidos Aguçados (Ext): Em condições de baixa luminosidade, Storamere pode enxergar quatro vezes mais do que um ser humano. Em condições de luminosidade normal ele enxerga duas vezes mais que um ser humano. Ele possui Visão no Escuro (alcance de 18 m) e Visão na Penumbra.

Sopro (Sob): Linha de ácido, 24 m de alcance, a cada 1d4 rodadas; dano 12d4, Reflexos (CD 25) reduz à metade.

Telecinésia (Sob): Storamere pode usar *telecinésia* uma vez por rodada, como uma ação livre, como um feiticeiro de 19º nível.

Toque Definhante (Sob): Quando Storamere atinge um alvo vivo com este ataque incorpóreo especial ele causa um ponto de dano temporário em Força e Constituição. Contra oponentes etéreos Storamere adiciona seu modificador de Força às jogadas de ataque e dano. Contra oponentes corpóreos, ele adiciona seu modificador de Destreza às jogadas de ataque. (as estatísticas acima pressupõem oponentes corpóreos).

Visão na Penumbra: Visão na penumbra permite enxergar em condições de pouca iluminação tão bem quanto durante o dia.

Visão no Escuro (Ext): Storamere pode enxergar até 18 m mesmo sem nenhuma fonte de luz. Visão no Escuro permite ver em preto e branco apenas.

Magias: (6/6) Storamere conjura magias como um feiticeiro de 3º nível. Ele conhece as seguintes magias:

Nível 0 — *abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, ler magias*

1º nível — *ataque certeiro, escudo arcano, recuo acelerado*

A Ordem de São Chausle

São Chausle foi um mártir religioso quase que completamente esquecido na era moderna, morto por desafiar um rei maligno que desejava suprimir as religiões diferentes da sua. A Ordem de São Chausle tem se dedicado desde então a proteger a liberdade e a escolha individual. Com o passar dos anos, o foco da ordem mudou, tornando-se mais como um refúgio para aqueles que não desejavam contato com o mundo exterior. Os monges construíram um mosteiro no interior do Pântano de Derideth, acreditando que ninguém os incomodaria lá, para viver suas vidas em isolamento. Eles viveram no pântano por décadas com certa privacidade, mesmo depois que o vilarejo de Iversham se estabeleceu tão perto. Na verdade tudo estava dando certo para a ordem até o dragão aparecer.

Quando Storamere atacou a região, o Mosteiro de São Chausle foi o alvo da ira do dragão. Muitos monges morreram e o mosteiro foi muito danificado. Por fim um irmão chamado Schinde criou um plano. Valendo-se da natureza arrogante do dragão, os monges se posicionaram no pântano e gritaram insultos direcionados ao dragão até que eles chamassem sua atenção. Quando Storamere atacou, os monges estavam prontos, atacando em conjunto até derrotá-lo. As últimas palavras de Storamere foram: "Não poderiam ter me derrotado em meu covil. Sou eternamente invencível em meu covil."

Mesmo se saindo vitoriosa, a ordem sofreu grandes perdas. Muitos monges morreram e muitos outros resolveram partir, sendo incapazes de continuar os mesmos depois deste incidente. Décadas, e depois séculos, se passaram, mas o tamanho da ordem somente diminuiu.

Hoje em dia restam apenas dois monges no mosteiro, Irmão Freton e Irmão Savisoll. Freton é um humano de aproximadamente noventa anos. Savisoll é um meio-elfo e tem 134 anos de idade. Eles têm vivido sozinhos no mosteiro em ruínas já há muitos anos. É difícil de se interagir com eles, já que eles não têm contato com o mundo exterior há muito tempo.

Chegando no Mosteiro

O mosteiro já foi uma grande estrutura de pedra, com telhado feito de telhas de madeira e vitrais coloridos. Hoje o mosteiro está perdendo uma batalha contra o pântano que o cerca. Duas grandes alas do prédio já caíram e estão cobertas por plantas e musgo. Apenas a porção central, que lembra uma catedral, permanece, mas muitas de suas janelas estão quebradas permitindo que a chuva e o vento entrem. O local inteiro pareceria abandonado se não fossem duas coisas: a porta está bem fechada e aparenta ser bem resistente e uma pequena coluna de fumaça sobe através de um buraco no teto.

Freton e Savisoll saúdam os PJs ao mesmo tempo. Eles acolhem os estranhos em seu mosteiro, entretanto Savisoll tem uma expressão desconfiada nos olhos. O interior do prédio, ou o que restou dele, consiste primariamente de um grande salão que um dia deve ter se parecido com o santuário de uma igreja. Hoje está cheio de bancos e mesas quebradas. Um caminho claro leva até o centro do salão, onde provavelmente os monges passam a maior parte do seu tempo em meditação.

INTERPRETANDO OS MONGES

Freton quase não tem memória recente. A qualquer momento ele pode esquecer de quem são os PJs ou porque eles estão lá. Ele se lembra do passado com clareza e nunca se esquece de quem é Savisoll, entretanto às vezes ele pergunta a seu amigo, "quando foi que ficou velho?"

Savisoll é o mais insano dos dois. Ele mente compulsivamente, mesmo quando é obvio que ele está se contradizendo. Mas apenas uma de cada duas coisas que ele diz é mentira, então se os PJs se derem conta deste fato eles podem saber quando ele está dizendo a verdade.

Uma conversa típica entre os dois poderia ser assim:

Freton: "O dragão? Ah sim, isto foi há muito tempo atrás, foi sim. Não o vejo desde aquela época, graças aos deuses."

ALÉM DO VÉU

Savisoll: "Não, irmão, nós o vimos voando pelo pântano ontem. Não se lembra?"

Freton: "Verdade? Pensei que ele havia morrido muito tempo atrás."

Savisoll: "Não, ele nunca foi morto."

Freton: "Mas e o plano de Schinde? Eu me lembro de Ustis me contando sobre isto, ele mesmo. Os irmãos derrotaram o dragão. Deram um fim ao seu reinado de terror."

Savisoll: "Sim, é verdade."

Freton: "Então, o que querem aqui mesmo?"

Savisoll: "Eles estão aqui por causa dos trolls do pân-

tano."

Freton: "Ah, sim, os trolls. Criaturas terríveis. Eu não me importaria se vocês matassem todos eles. Bem, boa sorte!"

Os PJs podem fazer com que os monges sejam mais prestativos, mas será necessário um sucesso num teste de Diplomacia ou Intimidar (CD 25). Um novo teste precisa ser feito para cada nova pergunta. Um sucesso significa que os monges se esforçam mais em ajudar. Freton se mantém coerente por um pouco mais de tempo e apenas uma em cada três coisas que Savisoll diz é mentira.

IRMÃO FRETON

Humano Monge 6

ND 6; Tm Médio (humanóide); DV 6d8-12; pv 28; Inic +0; Vel 15 m; CA 11 (+1 bônus de classe); Atq corpo a corpo +3/+0 (1d8-1, desarmado); Face 1,5 m x 1,5 m; Alcance 1,5 m; AE Ataque Atordoante; QE Evasão, Mente Tranqüila, Pureza Corporal, Queda Lenta 9 m; Tnd LB; TR Fort +3, Ref +5, Von +5; For 8, Des 11, Con 7, Int 16, Sab 10, Car 16

Perícias: Acrobacia +9, Arte da Fuga +9, Conhecimento (história) +7, Cura +4, Equilíbrio +9, Escalar +8, Saltar +8, Observar +9, Ouvir +2

Talentos: Todos os talentos de Freton possuem Des 13 como pré-requisito e foram perdidos.

Evasão (Ext): Se o monge for bem sucedido num teste de resistência de Reflexos contra um ataque que causaria meio dano num teste bem sucedido, o monge não sofre nenhum dano. Evasão só pode ser usada se o monge estiver sem armadura ou usando armadura leve.

Pureza Corporal: Um monge ganha imunidade a todas as doenças com exceção de doenças mágicas.

Queda Lenta: O monge sofre dano por queda como se a queda fosse 9 metros mais curta.

Mente Tranqüila: Um monge recebe +2 de bônus em testes de resistência contra magias e efeitos de Encantamento.

Ataque Atordoante (Sob): O monge pode usar esta habilidade uma vez por rodada, mas não mais do que uma vez por nível por dia. O monge deve declarar que está usando um ataque atordoante antes de fazer a jogada de ataque (logo, uma jogada fracassada gasta a tentativa). Um inimigo atingido pelo monge deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível do monge + modificador de Sabedoria). Além de receber o dano normal, em caso de falha no teste, o oponente estará atordoado por uma rodada.

IRMÃO SAVISOLL

Meio-elfo Monge 6

ND 6; Tm Médio (humanóide); DV 6d8-6; pv 34; Inic +1 (Des); Vel 15 m; CA 12 (+1 Dex, +1 bônus de classe); Atq corpo a corpo +2/-1 (1d8-2, desarmado); Face 1,5 m x 1,5 m; Alcance 1,5 m; AE Ataque Atordoante*; QE Evasão*, Mente Tranqüila*, Pureza Corporal*, Queda Lenta 9 m*, Traços de Meio-elfo; Visão na Penumbra; ; Tnd LN; TR Fort +3, Ref +4, Von +4; For 7, Des 12, Con 8, Int 16, Sab 8, Car 14 *Veja a descrição das habilidades de Irmão Freton.

Perícias: Acrobacia +10, Arte da Fuga +10, Conhecimento (arcano) +12, Equilíbrio +10, Escalar +7, Ouvir +9, Saltar +7

Talentos: Todos os talentos de Savisoll possuem Des 13 como pré-requisito e foram perdidos.

Traços de Meio-elfo: Imune a magias de *sono*, +2 de bônus racial em testes de resistência contra magias de Encantamento. Meio-elfos possuem Visão na Penumbra.

Visão na Penumbra: Visão na penumbra permite enxergar em condições de pouca iluminação tão bem quanto durante o dia.



O EMISSÁRIO de STORAMERE

Enquanto os PJs interagem com os monges de São Chausle, o mosteiro é atacado por um emissário de Storamere - um meio-dragão meio-gigante de pedra chamado Gaulmeth. Sua pele é negra e não cinza como a de seus parentes gigantes, e seus olhos são verdes. Ele carrega um enorme mangual de ferro com espinhos assustadores e possui asas draconianas. Sua boca é particularmente larga e cheia de dentes. Gaulmeth é aterrorizante e seu mangual o torna mais horrível ainda. O meio-dragão inicia seu ataque golpeando as paredes do mosteiro e gritando, “Storamere não esqueceu de vocês, seus monges traiçoeiros! Suas mortes serão lentas e dolorosas!”

Storamere não mandou Gaulmeth aqui apenas para matar os monges que o destruíram. O dragão/gigante está aqui para provocar os PJs e encorajá-los a se dirigirem para o palácio de ácido do dragão. Mesmo que os PJs não tenham encontrado o dragão ainda, suponha que Storamere tem observado os passos dos PJs e acredita que eles sejam o tipo de aventureiros que gostaria de enfrentar. Portanto, as táticas de Gaulmeth são:

- Gaulmeth ataca os monges, incapacitando-os ou matando-os.
- Gaulmeth escolhe um personagem como alvo e ignora o resto, tentando matar este único PJ. Durante a luta ele fala em voz alta: “Eu sou o arauto de Storamere, o

ALÉM DO VÊU

Poderoso. Eu venho de seu palácio onde ele espera, invencível, para destruir a todos que o desafiam!?”.

- Se os oponentes de Gaulmeth aparentarem ser bons de combate corpo-a-corpo, ele voará para o topo do mosteiro e utilizará seu sopro, então arrancará porções do telhado e as atirá como pedregulhos.

Como uma ação equivalente a movimento ele pode retirar três pedaços de pedra ou tijolos da parede e arremessar um como um ataque na mesma rodada e então dois na próxima rodada, juntando mais três na terceira rodada.

PJs que quiserem escalar as paredes em ruínas do mosteiro devem ser bem sucedidos num teste de Escalar (CD 20). Como uma ação livre, Gaulmeth pode pisotear o topo do mosteiro forçando qualquer um que esteja escalando a ser bem sucedido em outro teste de Escalar (CD 25) ou ser derrubado.

- Se os PJs parecerem ser bons de combate à longa distancia, ele saltará para o meio deles e começará a esmagar suas armas com seu mangual. (Ele adora destruir os arcos mágicos de arqueiros habilidosos.)
- Se confrontado por criaturas voadoras enquan-

Gaulmeth

Meio-Dragão/Meio-Gigante Grande (Água, Pedra)

ND 10; Tm Grande (dragão); DV 14d10+70; pv 151; Inic +2 (Des); Vel 12 m, vôo 12 m (médio); CA 26 (-1 tamanho, +2 Des, +15 natural); Atq corpo a corpo +22/+17 (2d6+17, *mangual separador enorme +1*), ou à distância +16/+11 (2d8+12, pedra); Face 1,5 m x 1,5 m; Alcance 3 m; AE Arremesso de Rocha, Sopro; QE Apanhar Rochas, Traços de Dragão Negro, Visão na Penumbra, Visão no Escuro 18 m; Tnd CM; TR Fort +14, Ref +6, Von +4; For 35, Des 15, Con 21, Int 12, Sab 10, Car 13

Perícias: Escalar +14, Esconder-se +0, Observar +3, Saltar +14

Talentos: Ataque Poderoso, Precisão, Reflexos em Combate, Tiro Certo

Apanhar Rochas (Ext): Gaulmeth é capaz de agarrar pedras (ou projéteis similares) Pequenas, Médias ou Grandes. Uma vez por rodada, quando ele for atingido por uma rocha, é possível fazer um teste de resistência de Reflexos para agarrá-la como uma ação livre. A CD é 11 para uma rocha Pequena, 16 para uma Média e 21 para uma Grande. (Se o projétil tiver um bônus mágico de ataque, a CD será elevada em um valor equivalente). Gaulmeth precisa estar ciente do ataque.

Arremesso de Rocha (Ext): Gaulmeth é um arremessador de pedras treinado e recebe +1 de bônus racial para esses ataques. Gaulmeth é capaz de lançar pedras entre 20 e 25 kg cada (objetos Pequenos) a até 5 incrementos de distância de 54 m cada.

Sopro (Sob): As crias de Storamere podem usar, uma vez por dia, um sopro de ácido (linha de 1,5 m de altura por 1,5 m de largura e 18 m de alcance) que causa 6d4 pontos de dano (sucesso num teste de resistência de Reflexos com CD 17 reduz o dano à metade).

Traços de Dragão Negro (Ext): Meio-dragões são imunes a *sono* e paralisia, bem como a ácido. Eles possuem Sopro, Visão no Escuro até 18 m e Visão na Penumbra.

Visão na Penumbra: Visão na penumbra permite enxergar em condições de pouca iluminação tão bem quanto durante o dia.

Visão no Escuro (Ext): Meio-dragões podem enxergar até 18 metros mesmo sem nenhuma fonte de luz. Visão no Escuro permite ver em preto e branco apenas.

Equipamento: chave para o baú em seu aposento (Área 10 do palácio de Storamere), *mangual separador enorme +1*, saco com 348 PO e uma coleção de pedras de formato estranho e sem valor.

CAPÍTULO TRÊS: A ORDEM DE SÃO CHAUSLE

to voando ou no telhado, Gaulmeth tentará quebrar o telhado para entrar no salão principal do mosteiro através do buraco.

Para quebrar o telhado é necessário ser bem sucedido num teste de Força (CD 20).

Durante a batalha Freton e Savisoll tentam defender seu lar desta monstruosidade. Mas sua idade e deterioração mental os tornou um tanto que frágeis. Eles podem acabar se tornando mais um estorvo para os PJs do que um auxílio.

Gaulmeth não lutará até a morte. Pelo contrário, se ele ficar em muita desvantagem sairá voando. Se for perseguido, ele retornará para o palácio usando algum caminho sinuoso, se for perseguido por PJs capazes de voar, provavelmente ele não será capaz de escapar. Se ficar claro que ele não conseguirá fugir, ele irá desobedecer a seu mestre e tentará matar o máximo de oponentes possível.

Após a Batalha

Se Freton e Savisoll estiverem vivos após a batalha, ambos estarão mais inclinados a dizer aos PJs o que eles sabem. Savisoll irá começar a balbuciar suas mentiras e dizer a verdade prontamente. Freton se esforçará para se lembrar do que aconteceu recentemente e, mesmo depois que esquecer da batalha e de quem são os PJs exatamente, ele ainda sentirá que deve ajudá-los por alguma razão.

Se os monges morreram, os PJs podem vasculhar as ruínas do mosteiro se assim o quiserem. Eles encontrarão os dormitórios dos monges atrás do salão, um aposento comprido e alto que guarda uma enorme coleção de livros que são guardados em pilhas de 1,5 m a 1,8 m de altura. Há também uma pequena fogueira sobre a qual está um pequeno caldeirão cheio de sopa e um par de colchões de palha no chão.

Um personagem que for bem sucedido num teste de Procurar (CD 20) encontrará um livro com o título escrito à mão “Os Feitos da Ordem de São Chausle e o Dragão.”

O livro contém um relato de 250 anos, de quando Storamere começou a assolar a região pela primeira vez, o plano de Schinde e o lento enfraquecimento da ordem após a batalha com o dragão. Mais importante ainda o livro fala sobre o palácio etéreo de Storamere e até um pouco sobre seu pai, Leashadram, quem na verdade criou o local (ver página 25). São mínimos os detalhes sobre o local, mas o leitor pode encontrar indicações de como se chegar até a torre e a ponte e revela, também, um pouco de suas histórias (ver página 22). Um personagem leva aproximadamente quatro horas para ler o livro úmido e mofado.

Se os PJs capturarem Gaulmeth, ele não dará mais informações do que foi instruído para fazer: ele é um emissário de Storamere, que vive em seu palácio afastado, onde ele nunca conheceu a derrota. Ler a mente dele através de meios mágicos poderia revelar o seguinte:

- Storamere mandou Gaulmeth para encorajar os PJs a irem ao seu palácio, porque ele realmente acredita que não pode ser derrotado em seu palácio (isto pode inadvertidamente encorajar os PJs a tentar ludibriar Storamere para fora de seu covil para lutar, o que na verdade é a coisa errada a se fazer).
- Storamere, seu pai, está morto. Seu fantasma se mantém preso a seu palácio, onde ele parece bastante normal.
- O palácio pode ser alcançado cruzando-se a ponte perto da velha torre.

É claro que seguir Gaulmeth ou espioná-lo levará os PJs direto à entrada do covil do dragão.

NOVA HABILIDADE ESPECIAL DE ARMA:

SEPARADORA

Uma arma *separadora* concede ao seu usuário o talento Separar e +4 de bônus de circunstância em testes de Força para quebrar objetos de tamanho Médio ou menor.

Nível do item: 3º; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *despedaçar*; preço de mercado: +1 de bônus

A TORRE E A PONTE

As pistas encontradas no mosteiro devem levar os personagens para uma antiga torre abandonada, e ao que parece ser uma ponte quebrada.

A TORRE

A ponte para o palácio etéreo de Storamere está localizada próxima a uma torre em ruínas. O solo neste local é razoavelmente seco, erguendo-se um pouco acima do nível do pântano, como se fosse uma pequena ilha. Perto dali um afluente do Rio Branco corta o local, suas águas são um pouco mais rápidas do que em outros locais do pântano. Este riacho tem aproximadamente sete metros e meio de largura. A ponte surge perto da torre e sobe até a metade do riacho, onde está aparentemente quebrada como se um dia ela ligasse uma margem à outra do riacho. Entretanto isto nunca foi verdade. Personagens que vasculharem a outra margem não encontrarão evidências de que ali algum dia houve fundações para uma ponte.

Aproximadamente três semanas atrás, alguns aventureiros estiveram aqui explorando a torre, acreditando que este local guardava tesouros há muito perdidos. Estes aventureiros há muito já partiram, não sem antes vasculhar os destroços meticulosamente. Sua longa presença aqui, entretanto, acordou Storamere. A torre e a ponte quebrada há muito já haviam sido esquecidas pelos habitantes de Iversham, mas a torre foi uma vez o lar de um guerreiro maligno que idolatrava dragões. Ele preparou sua torre como um templo próximo da ponte que levava para o palácio de um antigo dragão negro chamado Leashadram - o mesmo local onde Storamere viveu e agora assombra.

A porta da torre está no segundo nível; um conjunto de degraus de pedra em ruínas circunda a torre do chão até a porta. A porta não está trancada. De fato, ela está escancarada. Folhas, sujeira e pedaços de tábuas cobrem o chão de pedra neste andar. Alguns antigos móveis de madeira esmagados sob tábuas quebradas apodrecem devido à umidade do pântano.

Na parede oposta à da porta pode-se ver um lance de escadas, circundando as paredes internas da torre, que

levam para o andar acima. O piso de madeira deste andar há muito já cedeu, deixando apenas algumas tábuas próximas às paredes e uma passarela que cruza o diâmetro da torre. Pouco de interesse pode ser achado neste andar, o piso é muito frágil e vasculhar este andar faz com que o piso ceda (ver quadro).

PISO QUEBRADO (MD 2)

Vasculhar o nível superior faz com que seu piso ceda. Qualquer um dentro da torre sofre 4d6 pontos de dano (um sucesso num teste de resistência de Reflexos com CD 20 diminui o dano pela metade). Se os jogadores forem bem sucedidos num teste de Procurar (CD 20) enquanto sobem as escadas, ou se olharem especificamente para o teto enquanto no andar principal, notarão que o piso do segundo nível é estruturalmente instável e possivelmente perigoso. Não há nenhum teste de Operar Mecanismo em relação a esta armadilha; reforçar o piso com vigas de madeira pelo andar de baixo ou derrubar o piso pelo lado de fora da torre são os únicos modos de se proteger sem recursos mágicos.

Um buraco no chão do andar principal leva ao andar inferior da torre. Todo entulho foi retirado, talvez recentemente. Este nível da torre parece estar em melhor estado que os outros níveis. É um lugar escuro e frio coberto de fungo e gosma. O chão sujo mostra sinais recentes de escavação. Um dos buracos chega quase a quatro metros de profundidade.

Um pudim negro recentemente fez deste andar sua casa. Para piorar, duas camadas de gosma verde cobrem o teto deste andar, prontas para saltar em qualquer um que passe sob elas, embora elas ignorem o pudim negro.

Um personagem que seja bem sucedido num teste de Procurar (CD 25) encontra evidências de que alguém queimou gosma verde aqui mais cedo - aparentemente, eles não limpam o local completamente. O mesmo teste revela que alguém, usando ferramentas, desenterrou algo daqui algumas semanas atrás.

CAPÍTULO QUATRO: A TORRE E A PONTE

NA PISTA ERRADA

São grandes as chances de que os jogadores acreditem que o que foi desenterrado aqui foi o que acordou Storamere (o que está parcialmente correto), e que retornar o item apaziguará o dragão (o que não está correto). Se este for o caso, a não ser que você queira seus jogadores correndo atrás de uma pista falsa - o que pode ser divertido, porém potencialmente frustrante e contraproduzitivo - faça com que os jogadores

encontrem os quatro aventureiros que cavaram o tesouro mortos no pântano. O tesouro é uma estátua de prata de um dragão negro, ela está dentro de uma caixa coberta por uma camada de sujeira. Eles estavam levando o tesouro embora quando foram mortos; as primeiras vítimas de Storamere. Os cadáveres de semanas, inchados e apodrecidos, estão queimados e retorcidos, porém não foram devorados nem molestados por nenhum animal. A estátua vale

Pudim Negro

Limo Enorme

ND 7; Tm Enorme (limo); DV 10d10+60; pv 120; Inic -5 (Des); Vel 6 m, escalar 6 m; CA 3 (-2 tamanho, -5 Des); Atq corpo a corpo +8 (2d6+4 mais 2d6 ácido, pancada); Face 1,5 m x 6 m; Alcance 3 m; AE Ácido, Agarrar Aprimorado, Constrição; QE Divisão, Limo, Percepção às Cegas; Tnd N; TR Fort +7, Ref -2, Von -2; For 17, Des 1, Con 19, Int —, Sab 1, Car 1

Ácido (Ext): Um pudim negro secreta um ácido digestivo que dissolve rapidamente material orgânico e metais. Qualquer ataque corporal causa dano por ácido. O toque ácido do pudim causa 50 pontos de dano por rodada a objetos de madeira ou metal. As armaduras e roupas se dissolvem e tornam-se imediatamente inúteis, a menos que o objeto tenha sucesso num teste de Reflexos (CD 19). O ácido pode dissolver pedras, mas causa apenas 20 pontos de dano por rodada de contato.

Uma arma de madeira ou metal que atinja um pudim negro também se dissolverá imediatamente, a não ser que obtenha sucesso num teste de Reflexos (CD 19).

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o pudim negro precisa atingir um oponente com um ataque. Caso prenda a criatura, poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Um pudim negro causa automaticamente o dano da pancada e por ácido caso obtenha sucesso num teste de Agarrar. As roupas e armaduras do oponente recebem imediatamente -4 de penalidade em seus testes de Reflexos contra ácido.

Divisão (Ext): As armas não causam dano a um pudim negro. Em vez disso, a criatura se dividirá em duas partes idênticas, cada uma com metade dos pontos de vida do pudim original (arredondado para baixo). É impossível dividir um pudim negro com apenas um PV.

Limo: Imunes a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e metamorfose. Imune a sucessos decisivos.

Percepção às Cegas (Ext): Um pudim negro é capaz de sentir a presa por meio de olfato e vibrações num raio de 18 m.

Gosma Verde (2, ND 4 cada)

Uma única camada de gosma verde causa 1d6 pontos de dano temporário na Constituição por rodada enquanto devora a carne da vítima. Na primeira rodada de contato, a gosma pode ser raspada de uma criatura (provavelmente destruindo o objeto usado para raspar), depois da primeira rodada a gosma precisa ser queimada, congelada ou cortada fora (causando dano à vítima também). Frio ou calor extremos, luz do sol, ou uma magia de *remover doença* destrói a gosma verde. Contra madeira ou metal, uma gosma verde causa 2d6 pontos de dano por rodada e ignora a dureza do metal (mas não da madeira). Gosmas verdes não afetam pedra.

ALÉM DO VÉU

250 PO, obviamente enterrá-la novamente não fará nenhum efeito.

A PONTE

A ponte parece quebrada. Não está.

Um personagem que seja bem sucedido num teste de Ofícios (pedra) (CD 15), ou num teste de Procurar (CD 20) (anões recebem +2 de bônus), percebe que a ponte não está quebrada - ela foi feita assim.

Qualquer personagem que cruze o fim da ponte "quebrada" vê o resto da ponte e percebe que ela termina em uma ilha distante, coberta por uma estranha névoa. Se retornar o personagem só vê a ponte quebrada.

A parte "que falta" da ponte está realmente lá, só que é etérea. O local em que as duas se encontram, o "véu", é um portal mágico que leva diretamente para o Plano Etéreo.

Apenas os personagens que cruzarem o véu e entrarem na parte etérea da ponte podem realmente ver o que está além com clareza. A exceção para isso seria um personagem que se tornasse etéreo através de magia.

Pelo resto da aventura os personagens são considerados *etéreos*. Uma criatura etérea interage com outras criaturas e objetos etéreos da mesma forma que uma criatura material interage com criaturas e objetos materiais. Quando um fantasma capaz de conjurar magias está no Plano Etéreo, suas magias funcionam normalmente contra alvos etéreos.

A descrição do que está além do véu - o Palácio de Storamere - está no Capítulo Cinco. Nada impede os jogadores de entrarem e saírem do véu. É importante frisar que atravessar o véu pelo lugar errado (como voando sobre a ponte, ou nadando) não leva os PJs ao outro lado.

O VIGIA DA PONTE

Storamere fez um trato com um caçador invisível (na realidade o pacto foi feito anteriormente pelo pai de Storamere, Leashadram) para que ele o avisasse (e aos seus guardas, como os da Área 1 do palácio) se qualquer intruso aparecesse. Esta tem sido uma tarefa solitária para o caçador invisível, mas quando os PJs chegam, ele prontamente a cumpre. Personagens capazes de ver o invisível notarão a criatura no centro da ponte se afastando rapidamente. Se for visto, a criatura se parece com a silhueta vaga de uma nuvem. Ele só lutará se atacado. Uma vez que relatar sobre os PJs ele retornará a ponte.

CAÇADOR INVISÍVEL

Elemental Grande (Ar)

ND 7; Tm Grande (elemental); DV 8d8+16; pv 52; Inic +8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Vel 9 m, vôo 9 m (perfeito); CA 17 (-1 tamanho, +4 Des, +4 natural); Atq corpo a corpo +10/+5 (2d6+6, pancada); Face 1,5 m x 1,5 m; Alcance 3 m; QE Elemental, Invisibilidade Natural, Rastrear Aprimorado, Visão no Escuro 18 m; Tnd N; TR Fort +4, Ref +10, Von +4; For 18, Des 19, Con 14, Int 14, Sab 15, Car 11

Perícias: Furtividade +15, Observar +13, Ouvir +9, Procurar +9

Talentos: Foco em Arma (pancada), Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Reflexos em Combate.

Elemental: Imune a veneno, *sono*, paralisia e atordoamento. Imune a sucessos decisivos. Elementais possuem Visão no Escuro 18 m.

Invisibilidade Natural (Sob): Esta habilidade é constante, e permite que o caçador permaneça invisível mesmo quando desferir um ataque. Esta é uma habilidade inata e não é afetada pela magia *purgar invisibilidade*.

Rastrear Aprimorado (Ext): Caçadores invisíveis são rastreadores natos e fazem testes de Observar no lugar dos testes de Sobrevivência para rastrear a passagem de uma criatura.

Visão no Escuro (Ext): Caçadores invisíveis podem enxergar até 18 m no escuro. Visão no Escuro permite ver em preto e branco apenas.

O PALÁCIO DE STORAMERE

Este lugar estranho e proibido foi construído por um grande dragão negro chamado Leashadram, o senhor de Storamere. Três séculos atrás Leashadram governou deste palácio, servido por elfos negros e alguns humanos, um pequeno número de meios-dragões e crias de sangue dracôniano (ver abaixo). Sua companheira, Estarandil, era muito mais jovem que ele, deixando-o logo após lhe dar um filho, Storamere.

Leashadram partiu quando Storamere era ainda muito jovem e nunca retornou, deixando Storamere como único senhor do palácio. Storamere era um dragão jovem e imaturo, que acabou enlouquecendo um pouco devido ao poder e à responsabilidade a ele investidos (talvez as histórias sobre o Pântano de Derideth enlouquecer quem nele entra tenham um pouco de verdade afinal). Os dois sinais de sua insanidade eram seu desejo um tanto repulsivo de reproduzir com tudo que cruzava seu caminho (a *loção da alteração de forma e tamanho* encontrada na área 12 ajudou o dragão nesta tarefa perturbadora), e a exagerada e por fim derradeira trilha de destruição que espalhou em vida.

Qualquer personagem que passar através do véu se deparará com uma visão maravilhosa e impressionante. Uma gigantesca ilha flutua em pleno ar, a ponte se estende em sua direção muito mais longa do que se podia esperar - esta "metade" da ponte é mais longa que a outra, ao lado da torre. E por falar em torre, uma olhada para trás revela que ela continua lá, assim como a ponte quebrada e o pântano, mas todos estão distantes, indistintos e enevoados.

Erguendo-se da superfície pedregosa da ilha está um palácio de uma cor verde de aspecto repugnante - e que emite um brilho bruxuleante e esverdeado. Um odor forte paira no ar, queimando por dentro do nariz e da boca dos personagens. Da ponte, os personagens podem ver um par de portas de ferro construídas na base desta estranha estrutura de três andares, mas não se pode ver nenhuma outra entrada ou abertura, nem sequer uma janela. (Existe um outro par de portas no outro lado do palácio, mas os PJs não são capazes de vê-las de onde estão.)

Acima e abaixo tudo desaparece em uma névoa. Tudo aparenta ser levemente esverdeado, porém isso pode ser causado pelo brilho pálido que vem do palácio.

ÁCIDO TORNADO SÓLIDO

Assim que os personagens se aproximam, o palácio parece borbulhar e se agitar. Fica claro que as paredes são de alguma forma feitas de líquido - um líquido perigoso e volátil. As paredes exteriores da fortaleza têm um metro e meio de espessura, e são feitas de um material corrosivo mágico semi-sólido, de grande força e opaco. Na realidade as paredes têm consistência líquida, mas mantêm sua forma.

É possível se mover através das paredes do palácio da mesma forma que alguém se moveria através de um líquido grosso, mas fazê-lo causa 10d6 pontos de dano ácido por rodada. Uma criatura corpórea não imune a ácido pode atravessar a parede como uma ação equivalente a movimento. Apenas tocar a parede causa 1d6 pontos de dano por ácido. Qualquer um arremessado contra a parede precisa ser bem sucedido num teste de Reflexos (CD 20) ou "cairá" dentro da parede sendo considerado imerso e recebendo 10d6 pontos de dano ácido. Sucesso significa que o personagem apenas tocou a parede e recebe apenas 1d6 pontos de dano.

As portas duplas que levam para dentro do palácio são de ferro, marcadas e queimadas, com sinais de corrosão cobrindo suas superfícies. Devido ao efeito enfraquecedor do ácido, as portas têm dureza de apenas 9, 50 pontos de vida e a CD para Quebrar é 27.

As paredes interiores, pisos e tetos têm apenas 30 cm de espessura e são na verdade ácido endurecido. Tocá-los não causa dano algum e uma criatura não pode atravessá-las, porém seu cheiro e toque ainda são desagradáveis.

ALÉM DO VÉU

As paredes interiores têm uma dureza de 8, 60 pontos de vida e DC para Quebrar 25. Elas são imunes a ácido.

Cada hora dentro da torre requer que os personagens sejam bem sucedidos num teste de Fortitude. Falha significa perda de 1d6 pontos de vida por respirarem vapores ácidos.

A não ser que especificado o contrário, o teto está a 7,5 m de altura. Isto dá a algumas das salas menores e corredores um certo ar de grandeza, já que eles são muito mais altos do que longos ou largos.

Todas as salas são iluminadas por uma magia de *chama contínua* (ou mais de uma se for necessário), fornecendo uma sinistra luz bruxuleante que se reflete sobre a superfície das poças de ácido espalhadas pelo palácio, assim como nas paredes exteriores.

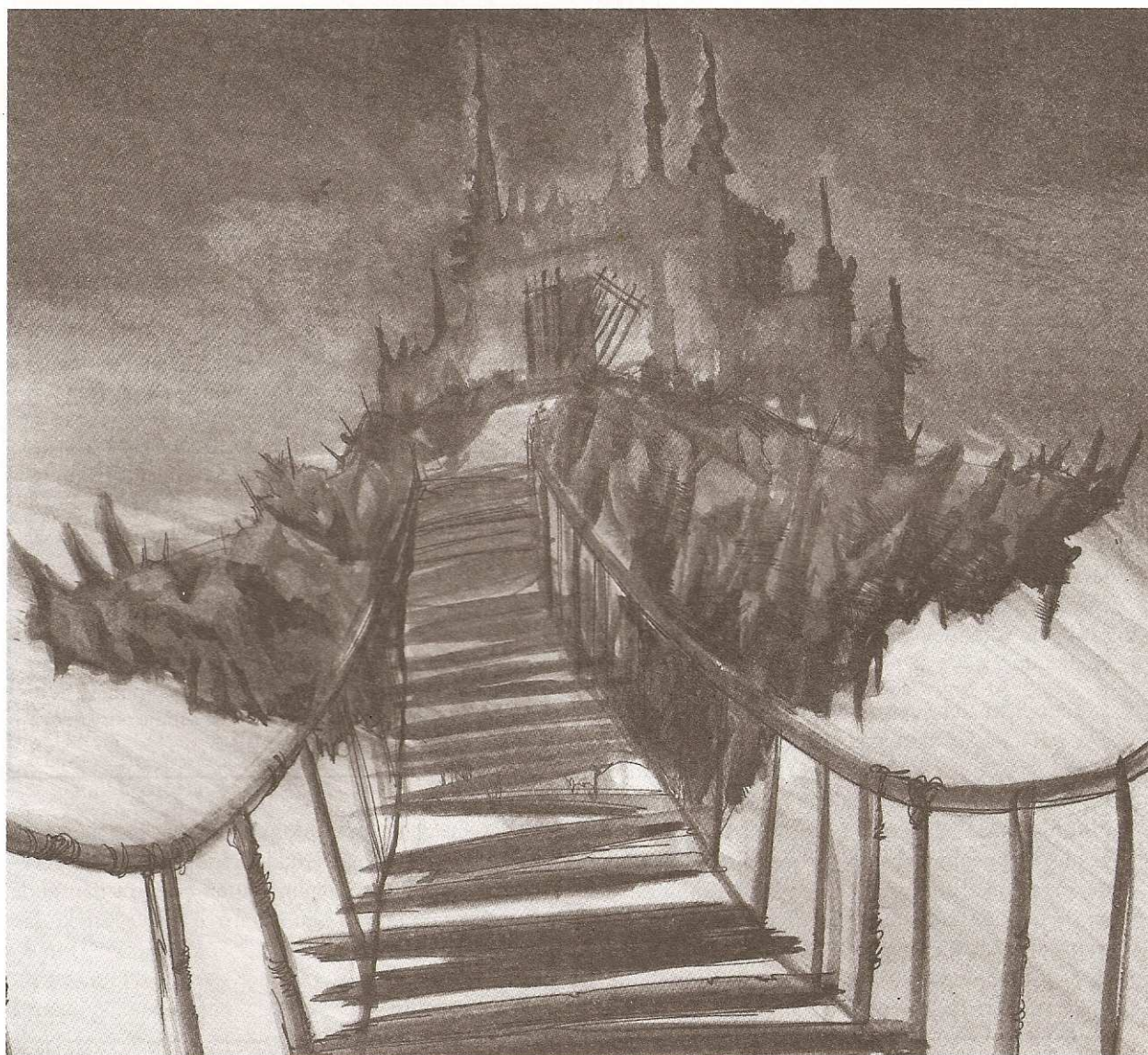
O palácio de Storamere é um lugar desagradável para se passar muito tempo. Aventureiros com certeza não gostarão de passar a noite neste local.

Nível Um

1. SALÃO DE ENTRADA

Existem duas destas salas.

Atrás das grandes portas duplas de ferro se encontra o salão de entrada. Uma estreita passarela circunda um imenso poço de ácido fumegante e borbulhante. O cheiro queima as narinas e a garganta de qualquer um que se aproxime. Existe uma porta de ferro em cada uma das paredes laterais, suas superfícies estão marcadas pela corrosão. Um outro conjunto



CAPÍTULO CINCO: O PALÁCIO DE STORAMERE

de portas duplas pode ser visto na parede oposta da entrada.

A piscina de ácido em cada uma destas salas tem seis metros de profundidade e se conecta sob a superfície ao Salão Principal, e portanto, com a piscina no outro salão de entrada. Estas passagens não visíveis têm seis metros de diâmetro - largas o suficiente para que Storamere nade por elas.

Cada uma destas áreas é guardada por um elfo negro guerreiro meio-dragão. Estes dois, Derim e Tellifar, são na verdade meio-irmãos de Storamere. Eles juraram proteger o palácio contra qualquer intruso. Nenhum deles par-

ticularmente gosta de Storamere (vivo ou morto), mas ambos permanecem fiéis às suas promessas. Ambos apresentam características exageradas - orelhas particularmente grandes e pontudas, rostos muito angulares e cabelos brancos. Eles são muito mais robustos e musculosos que um elfo negro comum, tendo pernas ligeiramente dobradas para trás como um réptil.

Nenhum deles irá parar para dialogar nem dará ouvidos à diplomacia, mas estarão dispostos a olhar para o outro lado e deixar os PJs passarem, se - e somente se - os PJs disserem que vieram com o único propósito de destruir Storamere e que não tocarão em mais nada.

DERIM E TELLIFAR

Meio-Drows/Meio-Dragões Guerreiros 8

ND 10; Tm Médio (dragão); DV 8d12+8; pv 54; Inic +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Vel 6 m; CA 22 (+2 Des, +6 Cota de Malha, +4 natural); Atq corpo a corpo +14/+9 (1d8+9 espada de duas lâminas +1, 1ª lâmina), e corpo a corpo +14 (1d8+4, espada de duas lâminas +1, 2ª lâmina); Face 1,5 m x 1,5 m; Alcance 1,5 m; AE Habilidades Similares a Magia, Sopro; QE Cego sob Luz Intensa, Traços de Dragão Negro, Traços de Drow, Traços de Elfo, Visão no Escuro 36 m; Tnd LM; TR Fort +8, Ref +5, Von +2; For 22, Des 16, Con 14, Int 13, Sab 11, Car 15

Perícias: Escalar +16, Esconder-se +8, Nadar +17, Observar +1

Talentos: Ambidestria, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Especialização em Arma (espada de duas lâminas), Esquiva, Foco em Arma (espada de duas lâminas), Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Trespassar

Cego sob Luz Intensa (Ext): A exposição abrupta à luz intensa (como a luz do sol ou uma magia *luz do dia*) cegará o drow durante uma rodada. Além disso, ele sofrerá -1 de penalidade de circunstância para todas as jogadas de ataque, testes de resistência e testes enquanto estiver submetido à fonte de luz.

Sopro (Sob): Derim e Tellifar podem usar, uma vez por dia, um sopro de ácido (linha de 1,5 m de altura por 1,5 m de largura e 18 m de alcance) que causa 6d4 pontos de dano (sucesso num teste de resistência de Reflexos com CD 17 reduz o dano à metade).

Traços de Dragão Negro (Ext): Meio-dragões são imunes a *sono* e paralisia, bem como a ácido. Eles possuem Sopro, Visão no Escuro (alcance 18 m) e Visão na Penumbra.

Traços de Drow (Ext): +2 de bônus racial em testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares a magia, Visão no Escuro até 36 m, Habilidades Similares a Magia e Cego sob Luz Intensa.

Traços de Elfo: Eles são imunes à magia *sono* e efeitos similares. Elfos recebem +2 de bônus racial em testes de resistência contra magias e efeitos similares de Encantamento. Eles possuem também Visão na Penumbra.

Visão na Penumbra: Visão na penumbra permite enxergar em condições de pouca iluminação tão bem quanto durante o dia.

Visão no Escuro (Ext): Elfos negros podem enxergar até 36 m mesmo sem nenhuma fonte de luz. Visão no Escuro permite ver em preto e branco apenas.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *globos de luz, escuridão e fogo das fadas*. Essas magias são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível.

Equipamento: *cota de malha +1* (imune a ácido), *espada de duas lâminas +1* (imune a ácido)

ALÉM DO VÉU

Por odiarem seu insano meio-irmão Storamere, os elfos negros estarão dispostos a deixar os personagens passarem se estes forem atacar o dragão e deixarem tudo mais que há no palácio em paz - se os personagens forem bem sucedidos em um teste de Diplomacia (CD 30). Sob estas circunstâncias eles poderão até contar aos PJs a história de Storamere e seu pai Leashadram (ver os primeiros dois parágrafos deste capítulo). É claro que se os personagens não mantiverem sua palavra, Derim e Tellifár os atacarão imediatamente.

Tanto Derim como Tellifár gostam de se manter por perto e nenhum deles fica sentado nas entradas esperando por algum intruso. Pelo contrário, eles patrulham as duas entradas e as Áreas 4, 5 e 6. Eles são aliados de Verrit da Sala 7 e dos meio-dragões da Sala 2. O caçador invisível os avisará se alguém for visto na ponte. Somente se forem avisados de intrusos vindo das duas entradas eles irão se separar. Geralmente intrusos encontram os dois juntos,

preparados em qualquer entrada que seja usada.

Com tantas piscinas de ácido e outros perigos neste local, não se espante se os PJs optarem por usar magias como *proteção contra elementos* e *vôo*. Esta é uma boa estratégia, entretanto os residentes do palácio sabem como *proteção contra elementos* funciona. Se eles notarem que ácido não causa dano em seus inimigos eles não desistem, de fato eles continuam tentando. Eles acreditam que em algum momento a proteção fornecida irá acabar, deixando seus inimigos mais suscetíveis ao sopro ácido de Storamere.

2. A GRANDE CÂMARA

Esta grande câmara ocupa grande parte do primeiro andar. O chão é coberto por quatro metros e meio de ácido, exceto por uma pequena ilha de pedra e terra no centro da sala. No topo da ilha se encontra o falso tesouro de Storamere: um baú, aproximadamente mil moedas de tipos diferentes espalhadas pelo chão e uma

PRIMEIRO GUARDIÃO DO TESOURO FALSO

Meio-Dragão/Meio-Manticora Enorme

ND 7; Tm Enorme (dragão); DV 6d12+30; pv 70; Inic +2 (Des); Vel 9 m, vôo 15 m (desajeitado); CA 20 (-2 tamanho, +2 Des, +10 natural); Atq corpo a corpo +13 (2d4+9, duas garras), corpo a corpo +9 (1d8+4, mordida), ou à distância +6 (1d8+4, seis espinhos); Face 3 m x 6 m; Alcance 6 m; AE, Espinhos, Sopro; QE Faro, Traços de Dragão Negro, Visão na Penumbra, Visão no Escuro 18 m; Tnd CM; TR Fort +10, Ref +7, Von +3; For 28, Des 15, Con 21, Int 9, Sab 12, Car 11

Perícias: Observar +9, Ouvir +9

Talentos: Ataques Múltiplos

Espinhos (Ext): Uma manticora pode disparar uma saraivada de seis espinhos como uma ação padrão. Este ataque tem um alcance de 60 metros, sem incremento de distância. A margem de ameaça dos espinhos é 19-20 (x2). Apenas 24 espinhos podem ser disparados em um único dia.

Faro (Ext): A criatura pode detectar seus oponentes num raio de 9 m através do olfato. Caso se aproxime a 1,5 m do alvo, ela pode apontar sua localização. A criatura pode rastrear através do olfato, fazendo testes de Sabedoria para encontrar o rastro.

Sopro (Sob): As crias de Storamere podem usar, uma vez por dia, um sopro de ácido (linha de 1,5 m de altura por 1,5 m de largura e 18 m de alcance) que causa 6d4 pontos de dano (sucesso num teste de resistência de Reflexos com CD 17 reduz o dano à metade).

Traços de Dragão Negro (Ext): Meio-dragões são imunes a *sono* e paralisia, bem como a ácido. Eles possuem Sopro, Visão no Escuro até 18 m e Visão na Penumbra.

Visão na Penumbra: Visão na penumbra permite enxergar em condições de pouca iluminação tão bem quanto durante o dia.

Visão no Escuro (Ext): Meio-dragões podem enxergar até 18 m mesmo sem nenhuma fonte de luz. Visão no Escuro permite ver em preto e branco apenas.

CAPÍTULO CINCO: O PALÁCIO DE STORAMERE

grande harpa de ouro.

Nadar através do ácido é como nadar na água, exceto pelo fato de que isto causa 10d6 pontos de dano ácido por rodada e a visibilidade é de apenas trinta centímetros.

Os dois guardiões permanentes nesta câmara são duas das crias de Storamere - um meio-dragão meio-mantícora e uma cobra meio-dragão meio-constritora gigante. A mantícora é coberta por escamas negras e a cobra possui asas de morcego. Ambas possuem os olhos verdes assim como todas as crianças de Storamere. Elas atacam qualquer um que entrar aqui que não seja um residente do palácio.

Guardiões voadores como estes tentam anular as magias de vôo dos PJs, saltando sobre estes e tentando jogá-los no ácido. Trate isto como se fosse uma manobra normal de Agarrar. Se um PdM conseguir imobilizar (não apenas segurar) um PJ voador, ele pode arrastá-lo até o ácido como uma ação livre (largando-o na piscina).

3. A ILHA E O FALSO TESOURO

Como mencionado anteriormente, uma ilha formada por uma áspera pedra acinzentada se ergue acima do ácido. Existem 983 moedas de cobre empilhadas perto do centro e sobre elas estão um baú e uma grande harpa de ouro. A harpa na verdade é só banhada a ouro, mais ainda vale 200 PO pelo seu valor artesanal. Ela pesa cerca de 75 qui-

Secundo Guardiã do Tesouro Falso

Meio-Dragão/Meio-Constritora Gigante Enorme

ND 7: Tm Enorme (dragão); DV 11d10+22; pv 82; Inic +3 (Des); Vel 6 m, escalar 6 m, vôo 6 m (médio); CA 19 (-2 tamanho, +3 Des, +8 natural); Atq corpo a corpo +17 (1d8+16, mordida); Face 4,5 m x 4,5 m; Alcance 3 m; AE Agarrar Aprimorado, Constrição, Sopro; QE Faro, Traços de Dragão Negro, Visão na Penumbra, Visão no Escuro 18 m; Tnd CM; TR Fort +9, Ref +10, Von +4; For 33, Des 17, Con 15, Int 3, Sab 12, Car 4

Perícias: Escalar +22, Esconder-se +3, Equilíbrio +11, Observar +9, Ouvir +9

Talentos: Arrebatador, Investida Aérea

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar esta habilidade, a cobra precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Uma cobra constritora causa 1d8+10 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas Grandes ou menores.

Faro (Ext): A criatura pode detectar seus oponentes num raio de 9 m através do olfato. Caso se aproxime a 1,5 m do alvo, ela pode apontar sua localização. A criatura pode rastrear através do olfato, fazendo testes de Sabedoria para encontrar o rastro.

Sopro (Sob): As crias de Storamere podem usar, uma vez por dia, um sopro de ácido (linha de 1,5 m de altura por 1,5 m de largura e 18 m de alcance) que causa 6d4 pontos de dano (sucesso num teste de resistência de Reflexos com CD 17 reduz o dano à metade).

Traços de Dragão Negro (Ext): Meio-dragões são imunes a *sono* e paralisia, bem como a ácido. Eles possuem Sopro, Visão no Escuro até 18 m e Visão na Penumbra.

Visão na Penumbra: Visão na penumbra permite enxergar em condições de pouca iluminação tão bem quanto durante o dia.

Visão no Escuro (Ext): Meio-dragões podem enxergar até 18 m mesmo sem nenhuma fonte de luz. Visão no Escuro permite ver em preto e branco apenas.

los e tem um metro e meio de altura. O baú está trancado e não é nada mais do que uma armadilha - uma isca com uma surpresa.

BAÚ VAZIO E ARMADILHA DE FOÇO (MD 4)

Um personagem precisa ser bem sucedido em um teste de Abrir Fechaduras (CD 30) para abrir este baú. Quando aberto entretanto, ele ativa uma magia de *armadilha de fogo* conjurada por um mago de 15º nível. Ela causa 1d4+15 pontos de dano a todos que estiverem a 1,5 m de distância, sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 16) reduz o dano à metade. Encontrar (CD 29), Operar Mecanismos (CD 29).

É claro que Storamere pode estar por aqui, a espera dos PJs para enfrentá-los com a ajuda dos dois guardiões desta câmara (veja a planilha de Storamere no Plano Etéreo na página 44). De fato, este é o local mais provável para Storamere estar no momento em que os PJs entrarem no palácio. Ele se ergue para fora do ácido e anuncia que este é seu covil e que os PJs intrusos estão condenados.

“Então,” Storamere dirá aos PJs que encontrar aqui, “foram tolos o suficiente para não acreditar que aqui eu sou invencível. Admirem o esplendor deste palácio - é natural que considerem este lugar desagradável, mas para mim, é o paraíso. Agora, finalmente eu mostrarei a vocês vermes insignificantes o que é o verdadeiro poder - olhem para mim e reconheçam sua derradeira derrota!”

É importante perceber que Storamere nunca se refere a si mesmo como um fantasma e enquanto estiver em seu palácio ele tentará agir como se estivesse vivo, usando seus poderes de fantasma apenas quando for realmente necessário. No Plano Etéreo, Storamere possui uma forma sólida e portanto esquece-se de que está morto. Ele interpreta a cena que vem se repetindo em sua mente insana durante estes últimos séculos - ele acredita que os PJs sejam inimigos que vieram enfrentá-lo em seu covil, do jeito que ele queria enquanto vivo.

Storamere utiliza o auxílio dos meio-dragões da Grande Câmara ao lutar nela. Por exemplo, enquanto os meio-dragões atacam, Storamere aproveita o tempo para usar a magia *ataque certo* em si mesmo. Na rodada seguinte, ele usa *Ataque Poderoso* para transferir +19 de seu bônus de ataque para seu dano (já que os +20 do *ataque certo* mais do que compensam a troca). Ele usa seu sopro o mais frequentemente possível, tentando desgastar qualquer resistência a ácido que os PJs possam ter.

O dragão também se aproveita de toda vantagem que a piscina de ácido pode lhe dar, mergulhando dentro dela e saltando para fora para pegar os PJs de surpresa. É necessário ser bem sucedido num teste de Observar (CD 20) para discernir a forma negra de Storamere nadando pelo ácido além de trinta centímetros de distância. Um novo teste é necessário a cada rodada, mas se bem sucedido, o dragão pode ser alvo de ataques e magias com uma chance de 50% de erro e o personagem não será atacado de surpresa. Uma falha significa que o personagem em questão não faz a mínima idéia de onde Storamere está e se for atacado pelo dragão perderá todo bônus de Destreza na CA.

Storamere não tem intenção de morrer aqui, ou melhor, de morrer sua segunda morte aqui. Se seriamente ferido, ele se tornará corpóreo, retornando ao mundo real. Estando nesta forma ele simplesmente flutua até seu tesouro verdadeiro para se recuperar e esperar pelos PJs. Entretanto isto provavelmente não será necessário, já que Storamere pode mergulhar no ácido e nadar até uma das entradas (Sala 1) e então voar através das paredes externas (sem preocupação de se queimar), chegando à Sala 21 em uma rodada.

4. ARMORIAL

Quando este palácio era uma fortaleza organizada sob o comando de Leashadram, aqui era onde os elfos negros guardavam suas armas. Hoje, lanças, espadas, escudos, bestas e virotes se penduram enfileirando nas paredes ou repousam abandonados sobre mesas de madeira. Todas armas estão enferrujadas, apodrecidas e corroídas de forma a deixá-las inúteis.

5. SALA VAZIA

Esta sala, que contém nada mais do que um velho e desgastado tapete, aparenta estar vazia. Todavia, é aqui que Derim e Tellifar escondem coisas importantes para eles.

Existe um compartimento secreto escondido sob o tapete. Os personagens precisam ser bem sucedidos num teste de Procurar (CD 20) para encontrá-lo. Quando a tampa secreta é retirada ele revela um pequeno estoque de objetos escondidos ali dentro; um amuleto de ouro, um frasco de líquido laranja que contém três doses de *curar ferimentos moderados* e uma adaga. Todos estes objetos são mágicos.

NOVO ITEM MARAVILHOSO:

Amuleto da Vontade Draconiana

Este amuleto de ouro ostenta a gravura de um dragão enrolado. Quando o amuleto é pressionado contra a superfície de uma *barreira de vontade*, como aquelas encontradas nas áreas 14 e 16 no Nível Dois (ver página 37), ele desativa a barreira por um minuto.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *dissipar magia*; *preço de mercado:* 2,000 PO; *peso* —

NOVA ARMA MÁGICA:

Adaga do Dração

Esta adaga tem o cabo de bronze na forma de um dragão e a lâmina na forma da chama que este dragão está soprando. Além de ser uma adaga +1, ela é a chave que deve ser inserida nas colunas da Sala 20 que dão acesso à passagem secreta que leva ao terceiro nível. Se ela for inserida na estátua de Leashadram encontrada no baú do gigante de pedra meio-dragão Gaulmeth (Área 10), ela ativa o poder especial da estátua, tornando-a uma *estatueta de poderes incríveis*. Nem Derim, nem Tellifár e nem Gaulmeth sabem sobre esta última habilidade.

Nível do item: 3°; *Pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas; *preço de mercado:* 2,302 PO

6. CÂMARA DA LEMBRANÇA

Esta longa e escura câmara possui um piso negro e refletivo, feito de uma pedra lisa que lembra mármore. Marcado na pedra há um caminho tortuoso escrito em runas. Cada runa é de um verde escuro e inscrita de modo a parecer a marca de uma serpente. As paredes também apresentam gravuras em relevo em suas

superfícies em ruínas. As gravuras retratam dragões em uma série de atividades; lutando, dormindo, voando, conjurando magias etc.

Qualquer um que entenda Draconico ou for bem sucedido num teste de Decifrar Escrita (CD 25) sabe que as escrituras descrevem uma linhagem que acaba com o pai de Leashadram - Havastrene, o próprio Leashadram e Storamere (nenhum mestiço é mencionado).

Estas runas não mágicas são de grande importância para quem quiser abrir a porta secreta na Sala 20.

7. A CAPELA DO POVO DRAGÃO

Uma sala escura com características perturbadoras, dominada pela estátua de um dragão negro de 3,6 m de altura. A estátua é tão realista que surpreende qualquer um que entre na sala. Perante o dragão está um altar em forma de bacia feito de granito, com cabeças draconianas em quatro pontos de sua circunferência. A parede atrás da estátua é coberta por gravuras iguais as da Área 6.

A não ser que os PJs sejam bem sucedidos num teste de Observar (CD 15) o Mestre deve dizer que os PJs vêem um dragão negro dentro da sala, o que vai custar pelo menos uma rodada de ações dos PJs (por ser uma estátua, o dragão não faz ação alguma, é claro).

O clérigo vampiro Verrit, que está eternamente ligado a este aposento, também age, se preparando para atacar qualquer um que profane este templo, que é seu lar. Verrit usa as magias *força do touro* e *auxílio divino* em si mesmo enquanto os PJs estão distraídos pela estátua.

PARENTES DE SANGUE DE DRAGÕES

Quando um meio-dragão procria com outra criatura sem ascendência draconiana, esta união produz uma criatura com um quarto de sangue de dragão, ou um parente de sangue de dragão. Por exemplo, se um humano meio-dragão tem um filho com uma humana, esta criança será um parente de sangue de dragão. Neste caso a criatura é um ser humano normal com os seguintes modificadores: +4 Força, +2 Constituição, +2 Carisma, Resistência de 20 contra o tipo de sopro de dragão que seu avô possuía, +1 de bônus de armadura natural, +1 em seu ND e recebe o sub-tipo "parente de sangue de dragão".

VERRIT, CLÉRIGO MORTO-VIVO

Vampiro Morto-Vivo Clérigo 7 (Parente de Sangue de Dragão)

ND 10; Tm Médio (morto-vivo); DV 7d12; pv 54; Inic +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Vel 6 m; CA 24 (+2 Des, +5 peitoral de aço, +7 natural); Atq corpo a corpo +12 (1d6+7, pancada); Face 1,5 m x 1,5 m; Alcance 1,5 m; AE Cria, Dominação, Drenar Energia, Drenar Sangue, Filhos da Noite, Magias; QE Alterar Forma, Cura Acelerada 5, Forma Gasosa, Patas de Aranha, Redução de Dano 15/+1, Resistência 20, Resistência à Expulsão +4, Visão no Escuro; Tnd CM; TR Fort +6 Ref +7 Von +11; For 25, Des 14, Con —, Int 13, Sab 20, Car 20

Perícias: Blefar +13, Concentração +11, Conhecimento (religião) +12, Esconder-se +10, Furtividade +10, Identificar Magia +6, Observar +18, Ouvir +15, Procurar +9, Sentir Motivação +13

Talentos: Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Trespasar

Alterar Forma (Sob): Um vampiro é capaz de assumir a forma de um morcego, morcego atroz, lobo ou lobo atroz usando uma ação padrão. Essa habilidade é similar a magia *metamorfosear-se* conjurada por um feiticeiro de 12º nível, mas o vampiro está restrito às quatro formas indicadas. Ele consegue permanecer na forma assumida até assumir outra ou até o próximo alvorecer.

Cria (Sob): Um humanoíde ou humanoíde monstruoso morto pelo ataque de Drenar Energia de um vampiro se tornará uma cria vampírica 1d4 dias após o seu enterro.

Ao invés disso, se o vampiro drenar o sangue da vítima, reduzindo sua Constituição a 0 ou menos, a vítima retornará como uma cria vampírica (caso tenha 4 DV ou menos) ou como um vampiro (caso tenha 5 DV ou mais). De qualquer modo, o novo morto-vivo se erguerá sob o comando do vampiro que o gerou e permanecerá escravizado até ele ou seu mestre ser destruído.

Cura Acelerada (Ext): Os vampiros recuperam 5 pontos de dano por rodada enquanto tiverem pelo menos um PV. Caso sejam reduzidos a 0 PV ou menos durante o combate, assumirão automaticamente a forma gasosa e tentarão escapar. A criatura precisa alcançar seu caixão dentro de 2 horas ou será destruída para sempre (é possível percorrer 15 km em duas horas de voo). Assim que estiver em seu caixão, conseguirá recuperar 1 PV depois de uma hora e então reativar a cura acelerada de 5 PV por rodada.

Dominação (Sob): Um vampiro é capaz de esmagar a vontade de um oponente apenas fitando seus olhos. Esta habilidade é similar a um ataque visual, mas o vampiro deve gastar uma ação padrão para ativá-la e as criaturas que apenas fitarem seus olhos não serão afetadas. Qualquer criatura visada pelo olhar do vampiro deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 18) ou ficará sob seu controle, como a magia *dominar pessoas*, conjurada por um feiticeiro de 12º nível. Essa habilidade tem um alcance de 9 m.

Drenar Energia (Sob): Os vampiros impõem 2 níveis negativos a qualquer criatura viva atingida por seus ataques.

Drenar Sangue (Ext): Um vampiro é capaz de sugar o sangue de uma vítima viva através de suas presas, mas deve realizar um teste bem sucedido da manobra Agarrar. Caso imobilize o oponente, causará 1d4 pontos de dano permanente na Constituição da vítima a cada rodada, até a criatura se libertar.

Filhos da Noite (Sob): Vampiros podem comandar as criaturas inferiores do mundo. Uma vez por dia, eles podem invocar um bando de 4d8 ratos atrozcs, uma revoada de 10d10 morcegos ou uma matilha de 3d6 lobos usando uma ação padrão. Estas criaturas chegarão em 2d6 rodadas e servirão ao vampiro durante 1 hora.

Forma Gasosa (Sob): Usando uma ação padrão, Verrit é capaz de assumir uma *forma gasosa*, sem limite de uso, como a magia conjurada por um feiticeiro de 5º nível, mas com duração indeterminada, deslocamento de voo de 6 m e manobra perfeita.

Redução de Dano (Sob): Verrit ignora o dano causado pela maioria das armas e ataques naturais, mas ele sofre dano normal de ataques de energia, magias, habilidades similares à magia e habilidades sobrenaturais. Sempre que um oponente atingir Verrit com uma arma, o dano causado é reduzido em 15. Entretanto, uma arma +1 ou melhor causará dano normal.

Resistências (Ext): Verrit possui resistência ao frio, eletricidade e ácido 20.

Visão no Escuro (Ext): Mortos-vivos podem enxergar até 18 m mesmo sem nenhuma fonte de luz. Visão no Escuro permite ver em preto e branco apenas.

Patas de Aranha (Ext): Um vampiro é capaz de escalar superfícies como se estivesse sob efeito da magia *patas de aranha*.

Resistência a Expulsão (Ext): Em qualquer tentativa de expulsar, fascinar, comandar, destruir ou fortalecer Verrit, adicione +4 ao seu total de Dados de Vida.

Morto-Vivo: Mortos-vivos são imunes a veneno, sono, paralisia, atordoamento e doença, efeitos de morte e necromancia, também ignoram efeitos de ação mental. Mortos-vivos são imunes a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, dreno de energia e de habilidades. Como não têm valores de Constituição, também são imunes a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Fortitude (exceto quando estes afetam objetos). Um conjurador morto-vivo realiza seus testes de Concentração com base em seu Carisma.

Energia negativa (como das magias *infligir ferimentos*) cura um morto-vivo. Quando reduzido a 0 pontos de vida ou menos, a criatura é destruída imediatamente. É impossível reviver um morto-vivo. A *ressurreição* pode afetá-los mas, uma vez que essas criaturas quase nunca desejam retornar a viver, as tentativas geralmente falham.

Magias: (6/6+1/4+1/3+1/2+1) Os domínios de Verrit são Mal e Destruição. As magias de domínio estão marcadas com um *.

Nível 0 — *detectar magia, guia* (2), *infligir ferimentos mínimos, resistência* (2)

1º Nível — *auxílio divino, causar medo, comando, infligir ferimentos leves** (2), *invocar criaturas I, proteção contra o bem*

2º Nível — *arma espiritual, despedaçar**, *força do touro, imobilizar pessoas, infligir ferimentos moderados*

3º Nível — *criar alimentos, dissipar magia, invocar criaturas III, praga**

4º Nível — *escuridão profunda* (silenciosa), *infligir ferimentos críticos, nuvem profana**

Equipamento: peitoral de aço de resistência à magia (13) +1, pergaminho de imunidade à magia, manto de resistência +1

CAPÍTULO CINCO: O PALÁCIO DE STORAMERE

Verrit é um clérigo vampiro que idolatrava toda a raça draconiana, sendo ele um parente de sangue de dragão (ver quadro). Ele viveu no palácio até o dia em que Leashadram partiu, quando então cometeu suicídio. Entretanto Verrit não sabia que este terrível ato, perpetrado neste templo da maldade, resultaria em sua horrível e indesejável “ressurreição” como um vampiro morto-vivo.

Agora Verrit serve à raça dos dragões alimentando os habitantes ainda vivos deste palácio, enquanto ele lentamente (no decorrer de centenas de anos) morre de fome, sem sangue para beber.

Jogando sua capa para trás de forma que lembre as asas de um dragão, com sua enegrecida pele azulada e sem pelo contrastando com seus penetrantes olhos amarelos, ele ataca qualquer infiel que ouse profanar este templo e urra: “Vocês não são bem vindos aqui! Mas os portões do inferno estão abertos para vocês. Que seu espírito e sangue me alimentem, para que eu possa por mais algum tempo servir meus senhores de garra e escamas!”

Se os PJs tentarem argumentar com Verrit e forem bem sucedidos num teste de Diplomacia (CD 25) ele conterà seu ataque. Um sucesso num teste de Diplomacia (CD 30) fará com que ele fale.

Se Verrit falar, ele estará disposto a explicar suas estranhas origens e até mesmo a conversar sobre a história de Leashadram e Storamere (ver os dois primeiros parágrafos deste capítulo). Mas ele se refere a eles com reverência e não faz idéia de que Storamere esteja morto, já que ele tem estado preso neste local desde muito antes da morte de Storamere.

Durante o combate, Verrit não hesitará em recuar para se curar com suas magias de *infligir ferimentos* - escalando a parede se necessário. Verrit não possui um caixão para o qual se retirar caso seja reduzido a sua forma gasosa. Ao invés disso, ele flutuará para dentro da estátua do dragão através de sua boca. A estátua é oca e serve de local de descanso para este inusitado vampiro. Dentro da estátua pode-se encontrar um pergaminho com duas magias: *infligir ferimentos moderados* e *dissipar magias*.

As paredes da estátua oca possuem dureza 8 e 60 PV, e a CD para Quebrar é 27. Um sucesso num teste de Observar (CD 25) permite ver que Verrit entrou na estátua. Se os PJs não forem bem sucedidos neste teste parecerá que o vampiro simplesmente desapareceu. Se os personagens verificarem a estátua e forem bem sucedidos num teste de Procurar (CD 15) eles acharão o buraco por onde Verrit entrou.

8. CASULOS DRACONIANOS

Esta grande câmara foi um dia um grande salão de reuniões, com mesas, bancos e troféus nas paredes. O que resta hoje são apenas sombras destes objetos. Em seu lugar há apenas um monte de estranhos casulos, marrons e amarelos, espalhados pelo chão, teto e paredes, cada um com aproximadamente um metro e vinte de largura. Seis destes permanecem fechados enquanto que pelo menos uma dúzia parece ter sido rompido de dentro para fora. Alguns casulos menores estão rachados e ressequidos, fechados, mas aparentemente mortos há muito tempo. Todos os casulos são feitos de uma matéria orgânica dura coberta por um muco viscoso. Eles cheiram a fruta podre.

A tentativa de Storamere de se reproduzir com um verme da carniça produziu estranhos resultados. Vermes da carniça geralmente põem centenas de ovos de uma vez. Porém o verme que cruzou com Storamere pôs apenas algumas dúzias destes casulos. Alguns eclodiram e produziram vermes da carniça meio-dragões. Outros nunca produziram nada visível. Outros ainda estão por eclodir, mesmo que seus pais já estejam há muito mortos.

Muito estranhamente a união de um dragão com um verme da carniça resultou em um ser único com habilidades totalmente novas. Estes mestiços prosperam por algum tempo e então enrolam seu corpo sobre si mesmos e morrem, gerando outro casulo que por fim gerará outra destas criaturas. Mesmo se morto convencionalmente, a criatura morta irá gerar outro casulo. Somente se destruídos por fogo estas criaturas não gerarão outro casulo.

No momento em que qualquer um que não tenha sangue de dragão entra nesta sala, quatro vermes draconianos se esgueiram por de trás de alguns casulos e atacam. Na rodada seguinte ao início do combate, um quinto verme cai do teto sobre um personagem aleatório. Estas criaturas são cobertas por escamas negras e possuem os olhos verdes que lembram os de um dragão. Todos apresentam asas de dragão, porém estas são pequenas demais e pouco anatômicas para o vôo, sendo usadas apenas para confundir suas vítimas.

Os personagens precisam ser bem sucedidos num teste de Observar oposto ao teste de Esconder-se dos monstros (que recebem +10 de bônus pelas circunstâncias) para evitarem serem atacados de surpresa. Se conseguirem surpreender, as criaturas farão uma carga parcial e atacam com seus tentáculos.

O personagem atacado por cima precisa ser bem sucedido noutro teste de Observar durante a rodada em que for atacado ou perderá seu bônus de Destreza na CA contra os ataques deste verme nesta rodada.

ALÉM DO VÉU

As escadas espirais desta sala levam para o Nível Dois do palácio. Elas são feitas de um ferro enegrecido e enferrujado, mas ainda são fortes o suficiente para serem usadas sem risco.

9. COZINHA

Nos tempos quando elfos negros e parentes de sangue de dragão serviam Leashadram, este local costumava ser usado como cozinha. Hoje esta sala bagunçada abriga apenas algumas panelas enferrujadas e louças quebradas.

10. APOSENTOS DE GAULMETH

Julgando pela aparência destes aposentos, nota-se claramente que são os domínios de um gigante. Uma enorme cama de três metros de comprimento e um metro e meio de largura está colocada ao lado de uma grande mesa de madeira que acomoda um lampião de bronze no formato de um pássaro de asas abertas. Uma cadeira de proporções gigantescas e um grande baú também ocupam lugar nesta sala. A parede à esquerda da porta ostenta uma bela tapeçaria com a imagem de uma montanha ao nascer do

VERMES DRACONIANOS (5)

Meio-Dragão/Meio-Verme da Carniça Grande

ND 6; Tm Grande (dragões); DV 3d10+9; pv 25 cada; Inic +2 (Des); Vel 9 m, escalar 4,5 m; CA 21 (-1 tamanho, +2 Des, +10 natural); Atq toque +8 (paralisia, oito tentáculos), corpo a corpo +3 (1d8+6, mordida); Face 1,5 m x 3 m; Alcance 1,5 m; AE Golpe de Asa, Paralisia, Sopro; QE Casulo Draconiano, Traços de Dragão Negro, Visão na Penumbra, Visão no Escuro; Tnd N; TR Fort +4, Ref +3, Von +5; For 22, Des 15, Con 16, Int 3, Sab 15, Car 8

Perícias: Escalar +14, Esconder-se +8, Observar +6, Ouvir +6

Talentos: Prontidão

Casulo Draconiano (Ext): Quando um verme draconiano morre, seu corpo se enrolará, criando um casulo draconiano do qual surgirá um novo verme. Apenas a destruição por fogo previne a formação de um casulo. O tempo necessário para a formação de um novo verme é completamente aleatório, variando de alguns minutos até muitos séculos.

Faro (Ext): A criatura pode detectar seus oponentes num raio de 9 m através do olfato. Caso se aproxime a 1,5 m do alvo, ela pode apontar sua localização. A criatura pode rastrear através do olfato, fazendo testes de Sabedoria para encontrar o rastro.

Golpe de Asa (Ext): Qualquer criatura até 3 m de um verme draconiano recebe -1 de penalidade de circunstância em jogadas de ataque e testes de resistência devido ao movimento confuso de suas asas. Esta penalidade é cumulativa para personagens ao alcance de vários vermes dracônianos.

Paralisia (Ex): Qualquer criatura atingida por um dos tentáculos do verme draconiano deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou ficará paralisada por 2d6 minutos.

Sopro (Sob): As crias de Storamere podem usar, uma vez por dia, um sopro de ácido (linha de 1,5 m de altura por 1,5 m de largura e 18 m de alcance) que causa 6d4 pontos de dano (sucesso num teste de resistência de Reflexos com CD 17 reduz o dano à metade).

Traços de Dragão Negro (Ext): Meio-dragões são imunes a *sono* e paralisia, bem como a ácido. Eles possuem Sopro, Visão no Escuro até 18 m e Visão na Penumbra.

Visão na Penumbra: Visão na penumbra permite enxergar em condições de pouca iluminação tão bem quanto durante o dia.

Visão no Escuro (Ext): Meio-dragões podem enxergar até 18 metros mesmo sem nenhuma fonte de luz. Visão no Escuro permite ver em preto e branco apenas.

CAPÍTULO CINCO: O PALÁCIO DE STORAMERE

sol (a tapeçaria não tem valor algum).

O grande baú (ver quadro) guarda os pertences pessoais de Gaulmeth e uma importante estátua mágica.

Dentro do baú os personagens encontram uma variedade de roupas gigantes, uma faca grande muito afiada, dois frascos de ácido, um grande saco vazio, uma panela de ferro, alguns pratos e uma pequena estátua em forma de dragão negro - esta é a *Estátua de Leashadram*.

Baú de Gaulmeth (MD 3)

Este baú está trancado. O personagem que tentar abrir este baú sem a sua respectiva chave, que pode ser encontrada no corpo de Gaulmeth (ver página 20), deverá ser bem sucedido num teste de Abrir Fechaduras (CD 30). Se o baú for aberto sem a chave uma armadilha será ativada, arremessando ferrões até uma distância de 1,5 m e causando 1d6 pontos de dano a todos que estiverem nesta área. Sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 18) reduz o dano à metade. Qualquer um que for atingido por um ferrão deve ser bem sucedido num teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou sofrerá 1d6 pontos de dano temporário na Destreza imediatamente e 1d6 pontos de dano temporário na Destreza 1 minuto depois.



NOVO ITEM
MARAVILHOSO:

ESTÁTUA DE LEASHADRAM

Uma pequena estátua de um dragão negro, este objeto tem dois poderes mágicos diferentes. Se forem proferidas as palavras de comando apropriadas (que são encontradas na Área 19), a estátua abrirá um caminho seguro através do ácido da Área 21.

Um pequeno orifício pode ser encontrado nas costas da estátua se os PJs forem bem sucedidos num teste de Procurar (CD 20). Se a adaga do dragão encontrada na Área 5 for inserida aqui, o poder principal da estátua é ativado e ela se torna uma *estatueta de poderes incríveis*. Quando ativada ela se torna um dragão negro filhote sob o comando de quem possui a estatueta. Este poder pode ser usado durante uma hora uma vez por semana. O dragão negro obedecerá apenas o dono da estátua. Se morto retornará a forma de estátua.

Nível do item: 11°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, animar objetos; *preço de mercado:* 14,500 PO; *Peso:* 0,5 kg.

11. DESPENSA

Uma vez este aposento já foi uma despensa e local de armazenamento, mas hoje não é mais usado já que os habitantes do palácio recebem seu alimento através das magias de Verrit. Antigos caixotes e barris estão apodrecidos, e seu conteúdo está espalhado pelo chão. Esta pasta de comida velha e madeira apodrecida se tornou um local próprio para bolores amarelos.

BOLOR AMARELO (Md 6)

Se os barris ou caixotes forem perturbados, um espirro de bolor amarelo jorra na forma de uma nuvem de esporos venenosos. Todos em uma área de 3 m devem ser bem sucedidos num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou sofrerão 1d6 pontos de dano temporário na Constituição imediatamente e 2d6 pontos de dano temporário na Constituição 1 minuto depois. Fogo destrói o bolor amarelo e luz do sol o deixa dormente.

Entre os entulhos e restos desta sala pode-se encontrar uma chave que abre um dos baús trancados da Área 21. Ela foi perdida aqui há muito tempo e esquecida.

12. O LABORATÓRIO

Na época do reinado de Leashadram, seus servos elfos negros usavam este lugar como laboratório. Eles desenvolveram um grande número de fórmulas e algumas permanecem aqui até hoje.

Existem três mesas no laboratório - uma grande perto da porta, outra mesa grande na parede oposta e uma menor no centro da sala. Estão todas cobertas por instrumentos de alquimia, pratos, tubos, frascos com líquidos estranhos, pós e ingredientes de todos os tipos. Se todo o conjunto puder ser transportado para fora valerá 100 PO como um laboratório de alquimia.

Sobre a mesa perto da porta estão diversos frascos, três dos quais contêm doses de *fogo grego*. Uma pequena caixa na mesma mesa contém 9 *bastões de fumaça*. Há também uma *pedra trovão* e três pedras normais.

Na mesa mais afastada há uma *poção de ver o invisível* e uma *loção de alteração de forma e tamanho* (ver quadro).

A mesa pequena contém três grandes garrafas de vidro: uma com um líquido claro, outra com um líquido esverdeado e outra com um líquido vermelho e borbulhante. O líquido claro é na verdade água. Os líquidos verde e vermelho possuem propriedades especiais (ver quadros).

NOVA POÇÃO MÁGICA:

LOÇÃO DA ALTERAÇÃO DE
FORMA E TAMANHO

Este creme oleoso vem em um pote, em quantidade suficiente para cobrir a pele de uma criatura Média ou Grande, ou duas criaturas Pequenas ou Miúdas. Uma vez sobre a pele esta loção permite ao personagem assumir a forma de uma criatura dentro de uma categoria de tamanho diferente da sua. O personagem ganha as habilidades extraordinárias desta criatura da mesma forma que a magia *alterar forma*. Apenas uma forma pode ser assumida e a mudança dura uma hora independente da vontade do usuário.

Nível do item: 17°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Preparar Poção, *alterar forma*; *preço de mercado:* 4,000 PO.

NOVA POÇÃO/ARMADILHA DE ALQUIMIA:

Venenum Erratus (ND 2)

Se esta garrafa de líquido esverdeado for destampada, o líquido ferverá e transbordará pelo gargalo, espalhando seus vapores que enchem a sala rapidamente. Qualquer criatura até 3 m da garrafa deve ser bem sucedida num teste de resistência de Fortitude (CD 18). Falha implica em um dos seguintes resultados aleatórios:

d6	Resultado
1	Personagem recebe +2 de bônus de melhoria na Destreza por 1 hora.
2	Personagem cura 2d8 PV (se machucado) mas passa 1d6 rodadas incapacitado tossindo.
3	Personagem perde 3d6 PV e passa 1d6 rodadas incapacitado por causa da tosse.
4	Personagem sofre 1d6 pontos de dano temporário na Constituição no momento e 1d6 adicionais um minuto depois.
5	Personagem sofre 1d6 pontos de dano temporário na Inteligência no momento e 1d6 adicionais um minuto depois.
6	Personagem cai inconsciente por 1d10 minutos, sendo impossível acordá-lo antes disso.

Como armadilha esta poção tem ND 2. O único modo de descobrir que a poção é uma armadilha é através de um teste de Alquimia (CD 25) que leva 1 hora e custa 1 PO.

Pré-requisitos: sucesso num teste de Alquimia (CD 35), acesso a um laboratório de alquimia; *preço de mercado:* 200 PO

NOVA POÇÃO DE ALQUIMIA:

**Venenum Acidus
Repugno**

Este frasco de líquido vermelho é seguro se for aberto, e só terá efeito se for misturado com uma porção igual de água. Se isto for feito o líquido se torna um verniz que pode ser usado para deixar qualquer objeto imune a ácido. A mistura é suficiente para proteger qualquer objeto Médio, quatro objetos Pequenos ou oito objetos Miúdos.

Pré-requisitos: sucesso num teste de Alquimia (CD 30), acesso a um laboratório de alquimia; *preço de mercado:* 100 PO

Nível Dois

13. MAIS CASULOS DRACONIANOS

Espalhados como uma infestação os casulos draconianos da Área 8 estão espalhados aqui também. Ocasionalmente um verme draconiano se divide quando morre, criando dois casulos. Portanto, lentamente, os casulos draconianos irão cobrir todo o palácio. Porém não em menos de uma centena de anos.

O topo da escada está quase completamente cercado de casulos. Existem ao todo dez nesta sala. Assim que os PJs se aproximam do topo da escadaria, um casulo próximo a eles se abre e de dentro dele sai um verme draconiano. Se os PJs atacarem o recém nascido (que está completamente formado e tem as mesmas características de um adulto, ver página 34), dois outros saem de seus esconderijos e atacam. Se os PJs não atacarem, poderão passar sem maiores incidentes, enquanto os dois adultos se preocupam com o recém nascido. Porém se os PJs retornarem a esta sala mais tarde serão atacados por todos os três vermes.

14. ALOJAMENTO DOS ESCRAVOS

Ambas as portas para esta sala estão trancadas (Abrir Portas CD 28 para abrir).

Há muito tempo, escravos foram aprisionados nesta sala. Alguns cobertores velhos e colchões de palha estão espalhados pelo chão, mas estão tão velhos que se desmancham ao serem tocados. As paredes mostram marcas de arranhões e pichações contra dragões em várias línguas diferentes. A linha ondulada no mapa marca uma barreira mágica especial, chamada *barreira de vontade*, que sela a prisão contra a Área 15 (veja quadro).

15. A PRISÃO

Além da *barreira de vontade*, correntes balançam do teto e se penduram nas paredes, em suas pontas estão grilhões cobertos de sangue seco. Este local emana o desagradável odor tanto de vida quanto de morte. Antigas pilhas de palha e ossos cobertos de pó descansam sobre o chão, não passando agora de um monte de matéria seca e quebradiça.

Aqui é onde Storamere uma vez manteve seus cativos. Frequentemente este local foi usado para aprisionar suas crias desobedientes. Alguns dos indivíduos de vida

NOVA MAGIA:

BARREIRA DE VONTADE

Evocação [Força]

Nível: Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Muralha cuja área é de no máximo 3 m²/nível ou uma esfera ou semi-esfera com até 3 cm/nível

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Vontade para atravessar; veja texto

Resistência à Magia: Não

Uma *barreira de vontade* é uma camada visível de energia branca azulada, a qual pode assumir uma forma plana e vertical cobrindo uma área de até 3 m² por nível, ou então de uma esfera ou semi-esfera de até 30 cm de raio por nível. A barreira causa 6d6 pontos de dano por energia contra qualquer um que tente atravessá-la. Além disso o personagem tentando atravessá-la deve ser bem sucedido num teste de Vontade para forçar sua passagem através da barreira (este é um efeito de encantamento com CD 18). Uma

falha significa que o personagem foi repellido pela barreira, mas pode tentar novamente quantas vezes desejar - a cada nova tentativa o personagem sofrerá 6d6 pontos de dano adicionais e deverá fazer outro teste de resistência. O *amuleto de vontade draconiana* na Sala 5 permite que um personagem desfaça a barreira por 1 minuto.

Uma *barreira de vontade* não pode ser movida, é imune a qualquer tipo de dano e é totalmente imune a maioria das magias, incluindo dissipar magia. Magias e sopros de dragão não são capazes de atravessar a parede em nenhuma das direções, entretanto, teletransporte, porta dimensional e efeitos similares podem ignorar a barreira. Ela bloqueia criaturas etéreas tanto quanto criaturas materiais (entretanto criaturas etéreas podem geralmente dar a volta por uma parede de vontade colocada no Plano Material fluuando sob ou sobre ela através do chão ou do teto). Ataques de Olhar não funcionam através da *barreira de vontade*, já que ela é opaca.

Componente Material: Um pedaço de ágata.

UDALAAG

Meio-Dragão/Meio-Tríbulo Brutal Grande

ND 8; Tm Grande (dragão); DV 8d10+40; pv 87; Inic +0; Vel 6 m, escavar 6 m; CA 20 (-1 tamanho, +11 natural); Atq corpo a corpo +15 (2d4+10, duas garras), corpo a corpo +13 (2d8+5, mordida); Face 1,5 m x 1,5 m; Alcance 3 m; AE Sopro; QE Cego, Sentido Sísmico, Traços de Dragão Negro; Tnd CM; TR Fort +7, Ref +5, Von +7; For 31, Des 10, Con 21, Int 4, Sab 13, Car 15

Perícias: Escalar +21, Ouvir +12, Saltar +18

Talentos: Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso

Cego (Ext): A cegueira de Udalaag o priva da Visão na Penumbra e da Visão no Escuro herdadas de Storamere, e anula seu Olhar da Confusão. Ele pode agir em combate normalmente, usando seu Sentido Sísmico.

Sentido Sísmico (Ext): Udalaag pode sentir automaticamente a localização de qualquer criatura que estiver em contato com o solo num raio de 18 m.

Sopro (Sob): As crias de Storamere podem usar, uma vez por dia, um sopro de ácido (linha de 1,5 m de altura por 1,5 m de largura e 18 m de alcance) que causa 6d4 pontos de dano (sucesso num teste de resistência de Reflexos com CD 17 reduz o dano à metade).

Traços de Dragão Negro (Ext): Meio-dragões são imunes a *sono* e paralisia, bem como a ácido. Eles possuem Sopro, Visão no Escuro até 18 m e Visão na Penumbra.

CAPÍTULO CINCO: O PALÁCIO DE STORAMERE

máis curta morreram aqui. Para falar a verdade apenas um prisioneiro ainda permanece.

Esgueirando-se através das correntes suspensas, uma criatura curvada de escamas negras e olhos verdes move-se pesadamente para frente assim que os PJs entram na sala. Braços obscenamente longos que terminam em garras retorcidas que mal podem ser usadas são arrastados pelo chão. Sua boca é cheia de dentes e goteja uma saliva esverdeada. Ele murmura e esbraveja.

Se um personagem for bem sucedido num teste de Ouvir (CD 15), percebe que o murmúrio é na verdade uma tentativa da fera de falar: "Quem vem aí?" a criatura pergunta.

Udalaag é um meio-dragão meio-tríbulo brutal que nasceu particularmente desajeitado e lento de raciocínio. Ele é realmente muito burro para con-

tinuar a tradição de qualquer um de seus pais, e sofreu muito nas mãos das outras crias de Storamere. Seus olhos indutores de confusão foram arrancados há muito tempo, portanto ele não partilha da habilidade que a maioria dos outros tribulos brutais possuem. Ele é mau, mas somente porque não conhece outro modo de ser. Em outro ambiente, particularmente se for bem tratado, sua tendência pode mudar para caótico e neutro.

Personagens que tentarem lidar com Udalaag devem ser bem sucedidos num teste de Diplomacia (CD 25). Se bem sucedidos os personagens podem fazer desta criatura seu aliado.

Udalaag é muito pouco inteligente para dizer frases com mais de duas ou três palavras, mas ele deixa claro como foi maltratado nestes últimos séculos. Udalaag apenas quer escapar deste palácio e ser livre.



ALÉM DO VÉU

Udalaag conhece a geografia geral do palácio, mas não sabe nenhum de seus segredos - como desligar as barreiras na Área 14 e 16, a existência das portas secretas na Área 20, etc. Ele conhece todas as criaturas que vivem no palácio e se refere a Storamere como "paipai". Ele sabe a história de Leashadram e Storamere (ver início deste capítulo), mas só pode contá-la nos termos mais simples. Ele odeia todos pelo sofrimento que lhe causaram mas não irá atacar nem trabalhar deliberadamente contra seu pai. Se os PJs libertarem Udalaag e fizerem dele seu aliado, eles não receberão nenhuma ajuda direta na batalha final contra Storamere, mas ele também não machucará seus novos amigos - mesmo que ordenado por seu pai.

16. SALA DA GUARDA

Ambas as portas para esta sala estão trancadas (Abrir Portas CD 28 para abrir).

Oito escudos, todos ostentando uma marca que lembra um dragão negro, estão pendurados nas paredes. Três alabardas estão encostadas em um canto e uma única espada longa descansa sobre o chão. O resto da mobília é um pouco mais perturbadora - um ecúleo, uma donzela de ferro e um braçeiro cheio de carvão e ferros (agora frios, é claro) marcam esta sala como uma câmara de tortura assim como sala da guarda.

A linha ondulada no mapa indica outra *barreira de vontade* (ver página 38) que sela a prisão na Área 15. Mais uma vez o *amuleto de vontade draconiana* encontrado na Sala 5 permite que o usuário dissipe a barreira por um minuto.

17. DORMITÓRIOS

Esta sala é cheia de beliches e outras mobílias que indicam que este aposento foi habitado por uma dúzia de pessoas. A julgar pela camada de pó e sujeira que cobre tudo, nenhuma pessoa vive neste lugar há muitas décadas.

18. QUARTO DO COMANDANTE

Este pequeno aposento tem apenas uma (porém muito grande) cama, uma penteadeira, um espelho na parede, uma banheira, um cabide para toalhas e roupas, um armário, uma escrivaninha e cadeira e um grande baú. Tudo é muito velho e não há sinais de uso recente. Os personagens encontram todo o tipo de

itens mundanos - roupas, escovas, cosméticos e até algumas armas e papéis (as escrituras estão na língua dos elfos negros e discutem finanças e deveres administrativos importantes para o palácio há 280 anos atrás). Nada de real valor pode ser encontrado.

Se os personagens vasculharem o quarto, entretanto, eles acabarão por perturbar o espectro de um dos antigos ocupantes do quarto. Primeiro a cama se agitará e depois as portas baterão abruptamente. Na próxima rodada, os personagens escutarão um murmúrio que ficará cada vez mais intenso. Eles podem fugir, mas mesmo que o façam, o espectro que aparece na próxima rodada os seguirá. O espectro é a horripilante figura de uma elfa negra com feições retorcidas, cabelos brancos esvoaçantes e selvagens olhos vermelhos.

O espectro ataca até ser destruído ou expulso.

19. A BIBLIOTECA

Livros apodrecidos e rasgados, papéis amarelados e vários pergaminhos estão espalhados por este aposento, onde prateleiras envelhecidas de madeira acabaram por ceder ao peso do que guardavam. Um único livro permanece aberto e imaculado no centro da sala, descansando sobre um pedestal.

O livro é intitulado *Notas de um Penhasco Negro* e é sobre magia arcana (transmutação especificamente). Guardado entre suas páginas está o fragmento de um pergaminho que diz "com a estatueta em mãos, digam o nome daquele que construiu o palácio e o caminho se tornará evidente."

O pergaminho se refere a Leashadram e ao fato de que se alguém na Área 21 segurar a estátua encontrada no baú da Sala 10 e disser o nome do velho dragão, um caminho se formará através do ácido.

Chegar até o livro, entretanto, não é fácil, já que alguns dos livros que estão espalhados pelo chão um dia foram protegidos magicamente (ver quadro).

LIVROS COM ARMADILHA DE FOGO (MD 4 CADA)

Personagens que caminharem através desta sala devem ser bem sucedidos num teste de Equilíbrio (CD 15) ou chutarão e tropeçarão em 1d4 livros em seu caminho. Cada um destes livros tem uma chance de 25% (01-25 em um d%) de estarem protegidos pela magia *armadilha de fogo*, causando 1d4+15 pontos

CAPÍTULO CINCO: O PALÁCIO DE STORAMERE

de dano ao personagem e a todos que estiverem a 1,5 m dele. Um sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 16) reduz o dano à metade. Personagens que procurarem por armadilhas devem ser bem sucedidos num teste de Procurar (CD 29) para cada livro, enquanto que um sucesso num teste de Operar Mecanismo (CD 29) desativa um deles.

Área 5. A fechadura é uma pequena entrada localizada abaixo de cada um dos cilindros.

Se os cilindros forem manipulados, qualquer um que conheça Dracônico ou for bem sucedido num teste de Decifrar Escrita (CD 25), saberá que ali existem runas draconianas em suas laterais, iguais às da Área 6. Cada runa representa o nome de um dragão.

20. O SALÃO FINAL

Um longo tapete verde e amarelo, ainda em boas condições, passa pelo centro deste salão. No meio de uma das paredes, três cilindros de pedra de aproximadamente trinta centímetros de comprimento estão posicionados em nichos de forma que possam girar sobre seus eixos se forem empurrados. Porém, nenhum cilindro irá se mover a não ser que seja destrancado, usando-se a adaga do dragão, encontrada na

Quando os cilindros são girados, runas diferentes são reveladas. Se os cilindros forem girados de tal forma que estes mostrem (em ordem, da esquerda para a direita) os últimos três membros da linhagem de Storamere - Havastrene, Leashadram e Storamere - uma porta secreta para o verdadeiro tesouro se abrirá.

ESPECTRO

Morto-vivo Médio (Incorpóreo)

ND 7; Tm Médio (morto-vivo); DV 7d12; pv 45; Inic +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Vel 12 m, vôo 24 m (bom); CA 16 (+3 Des, +3 deflexão); Atq corpo a corpo +6 (1d8 e drenar energia, Toque Incorpóreo); Face 1,5 m x 1,5 m; Alcance 1,5 m; AE Aura Anti-natural, Cria, Drenar Energia; QE Incorpóreo, Morto-Vivo, Resistência à Expulsão +2, Vulnerabilidade à Luz do Sol; Tnd LM; TR Fort +2, Ref +5, Von +7; For —, Des 16, Con —, Int 14, Sab 14, Car 15

Perícias: Esconder-se +13, Intimidar +12, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +10, Senso de Direção +10

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate

Aura Anti-natural (Sob): Tanto os animais domesticados quanto os selvagens são capazes de sentir a presença anti-natural do espectro a 9 m de distância. Eles não se aproximarão voluntariamente e entrarão em pânico caso sejam forçados; eles permanecem em pânico enquanto ficarem na área.

Cria (Sob): Qualquer humanóide morto por um espectro se tornará um deles depois de 1d4 rodadas. A cria se erguerá sob o comando do espectro que a gerou e permanecerá escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que possuía em vida.

Drenar Energia (Sob): Os espectros impõem dois níveis negativos a qualquer criatura viva atingida por seus ataques de toque. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo será 15.

Incorpóreo: Só pode ser afetado por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 (ou melhores), magias, habilidades similares à magia ou habilidades sobrenaturais. Quando atingido por magias ou armas mágicas, existe uma chance de 50% de ignorar qualquer dano. Ele é capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Morto-Vivo: Mortos-vivos são imunes a veneno, sono, paralisia, atordoamento e doença, efeitos de morte e necromancia, também ignoram efeitos de ação mental. Mortos-vivos são imunes a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, dreno de energia e de habilidades.

Resistência a Expulsão (Ext): Em qualquer tentativa de expulsar, fascinar, comandar, destruir ou fortalecer, adicione +2 ao total de Dados de Vida do espectro.

Vulnerabilidade à Luz do Sol (Ext): Os espectros ficam absolutamente sem poderes sob a luz solar natural (mas não da magia *luz do dia*) e a evitam. Um espectro sob a luz do sol não pode atacar e tem somente ações parciais.

ALÉM DO VÉU

A porta secreta fica oposta à parede dos cilindros e pode ser encontrada com um sucesso num teste de Procurar (CD 25), mas só pode ser aberta se os cilindros forem colocados na ordem certa.

A não ser que alguém esteja procurando por armadilhas, personagens descuidados descobrirão que as runas no terceiro cilindro são uma armadilha (ver quadro).

Runas Explosivas (Md 3)

As runas são *runas explosivas* e detonam quando lidas, causando 6d6 pontos de dano a quem lê-las (sem teste de resistência) e a todos que estiverem a 3 m (sucesso num teste de resistência de Reflexos com CD 15 reduz o dano à metade). Procurar (CD 28) revela a armadilha; Operar Mecanismos (CD 28) a desarma.

NÍVEL TRÊS

21. O TESOURO VERDADEIRO

Esta sala, acessível somente pelas escadas, constitui todo o Nível Três e também ocupa uma grande porção do nível inferior. Os degraus levam para uma área estreita próxima do que parece ser uma parede de líquido corrosivo, como as paredes externas do palácio. Entretanto, esta é diferente, pois esta é, na verdade, uma gigantesca piscina de ácido. No centro da piscina se encontra uma bolha de ar fresco, dentro da qual Storamere guarda seu tesouro verdadeiro.

Se os personagens encontraram a *estátua de Leashadram* na Área 19 ("Leashadram"), eles serão capazes de formar uma passagem de 3x3 metros através da piscina de ácido até a pilha do tesouro. Uma plataforma de ferro criada mágicamente forma o chão da passagem.

Sem a estatua, os PJs terão que usar as magias *teletransporte*, *porta dimensional* ou nadar pelo ácido. Nadar através do ácido funciona da mesma forma que nadar na água, exceto pelo fato de que isto causa 10d6 pontos de dano por ácido e a visibilidade é de trinta centímetros.

É claro que se Storamere ainda não foi destruído, aqui é onde ele dará sua cartada final, usando o ácido em seu

favor. Ele não só pode nadar sem esforço pelo ácido como pode ver claramente através dele.

Se os PJs entrarem no ácido ele irá atrás de um personagem e o atacará com todos os seus ataques (usando seu alcance natural) e então se afastará 1,5 m, muito além do limite de visão dos personagens. Se os personagens forem capazes de segui-lo e atacá-lo, ele então fará apenas um ataque e usará uma ação de movimento para se afastar e se reposicionar, para atacar novamente na próxima rodada.

Se os PJs conseguiram criar a passagem através do ácido e Storamere estiver na defensiva, ele nadará próximo ao túnel e atacará (provavelmente de surpresa) através do ácido para dentro do túnel.

Em qualquer um dos casos é necessário ser bem sucedido num teste de Observar (CD 20) para discernir a forma negra de Storamere nadando pelo ácido além de 30 cm de distancia. Um novo teste é necessário toda rodada, mas se bem sucedido, o dragão pode ser alvo de ataques e magias com uma chance de 50% de erro e o personagem não será atacado de surpresa. Uma falha significa que o personagem em questão não faz a mínima idéia de onde Storamere está e se for atacado pelo dragão perderá seu bônus de Destreza na CA.

O tesouro flutua sobre uma plataforma mágica circular de 3 m de diâmetro, que desaparece se for retirada do palácio. O tesouro consiste do seguinte:

- Um baú trancado com 1.238 PO (Abrir Fechaduras CD 30, a chave foi perdida).
- Um baú trancado com 2.457 PP (Abrir Fechaduras CD 30, a chave esta na Área 11).
- Um baú trancado com 2,849 PP (Abrir Fechaduras CD 30, a chave foi perdida). O baú tem um fundo falso (Procurar CD 25) que contém uma caixa de marfim e madeira (valendo 50 PO) que contém 200 PO em ágatas. O fundo falso tem outro fundo falso (Procurar CD 25) que esconde uma pequena caixa de madeira forrada de veludo que guarda um *anel do camaleão*.
- Uma estatua de ébano de 60 cm de uma halfling segurando um vaso (vale 250 PO)
- Uma espada longa incrustada de jóias (vale 400 PO) em uma bainha incrustada (vale 250 PO)
- Uma *vela da verdade* em um comprido candelabro de bronze (vale 30 PO)
- Uma caixinha de madeira vermelha contendo um

CAPÍTULO CINCO: O PALÁCIO DE STORAMERE

colar de ouro e esmeraldas (vale 1.300 PO)

- Um *cajado de cura* (24 cargas) encostado contra um dos baús
- Uma *espada larga +1 de sangramento* com uma tira de prata para que possa ser carregada nas costas (a tira vale 120 PO)
- Um tubo para pergaminhos feito de marfim (vale 50 PO) que contém um pergaminho arcano de *névoa ácida* e uma *varinha de despedaçar* (19 cargas).

Uma estratégia perigosa mas engenhosa poderia ser os PJs cavarem através das paredes desta sala no Nível Dois e drenar o ácido desta câmara. Isto pode funcionar, mas destruirá quase tudo no Nível Dois, e por fim no Nível Um. Se o buraco fosse feito na Área 16 por exemplo, o ácido destruiria tudo lá dentro (o ácido ignora a barreira mágica)

até que corresse as portas e fosse para a Área 15 e 17. As paredes externas não podem ser “rompidas” desta forma, e as paredes internas são imunes a ácido, desta forma o ácido queimaria através das portas e acabaria chegando às escadas, abrindo seu caminho pelo Nível Dois até que chegue às portas principais. Dependendo do tamanho do buraco que os PJs fizerem, todo o processo dura cerca de seis horas. Se eles abrirem a porta tudo leva mais ou menos uma hora. Personagens pegos no caminho do ácido sofrem dano como se estivessem imersos, mas os personagens podem deixar o palácio e convencer Udalaag (que é imune a ácido) a fazer isto por eles com suas garras próprias para cavar...

É claro que Storamere ficará furioso com toda esta destruição e atacará os PJs imediatamente onde quer que eles estejam. Ele tentará matá-los o mais rápido que puder e depois tentará fechar o buraco mesmo que ele precise usar um ou mais de seus



meio-dragões imunes a ácido para fazê-lo.

Se a Área 21 for completamente drenada a plataforma de ferro ainda flutuará na sala, a 7,5 m do chão. A estatua de Leashadram ainda criará uma ponte segura até a plataforma.

Conclusão

Se Storamere for permanentemente destruído, qualquer meio-dragão que tenha sobrevivido, com exceção dos vermes draconianos, deixará o palácio para tomar seus próprios rumos em outro lugar.

O povo de Iversham ficará, é claro, muito feliz em saber que a ameaça do dragão acabou-se.

STORAMERE EM SEU PALÁCIO

Dragão Morto-vivo Grande (Água, Incorpóreo)

ND 12; Tm Grande (dragão morto-vivo); DV 19d12+114, pv 237; Inic +1 (+1 Des); Vel 18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 28 (+1 Des, -1 tamanho, +18 natural); Atq corpo a corpo +28 (2d6+10 mais especial*, mordida), corpo a corpo +23 (1d8+5 mais especial*, duas garras), corpo a corpo +23 (1d6+5 mais especial*, duas asas), corpo a corpo +23 (1d8+15 mais especial*, golpe com a cauda); Face 1,5 m x 3 m; Alcance 3 m; AE Corromper Água, Magias, Olhar da Corrupção, Presença Aterradora, Sopro, Toque Definhante; QE Escuridão, Imunidade à Expulsão, Imunidades de Dragão Negro, Manifestação, Percepção às Cegas, Redução de Dano 5/+1, Resistência à Magia 18, Respirar na Água, Restauração, Sentidos Aguçados, Visão no Escuro 18 m, Visão na Penumbra, Telecinésia; Tnd CM; TR Fort +17, Ref +12, Von +12; For 30, Des 12, Con 22, Int 15, Sab 12, Car 15

*Cada ataque de toque de Storamere no Plano Etéreo causa dano normal, mas também causa um ponto de dano temporário em Força e Constituição; veja a habilidade sobrenatural de Storamere de Toque Definhante.

Perícias: Concentração +26, Conhecimento (história) +21, Esconder-se +26, Identificar Magia +21, Intimidar +23, Observar +28, Ouvir +28, Procurar +30, Sentir Motivação +20

Talentos: Arrebatador, Ataque Poderoso, Investida Aérea, Pairar, Trespasar

Corromper Água (SM): Uma vez por dia Storamere pode estagnar 3 metros cúbicos de água, fazendo-a ficar podre, suja e incapaz de suportar vida animal. Esta habilidade também deteriorará líquidos que contenham água. Itens mágicos (como poções) e quaisquer outros líquidos em posse das criaturas afetadas devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 23) ou ficarão podres e inúteis.

Escuridão (SM): Storamere pode conjurar *escuridão* três vezes por dia (18 m de raio).

Imunidade à Expulsão (Ext): Storamere não pode ser expulso ou controlado em seu palácio.

Imunidades de Dragão Negro (Ext): Imune a *sono*, ácido e paralisia.

Manifestação (Sob): Manifestação permite que o Storamere etéreo apareça no Plano Material como uma criatura incorpórea, da mesma forma que ele fez anteriormente nesta aventura. Storamere não irá usar esta habilidade enquanto os PJs estiverem em seu palácio, a menos que eles retornem ao Plano Material.

Morto-Vivo: Mortos-vivos são imunes a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento e doença, efeitos de morte e necromancia, também ignoram efeitos de ação mental. Mortos-vivos são imunes a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, dreno de energia e de habilidades. Um conjurador morto-vivo realiza seus testes de Concentração com base em seu Carisma.

Energia negativa (como das magias *inflingir ferimentos*) cura um morto-vivo. Quando reduzido a 0 pontos de vida ou menos, a criatura é destruída imediatamente. É impossível *reviver* um morto-vivo. A *ressureição* pode afetá-los mas, uma vez que essas criaturas quase nunca desejam retornar a viver, as tentativas geralmente falham.

No Plano Etéreo Storamere possui um valor de Constituição, não sendo imune a efeitos que permitam testes de resistência de Fortitude.

Olhar da Corrupção (Sob): Storamere é capaz de corromper criaturas vivas por meio de um ataque visual (alcance de 9 m). As criaturas que fitarem seus olhos devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 23) ou sofrerão 2d10 pontos de dano e 1d4 pontos de dano permanente de Carisma.

CAPÍTULO CINCO: O PALÁCIO DE STORAMERE

Descobrir que Storamere era um dragão será um pouco confuso para a maioria das pessoas no vilarejo, entretanto Tae Lorenorth, Strubben Scim, ou Unnis Mavin estariam todos interessados em ouvir detalhes sobre o dragão, o palácio e a Ordem de São Chausle. A prefeita Mavin oferece aos PJs uma recompensa de 1.000 PO, mas está claro (e se não estiver, ela o deixa) que este é todo o tesouro da cidade.

AVENTURAS FUTURAS

Mestres que quiserem ter elos diretos desta aventura com outras podem fazer isto de maneira muito interessante, simplesmente colocando outras pontes que levam para “meias pontes” localizadas em outros lugares, saindo do Palácio de Storamere. Estes seriam lugares para onde Storamere e seu pai tinha acesso, talvez reinos diferentes, em continentes diferentes, ou mundos diferentes. Talvez Leashadram more em um desses lugares.

Percepção às Cegas (Ext): Storamere pode detectar outras criaturas por meios não visuais (geralmente pelo oufato ou audição, mas também por meio de vibrações e outros indícios ambientais) num raio de 54 m.

Presença Aterradora (Ext): Storamere pode aterrorizar seus oponentes com sua mera presença. Esta habilidade é ativada automaticamente sempre que o dragão ataca normalmente ou em Investida, ou sobrevoa os adversários. Uma criatura potencialmente afetada (uma com menos que 19 DV) que seja bem sucedida num teste de resistência de Vontade (CD 23) ficará imune à presença aterradora de Storamere por um dia. Caso fracasse, qualquer criatura com 4 DV ou menos ficará apavorada durante 4d6 rodadas; qualquer uma com 5 DV ou mais ficará abalada durante 4d6 rodadas.

Redução de Dano (Sob): Storamere ignora o dano causado pela maioria das armas e ataques naturais, mas ele sofre dano normal de ataques de energia, magias, habilidades similares à magia e habilidades sobrenaturais. Sempre que um oponente atingir Storamere com uma arma, o dano causado é reduzido em 5. Entretanto, uma arma +1 ou melhor causará dano normal.

Respirar na Água (Ext): Storamere pode respirar na água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

Resistência à Magia (Ext): Para determinar se a magia ou habilidade afeta Storamere, o conjurador deve realizar um teste de nível (1d20 + nível de conjurador). Se o resultado for igual ou superior a 18, a magia funciona normalmente, embora Storamere ainda tenha direito ao teste de resistência adequado.

Restauração (Sob): Um fantasma prestes a ser destruído retornará para seu antigo local assombrado em 2d4 dias caso obtenha sucesso num teste de nível (1d20 + 19 para Storamere, CD 16). O único meio de realmente se livrar de um fantasma é descobrir a verdadeira razão de sua pós-existência e corrigi-la para permitir que a alma descanse em paz. No caso de Storamere, destruí-lo em seu palácio será o suficiente para lançá-lo ao seu descanso final... ele pretende que seu confronto final com os PJs seja na Área 21, em seu tesouro verdadeiro.

Sentidos Aguçados (Ext): Em condições de baixa luminosidade, Storamere pode enxergar quatro vezes mais do que um ser humano. Em condições de luminosidade normal ele enxerga duas vezes mais que um ser humano. Ele possui Visão no Escuro (alcance de 18 m) e Visão na Penumbra.

Sopro (Sob): Linha de ácido, 24 m de alcance, a cada 1d4 rodadas; dano 12d4, Reflexos (CD 25) reduz à metade.

Telecinésia (Sob): Storamere pode usar *telecinésia* uma vez por rodada, como uma ação livre, como um feiticeiro de 19º nível.

Toque Definhante (Sob): Quando Storamere atinge um alvo vivo com este ataque incorpóreo especial ele causa um ponto de dano temporário em Força e Constituição. Em seu palácio, Storamere causa dano normal em adição ao efeito definhante.

Visão na Penumbra: Visão na penumbra permite enxergar em condições de pouca iluminação tão bem quanto durante o dia.

Visão no Escuro (Ext): Storamere pode enxergar até 18 metros mesmo sem nenhuma fonte de luz. Visão no Escuro permite ver em preto e branco apenas.

Magias: (6/6) Storamere conjura magias como um feiticeiro de 3º nível. Ele conhece as seguintes magias:

Nível 0 — *abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, ler magias*

1º nível — *ataque certeiro, escudo arcano, recuo acelerado*

APÊNDICE A

TABELA de EXPERIÊNCIA

As recompensas em pontos de experiência abaixo são calculadas para personagens de 9º nível. Potencialmente o grupo receberá 69.132 pontos de experiência se os PJs encontrarem tudo o que há para se encontrar. Portanto, se forem quatro jogadores, cada um receberá 17.410 pontos de experiência - o suficiente para que todos avancem para o próximo nível. De fato, se os personagens pararem e descansarem no meio da aventura, você pode fornecer pontos de experiência para ver se alguém avança de nível. Esta é uma re-compensa bem merecida, já que muitos dos desafios que os PJs vão enfrentar estão acima do 9º nível.

Na realidade, é possível derrotar Storamere em três ocasiões diferentes durante a aventura. PJs deveriam ser recompensados com experiência em todas essas vezes. Por exemplo, eles podem destruir o fantasma de Storamere no pântano e então chegar ao seu palácio e expulsá-lo de seu tesouro falso na Área 3, mas Storamere poderia se dirigir para a Área 21 onde se recuperaria e surpreenderia os PJs em seu tesouro verdadeiro. Os PJs acham seu caminho até o topo do palácio onde encontram e enfrentam Storamere pela terceira e última vez. Entretanto se os PJs derrotarem Storamere na área 3 e em seguida seguirem para a Área 21 antes que o dragão recupere seus pontos de vida, este deveria ser considerado apenas como um encontro, com apenas uma recompensa em experiência (pressupondo que os PJs vençam).

Encontro	ND/NE	XP
Storamere no Pântano ¹	ND 12	8,100 XP
Gaulmeth ²	ND 10	4,050 XP
Pudim Negro & 2 Gosmas Verdes	NE 9	2,700 XP
Piso Quebrado	ND 2	225 XP
Caçador Invisível ³	ND 7	1,350 XP
Derim & Tellifar	NE 13	10, 800 XP
Mantícora & Constritora Gigante	NE 9	2,700 XP
Baú Vazio e Armadilha de Fogo na Área 3	ND 4	506 XP
Storamere no Tesouro Falso ⁴	ND 12	8,100 XP
Verrit o Vampiro	ND 9	2,700 XP
5 Vermes Draconianos na Área 8	NE 10	5,400 XP
Baú de Gaulmeth na Área 10	ND 3	338 XP
Bolor Amarelo na Despensa	ND 6	900 XP
Venenum Erratus no Laboratório	ND 2	225 XP
3 Vermes Draconianos na Área 13	NE 9	2,700 XP
Barreira de Vontade na Área 14	ND 5	675 XP
Barreira de Vontade na Área 16	ND 5	675 XP
Udalaag ⁵	ND 9	2,700 XP
Espectro da Elfa Negra	ND 7	1,350 XP
Livros com Armadilha de Fogo na Biblioteca ⁶	ND 4 cada	506 XP cada
Runas Explosivas na Área 20	ND 3	338 XP
Storamere no Tesouro Verdadeiro ⁷	ND 12	8,100 XP

¹ Recompensa por destruir Storamere, mesmo que ele retorne mais tarde.

² Recompensa por fazer Gaulmeth fugir.

³ Recompensa por destruir o caçador antes que ele avise Storamere.

⁴ Pontos por fazer Storamere se retirar; dê um bônus de +10% de XP devido às condições do ambiente.

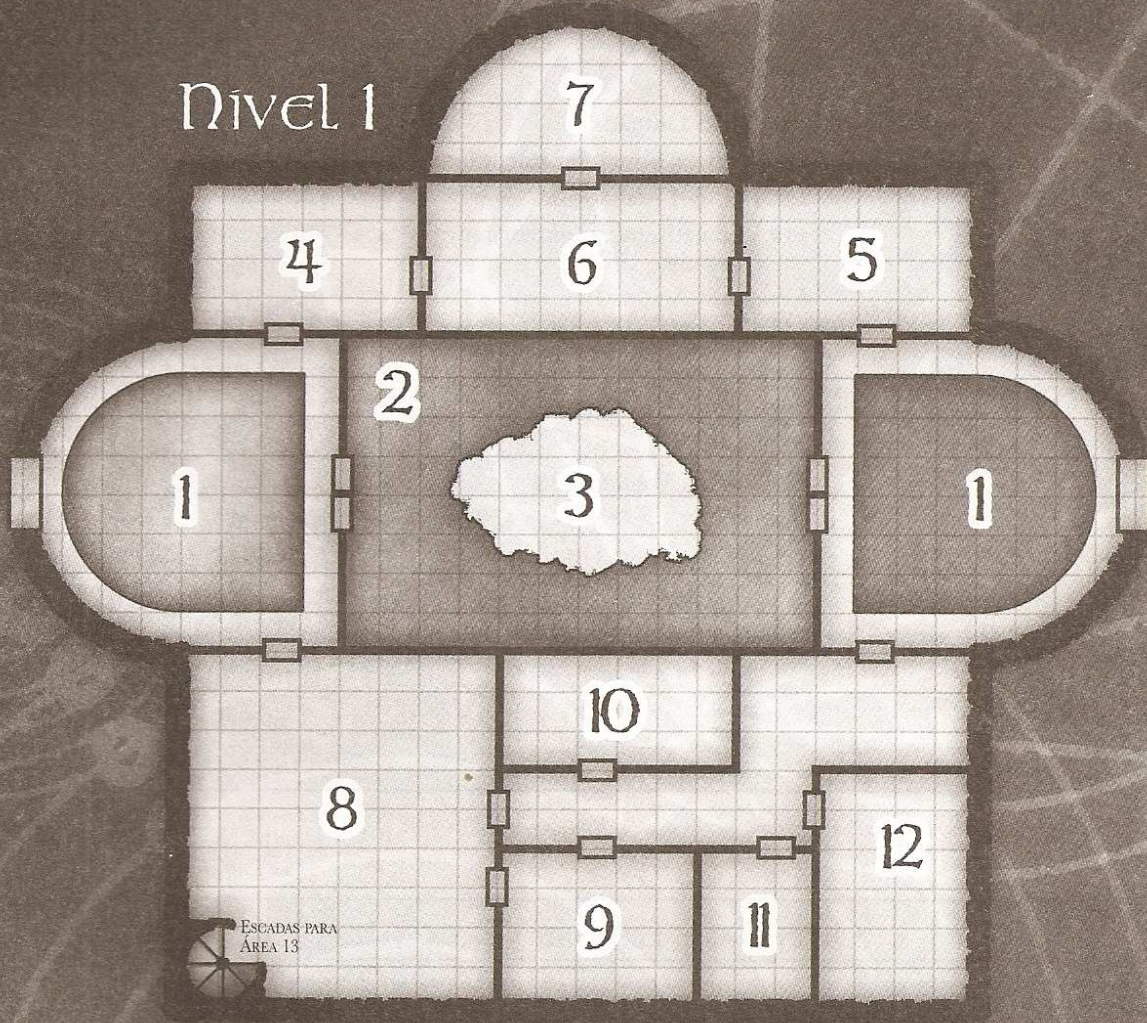
⁵ Se aliar a ele dá os mesmos pontos de experiência que derrotá-lo.

⁶ Calcule um NE mínimo de 4, mesmo que nenhum seja encontrado.

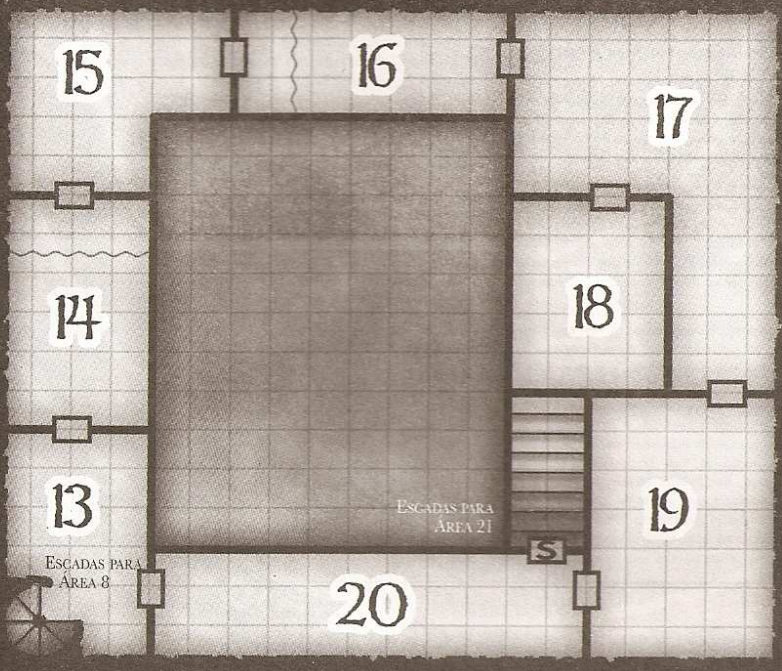
⁷ Recompensa por destruir Storamere, o que finalmente o faz descansar eternamente, dê um bônus de +30% devido às condições do ambiente.

Mapa do Palácio de Storamere

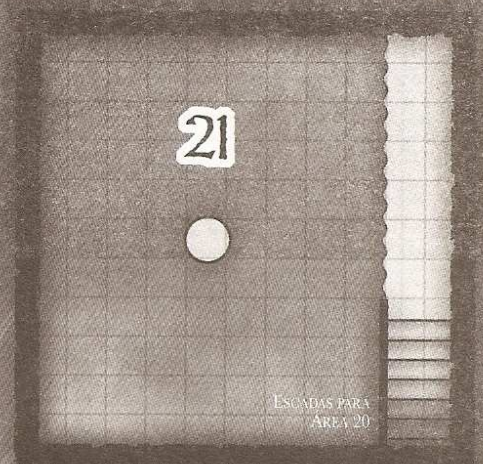
Nível 1



Nível 2



Nível 3



UM QUADRADO = 3 METROS

Índice

ARMADILHAS E BOLORS

- Baú de Gaulmeth (ND 3) 35
Baú Vazio e Armadilha de Fogo (ND 4) 30
Bolor Amarelo (ND 6) 36
Gosmas Verdes (2, ND 4 cada) 23
Livros com Armadilha de Fogo (ND 4 cada) 41
Piso Quebrado (ND 2) 22
Runas Explosivas (ND 3) 42
Venenum Erratus (ND 2) 37

Comunidades

- Iversham (Aldeia) 6

HABILIDADES ESPECIAIS de ARMAS

- Separadora 20

Itens Mágicos e Pocões

- Adaga do Dragão 31
Amuleto da Vontade Draconiana 31
Estátua de Leashadram 36
Loção da Alteração da Forma e Tamanho 36
Venenum Acidus Repugno 37
Venenum Erratus 37

MÁGIAS

- Barreira da Vontade 38

pdMs e Monstros

- Caçador Invisível 24
Cobra Meio-Constritora Gigante 29
Derim o Meio-Drow 27
Espectro 41
Gaulmeth o Meio-Gigante 20
Guardiões do Tesouro Falso 28 & 29
Meio-Mantícora 28
Parentes de Sangue de Dragão 31
Pudim Negro 23
Storamere em seu Palácio 44 – 45
Storamere no Pântano 15 – 16
Strubben Seim 7
Tae Lorenorth 9
Tellifar o Meio-Drow 27
Udalaag o Meio-Tribulo Brutal 38
Vermes Draconianos 34
Verrit o Clérigo Morto-Vivo 32

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity; You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

D20 System Rules & Content Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by Dave Arneson and E. Gary Gygax.

Open game content from *Beyond the Veil* Copyright 2001, Trident Inc. d/b/a Atlas Games; author Monte Cook.

PENUMBRA

Além do véu



UMA AMEAÇA IMORTAL

A região ao norte do Pântano de Derideth já foi assolada por um feroz dragão negro, chamado de Storamere. Ele atacou vilas de humanos, dizimou acampamentos de orcs, expulsou o povo lagarto e destruiu plantações. Entretanto, ele encontrou sua sina nas mãos dos monges da Ordem de São Chausle. Storamere morreu, porém com uma maldição em seus lábios. "Não poderiam ter me derrotado em meu covil," disse ele a seus algozes. "Sou eternamente invencível em meu covil."

Agora Storamere está de volta, com uma horda formada por suas crias meio-dragões, em busca de vingança. Tudo o que restou dos que uma vez foram os heróicos monges são dois velhos ensandecidos pelo seu último encontro com o dragão negro, e recai sobre um bando de aventureiros a tarefa de destruir esta poderosa fera - e desta vez a batalha será em seu palácio, onde o arrogante dragão clama ser mais poderoso.

Além do Véu é uma aventura para o Sistema d20, projetada para personagens de 9º nível e acima. Inclui:

- Estatísticas para as perturbadoras crias meio-dragão de Storamere, incluindo um monstruoso gigante de pedra, um tríbulo brutal, uma mantícora, uma constrictora gigante, vermes da carniça e elfos negros, todos com sangue de dragão.
- Novas regras para parentes de sangue de dragões - criaturas com um quarto de sangue de dragão - e as estatísticas para um parente de sangue de dragão vampiro.
- Regras de dano e mapas para se locomover no covil de Storamere, um palácio semi-sólido feito de um perigoso líquido corrosivo e localizado em outro plano.

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®

ATLAS
GAMES

JAMBÔ

ISBN 85-89134-02-4



9 788589 134026

Classificação

LIVRE

Ministério da Justiça