

O LAR DO ALQUIMISTA



Aventura para personagens de nível 7



O LAR DO ALQUIMISTA

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/ adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

Edward Bolme

Tradução

Gilvan Gouvêa

Cartografia

Ian Malcomson

Publicação Original

Alchemist's Eyrie

Diagramação

Ninja Egg & Homeless Dragon

Adaptação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Setembro/14

ÍNDICE

Introdução.....	4
Histórico da Aventura.....	4
Sinopse da Aventura.....	5
Gancho para personagens.....	5
A Torre de Durzh.....	6
Terminando a Aventura.....	14
Sobre o Autor.....	14
Mapas.....	15



O Lar do Alquimista



O Lar do Alquimista é uma aventura curta de Dungeons & Dragons adaptada para Old Dragon, ela foi desenvolvida para quatro personagens de 7º nível.

“Não esteja enganado. Coisas muito ruins também podem vir em embalagens pequenas.”

— Durzh o Alquimista

O Lar do Alquimista leva os personagens para uma torre fortificada anã, onde eles são enviados para recuperar alguns itens necessários. Quando eles chegam, eles descobrem que a torre foi capturada recentemente por um grupo de anões licantropos renegados. Entre os invasores e as armadilhas remanescentes colocadas pelo antigo dono, os personagens podem se encontrar com problemas, apesar da falta de esclarecimento.

Histórico da Aventura

Durzh é – ou melhor, era – um alquimista anão renomado que era aclamado em uma fortaleza anã próxima. Paranóico, ranzinza e anti-social, Durzh era nada menos do que uma das mentes mais brilhantes que os anões tinham no reino da alquimia.

Introdução

O Lar do Alquimista é centralizada em uma torre construída por e para Durzh por seu povo. Aqui, em uma reclusão relativa, Durzh era capaz de realizar pesquisas e desenvolver seus estranhos preparados, sem ser perturbado pelo barulho e pela industria comuns em uma grande cidade anã do subsolo. Já que sua pesquisa e produção eram muito valiosos para os anões, ele recebeu uma guarnição de soldados para guardar o forte, apesar que eles tiveram de desistir por suas restritas regras de conduta.

Recentemente, Durzh trabalhou em um remédio para uma doença contagiosa que estava afetando sua fortaleza. Através dos efeitos de suas poções medicinais, a doença foi contida e acreditava-se que foi curada. Os curandeiros anões estavam errados, contudo; a doença foi meramente contida. Ela agora foi liberada novamente, e a fortaleza precisa de mais remédio para distribuir entre sua população e colocar um fim nesta doença de uma vez por todas.

Infelizmente, a fama de Durzh ficou muito co-

nhecida. Uma variedade de mercadores chegavam em sua torre de tempos em tempos atrás de seus produtos. Eles então os transportavam através do mundo. A medida que a fama de Durzh se espalhava, os rumores de seus produtos e suas curas para doenças eventualmente chegaram aos ouvidos malignos de um grupo de anões afetados pela licantropia.

Esses anões – assim como um gnomo solitário que eles “recrutaram” – foram infectados por um homem-rato na profundezas de seus túneis, e agora eles também são homens-rato. Eles vieram até Durzh no meio da noite e atacaram a torre. Eles mataram os guardas, capturaram Durzh e ordenaram que o alquimista os ajudassem. Eles não queriam encontrar uma cura para sua doença, mas uma maneira para controlar seus efeitos melhor. Ele recusou, e foi morto. É aqui que os personagens entram.

Sinopse da Aventura

Os personagens se aproximam da torre e descobrem que Durzh e seus guardas estão mortos. Eles ainda podem salvar o dia, contudo, entrando na torre e derrotando os licantropos, e então trazendo os livros e suprimentos alquímicos de Durzh de volta para a fortaleza.

O tempo é essencial. Quanto mais os personagens demoram em atacar a torre, pior fica a doença na fortaleza anã. Além disso, se os personagens deixarem abandonarem torre para pegar mais suprimentos, os homens-rato irão roubar tudo de valor e bater em retirada. Os homens-rato não querem esta torre, apenas o conhecimento dentro dela.

Os anões licantropos não são a única oposição: a paranóia de Durzh o levou a instalar várias armadilhas. Algumas delas os anões malignos já dispararam, outras eles ainda estão tentando descobrir, e estas outras são uma ameaça em potencial para os personagens.

Ganchos para os Personagens

Existem várias maneiras possíveis para levar seus jogadores para esta aventura.

Ajudando os Doentes: o método mais fácil de envolver os personagens, e aquele que dá aos personagens a obrigação moral de retomar a torre, é fazer com que sejam contratados pelos

anões. Os anões os enviam como mensageiros para dizer a Durzh o que eles precisam e quando eles precisam, mas quando eles chegam a torre, eles descobrem que Durzh não está em condição de cumprir o pedido. Além disso, uma vez que os anões vivem em uma grande fortaleza, os personagens podem comprar muita coisa que eles desejem. Se os PJs precisarem, os anões irão emprestar um jumento para transportar o remédio. O preço para retornarem com o remédio é 500 PO no total; o preço é alto porque os anões esperam que os personagens se empenhem duro dia e noite para irem o mais rápido possível. (Gracas as grandes precauções tomadas pelos anões, não existe chance dos personagens contraírem a doença.)

Por Acaso: os personagens podem facilmente encontrar a torre em suas viagens. Vendo uma torre com vários anões mortos em volta poderia incitar a curiosidade. Similarmente, os personagens podem ser parte de uma caravana que está indo comprar alguns dos produtos de Durzh, e então chegam à torre um pouco depois dos homens-rato a dominarem.

Perseguindo os Anões Amaldiçoados: os personagens também podem ser envolvidos ao tentarem eliminar uma colônia de licantropos. Isto pode ser um plano de longo prazo, ou eles podem ter sido informados por um camponês que um grupo de homens-rato foi visto se movendo pela região. Não importa como seja, os PJs rastreiam um bando de homens-rato até esta torre, e então eles podem tentar destruí-los.

Durzh é um Velho Contato: os homens-rato podem ter falhado em sua primeira tentativa de tomar a torre. Durzh poderia ter mandado uma mensagem aos personagens dizendo que ele precisava de assistência... e os personagens chegam apenas um pouco tarde.

Outras Informações

PJs que tenham lidado com Durzh diretamente ou com mercadores que compram dele podem já saber de alguns fatos dados acima. De qualquer forma, se os PJs tentarem conseguir informações adicionais dos anões da fortaleza eles podem descobrir os seguintes fatos:

- Durzh é um alquimista especializado. Ele vive em uma torre construída por ele perto do topo de uma cachoeira.

- Durzh é um tipo solitário, preferindo ficar longe da fortaleza para fazer seu trabalho. Então a torre foi construída para ser defensível e auto-suficiente.
- Os anões na torre são meio paranóicos; não fique surpreso se você for mal recebido, pelo menos inicialmente. A torre é equipada com maquinário abastecido com água e abriga cerca de dez anões.
- A torre é extremamente defensível, equipada com quatro balestras em volta das muralhas e uma quinta no topo da torre. Não há acesso direto para dentro da torre fora as portas principais. Durzh trabalha sozinho, se trancou em seu laboratório subterrâneo; ele não confia em ninguém mais para entrar.
- Durzh é muito paranóico, até mesmo com seu próprio pessoal, e contratou alguns dos melhores engenheiros anões para trabalhar na torre. Espere por armadilhas, até mesmo em lugares que não deveriam ter obstáculos.
- Ah, sim – não se sinta ofendido se eles não te convidarem para um gole de cerveja. Alguns de vocês são bem altos, e ao invés de fazerem vocês se abaixarem, eles os receberão do lado de fora.

A Torre de Durzh

O texto a seguir descreve o ambiente no qual O Lar do Alquimista acontece.

Exterior Aproximando

Leia ou parafraseie o seguinte quando os personagens virem a torre pela primeira vez As criaturas do lado de fora são quatro do corpo principal do grupo de homens-rato. A primeira vista, eles parecem perfeitamente normais. São anões típicos, vestido algo como trapos e camisões de cota de malha, com machados de batalha anões presos em suas cintas ou pendurados em seus ombros em alças. Os camisões foram feitos pelos próprios anões homens-rato. As mangas vem até mais longe do que o normal, e o corpo do camisão enverga em áreas estranhas. Isto é porque elas foram cuidadosamente feitas para serem utilizáveis tanto na formas de anão normal e híbrida. Os camisões de cota de malha não parecem tão bem, mas os anões não se importam.

Seu destino é uma fortaleza circular aparentemente sólida, encarrapitada em uma pedra coberta por líquen

não muito longe do topo de uma encosta íngrime. Um agitado rio montanhoso flui ao noroeste, passando perto da torre e então caindo na ravina abaixo com um rugido trovejante. Uma névoa constantemente levanta do desfiladeiro, orgulhosamente mostrando um arco-íris no sol brilhante.

A medida que vocês se aproximam, vocês vêem que a então chamada "torre" é uma construção sólida. De fato, ela os fazem lembrar de um anão: pequeno, largo, e difícil de ser derrubado. Apenas um anão poderia considerar algo tão baixo como sendo uma torre. Ela não possui mais do que 9 metros de altura e cerca de 18 metros de base. O topo da torre é coberto por um telhado de pedra armado com espinhos, e limitado pelo que parece ser um posto de observação. Pequenas seteiras estão dispostas pela periferia, e uma escada leva até a entrada, que é virada para o sudoeste.

Existem muitos anões trabalhando fora da entrada principal. Um deles os vê aproximando e aponta, aparentemente conversando com seus companheiros.

Os homens-rato estão cuidando de cinco dos anões que eles mataram quando tomaram a torre, mas eles fingem inocência quando o grupo se aproxima. O homens-rato que falar com o grupo clama que eles são um grupo de mercadores, que vieram procurar pelas ervas medicinais (e o conhecimento de como usá-las) de algumas poções famosas de Durzh. Quando eles chegaram, encontraram a torre neste estado. Eles estão cuidando dos mortos enquanto seu líder tenta ter certeza de quem poderia ter feito isso. É possível que os culpados ainda estejam lá dentro.

Os corpos dos anões mostram uma mistura de cortes abertos (dos machados) e ferimentos rasgados (das mordidas). Se um ranger ou druida tentar rastrear, pouco pode ser descoberto na pedra coberta por líquen, a única informação que eles conseguem é que não houve combate fora da torre.

Se os personagens olharem ao redor, eles verão uma coleção de bestas perto dos degraus que levam a porta. Vários corpos de anões estão no chão (tendo sido arrastados até sua posição atual). Um dos corpos foi dilacerado. E, nos degraus em frente a porta, está um corpo de uma criatura peluda, meio derretida e definitivamente não identificável. Este último é um homem-rato na forma híbrida que foi atingido com ácido por um anão dentro da torre (veja área 10).

Criaturas: quatro anões homens-rato estão vagando do lado de fora em sua forma normal de anão.

HOMEM RATO (4)

Médio e Caótico

CA 13	JP 18	XP 225	PV 28
-------	-------	--------	-------

Movimento 6m	Moral 9
--------------	---------

Ataques:

2 garra +3 (2d4+2+licantropia)
1 mordida +2 (1d4+3+licantropia+doença)

Habilidades Especiais:

Visão na Penumbra, Ferocidade, Forma Animal, Licantropia, Gatilho, Doença.

Se os personagens tiverem suspeitas, eles podem tentar penetrar no disfarce dos homens-rato. Um teste de Inteligência revela a seguinte informação:

- Os homens-rato não são mercadores em nada (eles não possuem nenhum dos apetrechos que seriam esperados).
- Os homens-rato não se importam nada com os anões e não possuem intenções altruísticas.
- os homens-rato revelam um comportamento não-anão súbito porém perceptível, talvez o modo que eles segurem ou carreguem seus machados.

Um personagem atencioso percebe as anomalias nos camisões de cota de malha que os homens-rato usam; os homens-rato explicam que suas armaduras foram padronizadas erraneamente por um armeiro que fez tudo de tamanho único. Outro aspecto percebido nos homens-rato, tal-

vez um brilho vermelho em um olho ou dentes mais pontudos do que é normal para um anão.

Táticas: os homens-rato esperam atrair gentilmente o grupo para dentro da torre, oferecendo para mostrar aos personagens o dano que eles encontraram, conhecer seu líder, procurar o remédio que o grupo precisa, entre outras coisas. Se os personagens entrarem na torre, os homens-rato os seguirão, pegando as bestas pesadas assim que entrarem na torre, e farão uma emboscada, prendendo os PJs entre eles mesmos e um compatriota e conselheiro infernal da gangue, atualmente do lado de dentro.

Se os personagens perceberem as coisas e atacarem os homens-rato do lado de fora, os inimigos lutarão agressivamente. Um tenta entrar na torre para avisar os outros. Enquanto lutam, os homens-rato tentam pegar suas bestas. Se eles falharem nessa tentativa, eles não têm medo de entrar em combate corporal com seus machados de guerra.

Os anões estão um pouco preocupados sobre suas identidades serem reveladas: por isso que eles atacaram a noite e se transformaram em anões durante o dia. Do lado de fora, eles tentam manter a forma de anão. Contudo, se um anão perder um quarto de seus pontos de vida, ele automaticamente muda para a forma híbrida e cura 1 ponto. Uma vez que um anão mude de forma, os outros anões que virem a mudança abandonam suas pretensões e também mudam de forma.

Lembre-se que os homens-rato são inteligentes, e os trate como tais. Contudo, como vantagem para os personagens (assim como foi vantagem

Quem são estes vilões?

Barba Sangrenta é o líder do grupo. Ele e seu assistente foram infectados com licantropia há muitos anos atrás. Sempre um pouco instável, Barba Sangrenta escolheu abraçar seus novos poderes ao invés de tentar encontrar uma cura para a doença. Ele abandonou sua divindade anã, abraçou a devoção ao diabo, e mudou seu nome para refletir seu novos ideais.

Sgt. Gnash é o assistente de Barba Sangrenta. Ele se contenta com seu trabalho como mestre da disciplina do grupo.

Speenar o Azarado foi recrutado no grupo para saciar a necessidade de um ladino. Gnash e uns poucos capangas o sequestraram, infectaram e o mantiveram aprisionado até a doença tivesse trabalhado em sua vontade e em sua alma. Ele agora é um membro do grupo por vontade própria, ainda que um pouco auto-preservativo.

O Grande Diabrete é o ajutante e conselheiro de Barba Sangrenta, mandado dos infernos para ajudar em sua conversão. Parece que os poderes inferiores consideram que Barba Sangrenta tem um grande potencial.

Os outros são um punhado de capangas anões/homens-rato com nenhum interesse em particular... ainda.

para os homens-rato poucas horas atrás), o som da cachoeira impede que o barulho da batalha alerte os licantropos que ainda estão lá dentro.

Área 1: Entrada

O portão principal da torre anã não tem mais do que 1 metro e meio de altura, mas cada porta também tem 1 metro e meio de largura. A primeira sala é uma zona de morte muito asquerosa. Há uma fresta para arqueiro na parede de trás e na parede direita. Quando os personagem entrarem, esta porta abre. Ela têm marcas de garras e de machados, mas não foi forçada.

Em frente a porta ao norte tem um fosso com estacas com quase 1,5 metro de largura e 3 metros de comprimento. O fosso estava coberto com uma placa de pedra, mas ela foi colocada apoiada na parede, expondo o fosso. No fundo do fosso está algum tipo de humanoíde usando uma cota de malha, fatalmente perfurado em várias partes do corpo. O corpo não é identificável facilmente, e descer no fosso pode ser perigoso, já que existem muitas estacas pontudas de vários tamanhos, sem deixar lugar para se colocar os pés. Os homens-rato, é claro, desencorajam qualquer investigação sobre a identidade do corpo.

Se os personagens fizerem qualquer barulho a medida em que passam aqui, o grande diabrete na dispensa os percebe e prepara uma emboscada. Se os personagens entrarem acompanhando os homens-rato que estavam lá fora, um dos vilões garante que o diabrete note sua passagem.

Os personagens precisam pular o fosso para entrarem na outra sala; os homens-rato dizem que tentaram cobrir o fosso, mas a pedra ficou presa.

Área 2: Escritório

Esta sala era onde os anões se encontravam com as caravanas mercantes e faziam seus negócios. Agora, está destruída. Uma bela mesa, agora arranhada e quebrada, foi virada. Um poço de sangue e uma besta quebrada atrás da mesa mostram que o anão morreu bem aqui. As cadeiras estão espalhadas, algumas quebradas, outras em boas condições.

No canto norte está um elevador de carga com duas caixas de contrapeso. Este aparelho permitia que os anões movessem rapidamente os suprimentos do andar de suprimento até o lado de fora. O interior da chaminé do elevador de carga é liso e estreito. Qualquer um do tamanho de um elfo ou menor pode descer dentro da chaminé fazendo um teste de Destreza. Se o teste falhar, o personagem cai 6 metros até o fundo. As caixas do elevador de carga têm 60 centímetros de lado, muito pequenas para conter qualquer personagem. O elevador de carga não pode carregar um peso maior do que 35 quilos.

Um peso maior quebra as caixas e o conteúdo cai no fundo da chaminé.

Área 3: Defesa do Porão

Esta área é a segunda linha de defesa da torre, onde os anões esperavam ferir ou matar aque-

Dentro do Lar do Alquimista

O interior da torre foi planejada para a altura dos anões, não para a altura humana. Depois de tudo, por que gastar boas pedras fazendo um espaço extra para a cabeça que os anões não usariam?

A altura dos quatro primeiros andares é de apenas 1,58 metro. Qualquer um que seja mais alto do que isso sofre -1 de penalidade em jogadas de ataque e no bônus de Destreza para cada 30 centímetros (ou fração disso) que o personagem tenha a mais do que o teto. Conjuradores arcânicos maiores do que 1,50 metro sofrem 5% de chance de falha a menos que eles se ajoelhem para dar espaço para os gestos da mão.

Qualquer personagem maior do que 1,35 metro usando uma arma de balanço, como uma espada, machado ou maça, sofre -1 de penalidade adicional nas jogadas de ataque, pois não podem girar a arma para cima e portanto possuem menos opções. Personagens usando arcos curtos ou longos também sofrem uma penalidade similar, tendo de segurar seus arcos de maneira deitada. Personagens usando armas de perfuração como lanças e armas de ataque a distância diretas como bestas não sofrem esta penalidade, nem personagens ou raças que estejam acostumados a ambientes subterrâneos, como anões e gnomos.

Estas penalidades se aplicam apenas do andar de depósito ao andar superior. O andar inferior, onde Durzh tinha seu laboratório, possui um teto mais alto para que ele pudesse preparar destilações complicadas, refluxos de purificações, entre outros. O teto tem pelo menos 2,4 metros de altura no laboratório, e nenhuma das penalidades acima são aplicadas.

les que passavam do portão principal. Existe uma fresta para arqueiro aqui, e umas varas com ganchos estão no chão. Os ganchos eram usados para puxar a cobertura do fosso de estacas; quando totalmente fechada, a cobertura fica a 60 centímetros abaixo da parede e tem dois buracos. Um par de anões podem usar a vara com gancho para puxar a cobertura. Dois dos antigos ocupantes fizeram isso, e conseguiram pegar um homem-rato desprevenido. A vítima tentou passar para a forma híbrida, mas não a tempo de salvar sua vida.

Área 4: Sala Comum

Relativamente intocada pelo combate, esta área parece para todo mundo o interior de uma taverna anão; era o que fazia os guardas anões se sentirem em casa. Mesas e cadeiras fortes e resistentes estão espalhadas pelo lugar. Há uma lareira no canto nordeste da sala. O último fogo no lugar se apagou há muitas horas.

Um personagem mais atencioso nota que o segundo degrau deste andar para o andar do alojamento tem uma cor diferente dos outros degraus. Não é uma armadilha; este degrau em particular estava quebrado e foi consertado recentemente... mas os PJs não sabem disso.

Área 5: Sala de Jantar

Também intocada, esta área tem uma grande mesa redonda cercada de assentos. Apesar que aqui viviam doze anões, existem apenas oito cadeiras; qualquer guerreiro percebe instantaneamente que isto acontece porque alguns anões precisavam estar de vigia. Várias manchas na parede mostram que os anões ocasionalmente faziam guerra de comida quando se enchiam com o tédio ou com cerveja.

Junto da parede que separa da cozinha está um conjunto de prateleiras cheias de pratos, potes, canecas e utensílios. Um nome escrito com grafite nas prateleiras marca as coisas de cada um. Tudo era bem organizado, significando que ninguém além do dono deveria tocá-las. Uma caixa no fim de uma das prateleiras contém os objetos de jantar do sargento dos guardas; apesar de se-



rem mais bonitos do que os outros, eles ainda estão longe de serem bons. Qualquer um que procure os objetos de Durzh por aqui, e puder ler o idioma Anão, perceberá que eles não estão aqui (estão na biblioteca).

Área 6: Cozinha

O sargento anão homem-rato Gnash está aqui, mexendo em vários itens a procura de algo do seu interesse. Não há – é uma cozinha anã. Os anões não são bons cozinheiros, pelo menos não na opinião de qualquer não-anão.

Na porção noroeste da parede está um conjunto de prateleiras contendo uma grande variedade de potes e panelas. A parede que separa da sala de jantar é onde fica o fogão e o forno. O último fogo do forno já se apagou há várias horas. Uma sábia disposição da ventilação permite que a fumaça saia da torre sem enfraquecer sua defensibilidade.

Se um personagem entrar, o Sgt. Gnash imediatamente muda de forma e ataca, pedindo ajuda do diabrete na outra sala.

A Emboscada

Se os personagens confiaram nos anões que estavam do lado de fora, na sala de jantar eles farão a emboscada. Todos os quatro homens-rato que estavam de fora disparam com suas bestas, e o anão na cozinha (área 6) e o grande diabrete na dispensa partem da porta da cozinha para o ataque. O anão ataca em sua forma híbrida de rato.

SARGENTO GNASH

Médio e Caótico

CA 15	JP 16	XP 295	PV 36
Movimento 6m		Moral 9	

Ataques:

2 garra +4 (2d4+3+licantropia)
1 mordida +3 (1d4+4+licantropia+doença)

Habilidades Especiais:

Visão na Penumbra, Ferocidade, Forma Animal, Licantropia, Gatilho, Doença.

DIABRETE

Médio e Neutro

CA 19	JP 15	XP 340	PV 40
Movimento 12m V 20m		Moral 10	

Ataques:

1 ferrão +4 (1d6 + veneno)

Habilidades Especiais:

Veneno, Alterar Forma

Anões e criaturas menores podem fazer seu caminho pelo maquinário da torre com muito trabalho.

Área 10: Sala de Artilharia

Esta é a principal área defensiva da torre, e como tal, possui uma armadilha na escadaria para ajudar a prevenir sua tomada se alguém passar do portão principal.

A sala é aberta, para permitir que os defensores se movam com maior facilidade. Quatro balestras automáticas ocupam os pontos de compasso para a defesa de todos os lados. Estas balestras estão montadas em articulações universais ligadas bem na frente de cada aparelho, para que eles possam girar livremente e ainda disparar, apesar do pequena fresta para disparos. Barris de piche e óleo ficam do lado da lareira, junto de um par de pequenos caldeirões para transportar piche fervente pelos andares. Ao sudeste fica um suporte para armas onde tem de tudo, de armas de haste até machados de guerra anão e bestas. Pilhas de setas de balestra estão empilhadas pelo maquinário de água, perto da escada.

Uma janela aberta com um canal esta dependurado sobre o portão principal. Esta característica foi feita para tornar mais fácil para os defensores derrubar tudo, desde óleo incandescente até piche fervente ou ácido sobre qualquer atacante. O canal garante que o líquido seja liberado diretamente em frente a torre ao invés de deixar cair nos muros. Uns poucos frascos de óleo e um par de garrafas vazias estão perto.

A escada continua até o topo da torre, onde existe um pequeno suporte armado com outra balestra automática. Quase não existe espaço para um artilheiro e um assistente; o artilheiro mira e dispara a balestra, enquanto o ajudante gira o topo da torre através de uma série de manivelas e ajuda a carregar a balestra. O mecanismo do topo da torre foi sabotado e não está funcionando.

Armadilha: o degrau mais alto da escada é uma armadilha de pressão. Se alguém pisar nela sem ter apertado o botão de segurança (perto da quina da escada no andar principal, fora da vista), um frasco de ácido cai de cima. Qualquer um que esteja no degrau ou a até 1,5 metro dele pode fazer um teste de Destreza para pegar o frasco antes dele acertar algo. Se o frasco não for pego, o personagem na escada sofre 3d6 pontos de dano

Área 7: Dispensa

Recheada de pequenas quantidades de várias carnes secas, temperos, e outros materiais de cozinha, esta sala não tem nada a oferecer ao aventureiro... exceto talvez pela pequena fresta para arqueiro que leva a entrada. Não existe nada particularmente valioso aqui, e a maioria do que está aqui já foi envenenado pelo diabrete antes citado.

Área 8: Banheiro

Os anões que moravam aqui tinham um grande luxo em relação aos padrões aventureiros. Cada uma destas salas tem uma privada primitiva e uma pia, assim como uma barra de sabão de alta qualidade (feita pelo alquimista residente).

Área 9: Maquinaria e Encanamento

Esta área contém a maquinaria movida a água e o encanamento da torre. Uma grande parte do maquinário foi feito para dar força ao topo da torre. O resto provém água para os vários banheiros. No andar principal, canos superiores também levam água até a cozinha, e um bueiro no chão recolhe a água que foi desperdiçada.

O maquinário não é totalmente fechado; os mecânicos precisavam ter acesso a esta área para fazer a manutenção. Existem pequenos túneis em cada andar mas ninguém maior do que um anão poderia rastejar mais do que uns poucos metros.

de ácido (JP-DES para metade de dano) e aqueles a até 1,5 metro sofrem 1d6 pontos de dano de ácido (JP-DES para metade de dano).

Um anão, ferido gravemente, chamado Eilif (HdA1), respirando com dificuldade, está escorado na parede perto da lareira, onde algumas brasas ainda queimam. Ele foi um dos que jogaram ácido no homem-rato atacante, em resposta a um tiro de sorte de besta de um dos outros homens-rato que passou pela fresta e o atingiu no pulmão. Sabendo que a torre foi capturada, ele sabotou o topo da torre, então espalhou óleo no chão e se preparou para colocar fogo assim que alguém entrar na sala.

Eilif está a beira do delírio. Se alguém acionar a armadilha ácida, ele acorda e coloca fogo no óleo. Se ela não for acionada, os personagens que entrarem no andar devem fazer um teste de Destreza para evitar acordá-lo.

Se o óleo pegar fogo, os personagens podem bater em retirada e evitar qualquer dano maior, apesar que as chamas irão arruinar as balestras, armas e munição, assim como matar o anão. Se os personagens conseguirem salvar o anão (por qualquer meio), divida 300 pontos de experiência extras entre o grupo.

Área 11: Sala dos Mantos

A área ao redor da escada está cercada por cortinas, que separam os quartos individuais das áreas comuns. Na parte oeste está o bueiro de água e um par de suportes para mantos; é onde os anões podiam pendurar suas roupas ensopadas se eles precisassem. Mais quatro corpos de anões estão nesta área geral; coloque-os na escada ou em alguns dos quartos.

Área 12: Quartos

Este é o quarto padrão de descanso dos anões. Cada quarto tem duas camas, um par de sapateiras, e uma mesa com duas cadeiras. Todas as sapateiras foram saqueadas.

Área 13: Quarto Ocupado

Este quarto é como qualquer outro quarto de descanso, exceto pelo anão em pânico chamado Snurry que está escondido na parte de trás. Assim que alguém entrar no quarto, ele ataca. Se ele for morto, não valerá nenhum ponto de experiência; contudo, os personagens ganham 300 Pontos de experiência para serem divididos en-

tre o grupo se eles tiverem sucesso em acalmá-lo. Ele está em pânico, mas não perdeu a razão, e irá se unir ao grupo se sua ajuda for requisitada.

Área 14: Quarto do Comandante

A porta deste quarto está trancada. A chave pode ser encontrada do lado de fora perto dos corpos. O interior é um quarto bem mobiliado para um oficial anão de baixo posto e chefe mercador. Tem uma bela cama, escrivaninha, diários, mapas, armários e uma mesa privada com um candelabro. Alguns dos diários são cartas mercantis, mostrando itens que foram comprados e vendidos pelos habitantes da torre nos últimos vinte anos ou mais. O candelabro é de boa qualidade (vale 50 PO), e em um dos armários está uma pequena sacola contendo um colar de ouro com um pendente emblemado com um dragão (valendo 300 PO).

Área 15: Sala de Banho

A sala de banho é um banheiro completo, não tendo apenas as já mencionadas privada primitiva e pia, mas também um bom chuveiro (se você tiver menos do que 1,50 metro de altura e gostar de uma água gelada da montanha).

Área 16: Sala de Depósito

Esta párea aberta abriga uma quantidade de suprimentos para a torre. Comidas, cerveja, água, linho, matérias de manutenção: Tudo está aqui, colocado com capricho e claramente rotulado (em Anão). Materiais valiosos estão estocados em uma cela (área 17). Uma porta secreta no lado nordeste leva até o depósito de alquimia.



Armadilha: existe uma armadilha mágica no terceiro degrau da escada descendo deste andar até o andar inferior. Se disparada, a armadilha invoca um elemental da terra Grande para atacar ao grupo. Já que o andar é subterrâneo, e é improvável que qualquer personagem esteja voando. Mesmo que o elemental seja bem maior do que a área normalmente comportaria, ele não sofre as penalidades pelo teto baixo; de fato ele parece se mesclar com o piso e o teto à vontade, dando uma aparência meio alienígena.

ELEMENTAL DA TERRA

Grande e Neutro			
CA 16	JP 13	XP 895	PV 126
Movimento 9m	Moral 12		

Ataques:

1 pancada +16 (2d8+9)

Habilidades Especiais:

Domínio da Terra: o elemental da terra ganha +1 de bônus no ataque e no dano se ele e seu inimigo estiverem tocando o chão. Se o oponente estiver no ar ou na água, o elemental sofre -4 de penalidade no ataque e no dano (Estes modificadores já estão incluídos nas estatísticas).

Passagem na Terra: o elemental da terra pode passar por pedras e quase todo o tipo de terra exceto metal tão facilmente quanto um peixe nada pela água. Sua passagem não deixa túneis ou buracos, nem deixa rastros ou outros sinais de sua presença. Se uma magia de mover terra for feita em uma área que contenha o elemental da terra o joga para trás 9 metros, atordoando a criatura por 1 rodada a não ser que ele seja bem sucedido em uma JP-CON.

Imunidades: imune a efeitos de veneno, sono, paralisia, atordoamento, sucessos decisivos e flanqueamento.

- quatro caixas contendo 6 bolsas de cola cada.
- três caixas contendo 6 pedras trovão cada.
- duas caixas contendo 6 fogos gregos cada.
- dois barris de ácido (vale 16 frascos cada).

Também há uma caixa forte que abre com a mesma chave usada na porta do quarto do comandante. Ela contém 100 PO em trocos variados.

Área 18: Depósito de Alquimia

Aqui é onde Durzh mantém seus materiais básicos. Existe uma grande variedade de materiais aqui: fichas de ferro, alumínio, vinagre puro, água benta, ácidos e bases fracas, e todos os tipos de tranqueiras que apenas um alquimista estaria interessado. Também existem depósitos de insetos, vermes e um fosso com partes anatômicas dissecadas de várias criaturas, desde língua de gato até orelhas de morcego ou partes do intestino de um destrachan. Existe uma única muda de beladona, suficiente o bastante para um personagem evitar os efeitos da licantropia.

Entre estes materiais estão os materiais puros utilizados no remédio que Durzh preparou. Se eles forem retornados aos anões junto com a receita encontrada em na biblioteca (área 20), os alquimistas da fortaleza podem reproduzir o remédio.

Também existe um conjunto de jarras de vidro contendo o seguinte: sete pérolas valendo 100 PO cada, 200 PO de pó de rubi, 90 PO de pó de jade, 350 PO de pó de diamante, e 400 PO de pó de âmbar.

Armadilha: entre os vários depósitos está uma caixa com duas cocatrizes vivas dentro.

COCATRIZ (2)

Pequeno e Caótico			
CA 12	JP 16	XP 405	PV 42
Movimento 10m	Moral 5		
Ataques:			
1 bico +6 (1d4-1 + petrificação)			
Habilidades Especiais:			
Petrificação			

Área 19: O Laboratório

Aqui é onde Durzh fazia seu trabalho. Toda a área está repleta de tubos, vidros, e outros ma-

Área 17: A Cela

Está é uma cela fechada com barras de aço na qual os materiais alquímicos preparados são estocados. Atualmente existem vinte e duas caixas na porção combustível, nove caixas na área de granadas (cuidadosamente embaladas com palha), e dois barris no canto. Se abertos, eles contêm:

- dez caixas contendo 24 fósforos cada.
- sete caixas contendo 12 bastões solares cada.
- cinco caixas contendo 12 bastões de fumaça cada

quinários bizarros. As inovações mecânicas no centro da sala permitem a mistura e agitação de vários experimentos. A maioria do equipamento já foi danificado, mas se for evitada outra luta nesta área, há bastante pedaços para alguém fazer um laboratório de alquimista.

Barba Sangrenta, o líder dos anões homens-rato, está aqui, assim como Speenar o Azarado, seu ladino gnomo residente. Barba Sangrenta está na biblioteca olhando os textos, enquanto Speenar examina o laboratório procurando por algo de valor.

BARBA SANGRENTA

Médio e Caótico			
CA 17	JP 15	XP 885	PV 50
Movimento 6m			Moral 12
Ataques:			
2 garra +7 (2d4+5+licantropia) 1 mordida +6 (1d4+6+licantropia+doença) 1 Machado de batalha +8 (1d8+5)			
Habilidades Especiais:			
Visão na Penumbra, Ferocidade, Forma Animal, Licantropia, Gatilho, Doença.			
Magia: considere Barba Sangrenta um clérigo de 4º nível.			

SPEENAR, O AZARADO

Pequeno e Caótico			
CA 13	JP 15	XP 50	PV 16
Movimento 6m			Moral 5
Ataques:			
2 garra +3 (2d4+2+licantropia) 1 mordida +2 (1d4+3+licantropia+doença) 1 adaga +2 (1d4+2)			
Habilidades Especiais:			
Magias: considere Speenar um mago de 3º nível.			

Táticas: Barba Sangrenta começa conjurando força do touro e proteção contra o bem (se o grupo estiver lutando contra o elemental da terra, ele já fez estas magias em si mesmo quando eles entrarem na sala). Ele então conjura silêncio em um personagem conjurador, seguido, se o tempo permitir, por Medo em um guerreiro resistente. Então, sendo um homem-rato sem medo como é, ele saca seu machado de batalha anão +1 e começa a matar. Barba Sangrenta luta até a morte.

Speenar gosta de usar sua magia de ataque certeiro para preparar um ataque furtivo, geralmente

em conjunto com ventriloquismo ou brilho para distrair o inimigo. Se as coisas estiverem ruins para Speenar, ele corre para a Vigia de Durzh (área 22), salta da janela e conjura queda suave, flutuando com segurança até a névoa da cachoeira. Se ele sobreviver ao ataque desta maneira, ele pode contaminar os personagens no futuro.

Área 20: Biblioteca

Esta área possui um conjunto de estantes e uma escrivaninha, completa com um conjunto pobre de pratos sujos. Durzh mantém seu laboratório alquímico e todos seus registros pessoais aqui. Personagens que levarem itens da biblioteca de Durzh e os estudarem.

Entre os livros na biblioteca está o livro de receitas medicinais de Durzh. Se os personagens retornarem o livro junto com alguns ingredientes dos depósitos de alquimia (área 18), os alquimistas anões da fortaleza podem recriar o trabalho de Durzh.

Área 21: Quarto de Durzh

Durzh tinha um conjunto de três portas para providenciar um isolamento acústico entre o laboratório e seu quarto. A terceira porta possui uma armadilha de besta.

O interior da sala é o típico lar do cientista ascético e louco: bagunçado, fedorento e desorganizado. Uma busca completa na sala mostrará apenas um item de interesse: uma placa marcada de mármore valendo 100 PO. Este era o foco que Durzh usava para a melhoria mnemônica de Rary.

Área 22: Vigia de Durzh

Algumas vezes, quando seu humor estava bom, Durzh vinha aqui observar o mundo exterior. Existe uma veneziana blindada que pode ser fechada e trancada, mas no momento está aberta. Foi através desta janela aberta que Barba Sangrenta e Speenar conseguiram entrar.

É visível o grande rastro de sangue, o último sinal deixado por Durzh a medida que seu corpo era arrastado até a janela para ser arremessado.

Área 23: Queda d'Água

Esta área muito molhada e barulhenta abre para o lado da cachoeira. Um conjunto de rodas d'água e canos complexos que dão força e água a torre. Lutar aqui é extremamente perigoso, e os

detalhes a partir deste pontos são deixados para o Mestre. Note também que o barulho faz com que todas as magias com componentes verbais tenham 10% de chance de falha.

Terminando a aventura

A fortaleza oferece 100 PO, ao invés dos 500 PO originalmente prometidos, como compensação por seus esforços. Eles clamam que o resto do dinheiro precisa ser usado para preparar o remédio. Contudo, já que Durzh não era um anão de família, o grupo pode pegar qualquer coisa que encontrarem. Se os personagens reclamarem do corte no pagamento, os anões lembram que legalmente, a torre e o que está contido nela são propriedades da fortaleza anã, e se os personagens entregarem tudo o que pegaram, eles podem receber o pagamento completo.

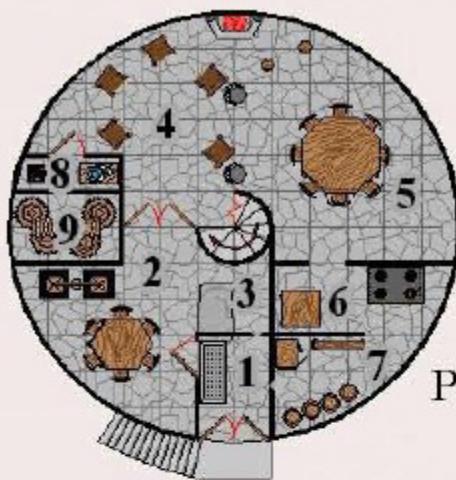
Os personagens também podem tentar preparar o remédio eles mesmo, procurando tirar mais dinheiro dos anões em seu momento de crise. Fora o fato de não ser uma coisa leal ou boa de se fazer, simplesmente não há tempo o bastante para os personagens serem bem sucedidos. A praga esta progredindo, e a fortaleza pretende colocar todos os seus melhores alquimistas no trabalho. Se os personagens tentarem, levará muito tempo, e os anões sabem disso.

Mesmo que os personagens aceitem o pagamento parcial sem problemas ou se recusem a aceitar, os anões irão oferecer a venda da torre pelo preço de barganha de 30.000 PO. Se a oferta for declinada, os anões mandam outro grupo ocupar a torre, só por ela estar lá.

Sobre o Autor

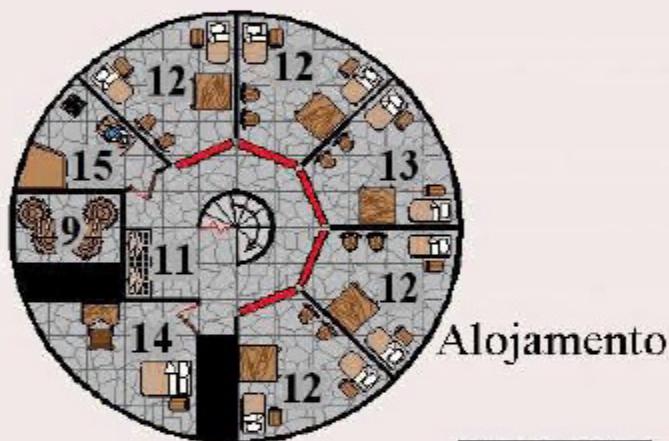
Edward Bolme não é um anão. Ele é muito alto, muito leve e não deixou crescer uma barba decente até chegar aos trinta anos. Por outro lado, ele sabe o que é bater a cabeça repetidas vezes em tetos baixos. Ele escreveu para uma variedade de jogos, incluindo Paranóia, Castelo Falkenstein, Cyberpunk, Cybergeneration e Necroscope. Seu trabalho de ficção inclue *Title Deleted for Security Reasons*, *The Wind Blows Also Softly*, e as histórias curtas “The Dragon’s Paw” e “The Dagger of Chaos”, ambas de 2001. Seu último livro saiu em março de 2002.

O LAR DO ALQUIMISTA

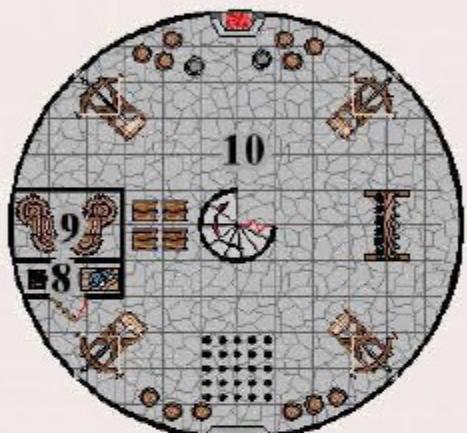


Principal

Vista Lateral



Alojamento



Topo



Depósito

18



Escala: 1 quadrado = 1,5 metro



Laboratório

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - 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), notation, 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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia