DRASON19

A Busca pelo FUNGO FANTASMA

Aventura oficial

Editoria Geral

Antonio Sá Neto

Editoria

Thiago Righetti

Autoria e Revisão

Newton Nitro e Thiago Righetti

Diagramação

Luisa Kühner

Old Dragon é um jogo coberto pela licença Open Game e regido pela Creative Commons v3.0 by-sa. Todas as partes deste material podem ser reproduzidas sem permissão especial, com exceção dos elementos gráficos, logo, ilustrações e diagramação.



Bem-vindo ao Old Dragon Day 2019!

A Busca pelo Fungo Fantasma compõe o prólogo da primeira campanha viva de Legião, A Coroa dos Vermes. A campanha gira em torno de um artefato mágico poderoso e inteligente, a coroa utilizada por Nastur, o Deus Louco que detonou a Grande Guerra.

Os aventureiros encontram-se em Edhelcoron, e precisam de recursos para sair da cidade. A única missão que eles podem aceitar é uma missão de resgate que está exposta nos murais do Sindicato da Lua Vermelha. A demanda foi postada por **Don Rigante Taigo**, e consiste em encontrar e resgatar com vida **Nemerfabus**, **um feiticeiro narcomante grizzi** especialista em narco-cogumelos e exilado de Entremares, e sua guarda-costas Tenebrum **Kasdeya Lâmina-Fria**, uma famosa caçadora de recompensas e antiga membra da Legião Fantasma.

Os dois, que estavam em uma missão para **Don Rigante**, se perderam em expedição exploratória das Infinitas Cavernas nas profundezas de **Edhelcoron**, em busca do **Cogumelo Fantasma**, um raríssimo e valiosíssimo narcocogumelo, cuja Droga de Combate permite ao narcoguerreiro se tornar intangível e ser capaz de atravessar paredes ou outros objetos sólidos.

O Que Aconteceu Antes (Seção apenas para o Mestre)

Perdida desde a Grande Guerra, depois da explosão do Castelo das Almas, a Coroa dos Vermes – um artefato inteligente, maligno e poderoso, criado pelo Deus Louco Nastur a partir do sacrifício de vários Leviatãs – vagou pelos incontáveis abismos do Sem-Fim até encontrar uma maneira de retornar ao plano físico de Kadur.

Nemerfabus, um feiticeiro narcomante grizzi especialista em narcocogumelos, é também um adorador secreto de Nastur. Quando ainda estava em Entremares, trabalhando em sua loja de itens mágicos, ele teve estanhos sonhos premonitórios, indicando que a Coroa dos Vermes se materializaria em breve, dentro do Império Hecatiano.

Disposto a encontrar a Coroa dos Vermes, ele matou seu mestre **Svaldolin**, roubou seus tomos de feitiçaria e partiu para Edhelcoron. Tão logo chegou, ele se associou aos **Irmãos dos Vermes**, um cabal secreto de necromantes adoradores de Nastur, que lhe informaram que o riquíssimo Barão das Drogas coroniano, **Don Rigante Taigo**, estava buscando especialistas em narcocogumelos. O interesse do Barão das Drogas se deve à informações adquiridas de que haviam sido avistados Cogumelos-Fantasmas nas perigosas profundezas das Cavernas dos Abismos Uivantes.

Nemerfabus e **Kasdeya Lâmina-Fria**, sua guarda-costas, entraram em acordo com Don Rigante e seguiram, junto com um grupo de **quatro narcoguerreiros** à serviço do Barão das Drogas, para as profundezas das Cavernas dos Abismos Uivantes.

Entretanto, eles foram atacados por uma tribo de Fungos Pigmeus corrompida pela magia abissal de um Horror dos Abismos do Sem-Fim que é adorado como um deus: o monstro fungoide **Yug-Nabari**. Esse Horror fazia parte das **Legiões Sombrias de Nastur** durante a Grande Guerra, mas, com a morte do Deus Louco, ele se refugiou nas profundezas da **Caverna dos Abismos Uivantes**. A presença do **Horror Fungoide** espalhou **Necrofungos** por todas as câmaras das cavernas, contaminando monstros e até mesmo os cadáveres de aventureiros.

Kasdeya e Nemerfabus foram poupados de serem devorados por Yug-Nabari, pois o feiticeiro narcomante grizzi o encantou com algumas ilusões. Dessa forma, Yug-Nabari os deixou como seus bichinhos de estimação, e eles são frequentemen-

te torturados em suas gaiolas ao lado de seu

horrendo trono.

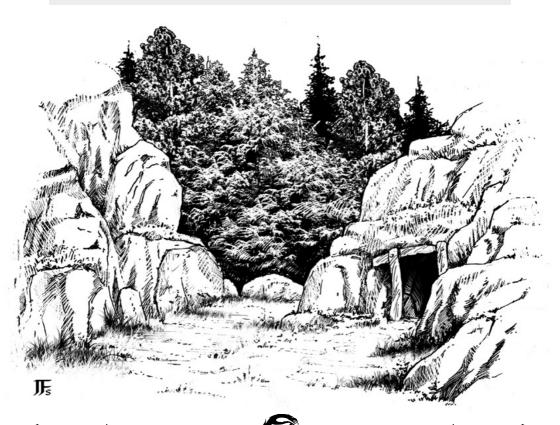
A Caverna dos Abismos Vivantes

Antes de começar a aventura, explique sobre a missão que eles pegaram no Sindicato da Lua Vermelha, peça para cada jogador apresentar seu personagem e depois faça as seguintes perguntas para os jogadores:



- · Como vocês se conheceram?
- · Por que vocês estão juntos?
- · O que cada um sabe do outro?
- · Por que vocês estão em Edhelcoron, a Capital do Império Hecatiano?
- · O que vocês já fizeram juntos antes dessa aventura? Que dificuldade já passaram juntos?

Use essas perguntas e incorpore as respostas dos jogadores ao mestrar e improvisar a aventura. Dessa forma você estabelece rapidamente a relação entre eles e suas motivações para com a aventura e com o que poderá acontecer dentro das Cavernas dos Abismos Uivantes.



Começando a Aventura

A aventura se inicia com os aventureiros tendo acabado de aceitar a demanda do próprio Don Rigante Taigo. A recompensa oferecida é de mil Damaris. Por ser um Barão das Drogas poderoso e influente, dificilmente algum tipo de negociação será possível.

As Infinitas Cavernas ficam à uma semana de viagem da subterrânea Edhelcoron. Seu guia, **Burólin Ranca-Toco**, um anão das sombras guerreiro e explorador de cavernas, deixou os personagens na entrada da Caverna dos Abismos e prometeu aguardá-los sair do local.

Caminhando pelos Túneis

O local está contaminado pela presença do Horror, a **Coisa-Fungo Yug-Nabari**, e seus **necrofungos** infectaram os monstros que vivem nesse lugar. Um monstro contaminado tem uma aparência deformada, com crescimentos de fungos de formas bizarras e emite uma luz violeta de magia abissal por todas as partes de seu corpo. Se os personagens caminharem ou se perderem nas Cavernas, você pode usar a tabela a seguir para encontros aleatórios.

Todos os monstros encontrados estarão **Contaminados**, ou seja, estão deformados pelos fungos e ganham os dois ataques a seguir:

Sopro de esporos de Necrofungos: Alcance 10 metros, JP (DES) para escapar. Se falhar, 1d4 de dano e -1 em todas as rolagens por 1d4+1 rodadas.

Membro Fungoide Extra: Um membro qualquer, seja um braço, rabo, perna, ou até cabeça, completamente feito de fungos, emerge do corpo da criatura e ataca com +4, alcance corpo-a-corpo, 1d6+3 de dano.

A Caverna dos Abismos Uivantes

A Caverna dos Abismos Uivantes é repleta de túneis e câmaras interligadas. Nessa aventura, apenas seis câmaras estão descritas. Fique livre para colocar horrores e perigos nas demais cavernas ou corredores.

Seu nome se origina de rachaduras e abismos de até 6 metros de diâmetro que estão espalhados em suas câmaras. Sempre que houver um combate, coloque um abismo de 30 metros de profundidade, de 2 a 6 metros de diâmetro em alguma parte.

Assim que os jogadores entrarem em uma câmara desconhecida, role a tabela ao lado.

Esses monstros pertencem a uma comunidade de Crias de Urzoth que também buscou refúgio nessa região das Infinitas Cavernas depois da Grande Guerra.

A grande variedade de fungos nas Cavernas dos Abismos Uivantes causa consequências inesperadas nos personagens. Sempre que entrarem em uma câmara, faça todos rolarem uma JP (CON). Quem falhar, deve rolar na

rolar dano de Força.

T1 - Encontros Aleatórios

1d6	Encontro
1	3 Ratos Gigantes Contaminados
2	2 Kobolds e 2 Goblins Contaminados
3	2 Orcs Contaminados
4	2 Gnolls Contaminados
5	2 Hobgoblins Contaminados
6	Câmara vazia

tabela abaixo. Os efeitos duram cerca de 10 minutos ou toda uma cena de jogo. Magias de cura encerram os sintomas imediatamente.

T2 — Tabela de Efeitos Bizarros dos Fungos

1d6	Encontro
1	Bolhas azuis surgem por toda a pele e o afetado fica com estômago embrulhado1 em todas as rolagens.
2	A pele fica vermelha como tomate e o afetado começa a espirrar sem parar1 em todas as rolagens.
3	Os olhos do PJ ficam roxos e o afetado começa a gargalhar sem parar1 em todas as rolagens.
4	Bolhas amarelas surgem por toda a pele e o PJ se sente raivoso. +1 nas rolagens se entrar em combate corporal.
5	Uma gosma emerge da pele do PJ e ele se sente mais ágil e rápido. +1 de Destreza em sua CA.
6	O personagem fica completamente verde e inchado, e se sente mais forte. +1d4 ao



Área 1. Infestação de Necrofungos

A presença da **Coisa-Fungo Yug-Nabari** na Caverna trouxe uma série de fungos estranhos e perigosos dos Abismos do Sem-Fim. Essa câmara subterrânea está repleta de **Necrofungos**, espalhados pelo chão e subindo pelas paredes. São cogumelos de formas aberrantes, deformados e cujas copas são enrugadas e cheias de manchas. O ar é carregado com um cheiro de mofo nauseante, e os cogumelos pulsam com a luz púrpura da magia abissal.

Existem quatro cadáveres cobertos por esses fungos estranhos espalhados pelo chão. São os corpos dos narcoguerreiros do Barão das Drogas Don Rigante.

Assim que um personagem se aproximar dos cadáveres, eles se levantam e atacam, tentando cercá-los.



Recrofungos Guerreiros (4) [Médio e Caótico]					
© CA 10 JP 17	MV 9	M 10	PV 10	P 175 XP	
	ı +2 (1c	l6+2)			
NG1		NG3			
NG2		NG4			

Sopro de esporos de Necrofungos: Alcance 10 metros, JP (DES) para escapar. Se falhar, 1d4 de dano e -1 em todas as rolagens por 1d4+1 rodadas.

Regeneração Fungoide: Membros cortados regeneram imediatamente, os Necrofungos Guerreiros recuperam 2 PVs no final de cada rodada de combate.

Área 2. Vila dos Fungos Pigmeus

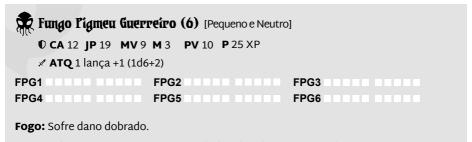
Essa câmara abriga a vila dos **Fungos Pigmeus** que servem à **Yug-Nabari**. São doze **Fungos Pigmeus Guerreiros** ao todo e mais de trinta Fungos Pigmeus filhotes e idosos, que não oferecem perigo aos PJs. Quando os personagens entrarem nessa câmara, **seis Fungos Pigmeus Guerreiros** estarão aqui em suas tarefas diárias, em meio aos filhotes e idosos. Eles estarão cuidando dos cadáveres de goblinóides capturados nas Infinitas Cavernas, e que estão enfileirados para servirem de adubo para os Necrofungos. Uma das plantações de fungos sobre os cadáveres é diferente das demais. Seus cogumelos são semi-

-translúcidos e emitem uma luz fantasmagórica pálida, e tem uma espécie de mancha em forma de caveira em seus chapéus.

Os personagens reconhecem imediatamente que aqueles são os tão cobiçados Cogumelos Fantasmas. Porém, se tentarem arrancar um deles sem os conhecimentos especializados que o grizzi Nemerfabus possui, irão sofrer um **jato de esporos prateados** e ficarão inconscientes por 1d4+2 rodadas, sem direito a jogada de proteção. O Cogumelo Fantasma se desmancha logo em seguida.

Um personagem que passar em uma JP (SAB) irá se lembrar que apenas um especialista em narcocogumelos sabe a técnica correta para coletar um Cogumelo Fantasma.

Em caso de combate, um dos Fungos Pigmeus irá fugir para a área 6, a fim de avisar os outros seis Fungos Pigmeus que fazem a guarda da vila.



Nuvem de Esporos: Ao ser morto, explode soltando uma nuvem de esporos que causa espirros. Falha em um teste de JP (CON) faz o alvo perder as ações espirrando por 1d4 turnos.

Área 3. A Lesma Mangual Contaminada

Uma ruína insectari antiga jaz em pedaços nessa câmara. É uma estrutura arredondada, uma espécie de redoma feita de pedras hexagonais. Mosaicos do Povo Inseto ainda aparecem nas paredes.

Os Necrofungos estão espalhados por todos os lugares, e cadáveres de várias crias de Urzoth jazem no chão, cobertos pelo estranho fungo pulsante com luz violeta.

Uma Lesma Mangual vive aqui e se alimenta de quem entra nessa câmara. Com a presença do necrofungo, ela enloqueceu e irá emboscar os personagens, se escondendo pelas pedras das ruínas. Quando ela atacar, 2 dos cadáveres cobertos de Necrofungos irão se levantar e atacar também!

Lesma Mangual Contaminada [Grande e Caótico]
1 CA 16 JP 16 MV 6 M 8 PV 35 P 495 XP
✓ ATQ 3 manguais +10 (1d8+5)
LMC1
Visão no escuro: 60m.
Regeneração: 1 PV por turno.

Distorcer Magia: Qualquer magia lançada na Lesma Mangual tem 70% de chances de gerar um efeito aleatório.



Necrofungos Guerreiros (2) [Médio e Caótico]	.
0 CA 10 JP 17 MV 9 M 10 PV 15 P 175 XP	
NG1 NG2	

Sopro de esporos de Necrofungos: Alcance 10 metros, JP (DES) para escapar. Se falhar, 1d4 de dano e -1 em todas as rolagens por 1d4+1 rodadas.

Regeneração Fungoide: Membros cortados regeneram imediatamente, os Necrofungos Guerreiros recuperam 2 PVs no final de cada rodada de combate.

Área 4. O Fosso de Alimentação do Fungo Gelatinoso

Essa câmara é uma área sagrada para os Fungos Pigmeus seguidores de **Yug-Nabari**. Aqui, no fundo de um poço de dez metros de profundidade, está uma Cria de Yig-Nabari, o horrendo Fungo Gelatinoso, uma mistura de Cubo Gelatinoso com os Necrofungos.

No centro da câmara existe um enorme poço de dez metros de diâmetro. Assim que os personagens entrarem, quatro Fungos Pigmeus irão emergir das espessas florescências de fungos nas paredes e, com suas lanças, tentaram empurrar os personagens em direção ao fosso.

A cada ataque bem-sucedido dos Fungos Pigmeus, o alvo terá que passar em uma JP (DES) para não ser empurrado e cair no fosso.

Quem cair sofrerá 1d6 de dano e terá que enfrentar o Fungo Gelatinoso, que está no fundo.

Fungo Pigmeu (4) [Pequeno e Neutro] O CA 16 JP 19 MV 9 M 3 PV 5 P 25 XP * ATQ 1 lança +1 (1d6) FP1 FP2 FP3 FP4
Fogo: Sofre dano dobrado.
Nuvem de Esporos: Ao ser morto, explode soltando uma nuvem de esporos que causa espirros. Falha em um teste de JP (CON), faz o alvo perder as ações espirrando por 1d4 turnos.

R	Fungo 6	ielatin	080	[Médio	e Neutr	0]
•	O CA 12	JP 15	MV 4	M 12	PV 38	P 280 XP
	≠ ATQ 1	panca	da +4 (1d6+ á	cido)	
FG1						

Fagocitar: Uma criatura fagocitada pode escapar dessa situação através de alguma magia que o tire de lá ou sendo puxado por algum objeto que resista à corrosão ácida.

Ácido: A substância gelatinosa do fungo é altamente ácida e queima com o mais leve contato. Criaturas dentro do fungo recebem 1d6 de dano ácido por turno (cumulativo com o dano de ácido da pancada) até que consigam escapar.

Esporos: Uma vez destruído, o fungo gelatinoso explode e lança esporos em um raio de 3 metros. Uma criatura atingida por estes esporos deve fazer JP (CON) ou se tornará um hospedeiro de um fungo pigmeu, o que causará sua morte em 4 dias. Magias de cura completa ou curar doenças removem os efeitos dos esporos no hospedeiro.

Área 5. Golem de Fungo

Essa câmara também está repleta de ruínas insectaris, colunas quebradas, estátuas insetóides derrubadas, e os restos de uma redoma, as estranhas moradias do povo inseto, e fica antes da entrada da câmara da Coisa-Fungo Yug-Nabari. O Horror, não confiando na proteção dos Fungos Pigmeus que o seguem, construiu um Golem de Fungo para servir de guardião.

Assim que os personagens se dirigirem para a saída dessa caverna que leva até a Câmara da Coisa-Fungo, o Golem de Fungo irá saltar do teto da câmara, onde está preso pelas florescências de fungo que o cobrem, e irá atacar o grupo.

R	Fungo P	igm e u	Guerro	eiro (6) [Peqi	ueno e Neutro	0]
•	O CA 12	JP 19	MV 9	M 3	PV 10	P 25 XP	

FPG1 FPG2 FPG3 FPG4 FPG5 FPG6

Fogo: Sofre dano dobrado.

Nuvem de Esporos: Ao ser morto, explode soltando uma nuvem de esporos que causa espirros. Falha em um teste de IP (CON) faz o alvo perder as acões espirrando por 1d4 turnos.

R	Golem (le Fun	go [Gra	nde e	Caótic	0]
,,	O CA 12	JP 13	MV 9	1 8 I	PV 55	P 450 XP
	✓ ATQ 1	panca	da +6 (10	18+3)		
GF1						
				нн		

Imunidades: A todos os efeitos mentais ou que afetem inteligência.

Sopro de esporos alucinógenos: Alcance 10 metros, IP (DES) para escapar. Se falhar causa alucinações terríveis por 1d4+1 rodadas. Role 1d6, 1 à 3 o alvo alucinado ataca um aliado, de 4 a 6 o alvo alucinado ataca a si mesmo.

Área 6. A Câmara da Coisa-Fungo Yug-Nabari.

Essa é uma câmara enorme, de trinta metros de diâmetro. No centro, sobre os restos de um enorme zigurate de pedra, está o Horror, a Coisa-Fungo Yub-Nabari.

O Horror Fungoide tem a forma de um imenso cogumelo de cinco metros de altura, com seis faces humanóides com características anfíbias, emergindo de seu topo. Tentáculos translúcidos saem de seu tronco e flutuam ao seu redor. No tronco, também translúcido. fantasmas de almas devoradas surgem e desaparecem, soltando gritos horrendos de dor, que o grupo pode ouvir.

Ao lado do Horror Fungoide, em uma jaula de nurílion de formato hexagonal, que parece ser um artefato insectari, estão Nemerfabus e sua guarda-costas, a guerreira tenebrum Kasdeya Lâmina-Fria.

Vários tentáculos ficam mexendo neles como se fossem animais de estimação. Kasdeya grita de raiva e chuta os tentáculos, enquanto Nemerfabus grita e tenta conjurar magias, que são anuladas pela jaula de nurílion.

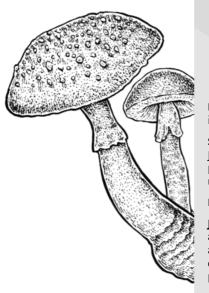
Assim que os personagens entram, **Yug-Nabari** brada, com as seis faces humanóides falando ao mesmo tempo, com uma voz monstruosa, mas que também tem algo de criança, cada frase intercalada de risos agudos:

"Mais brinquedos! Mais brinquedos para Yug-Nabari!"

O **Horror Fungoide** ataca com seus tentáculos imediatamente, junto com os dois Fungos Pigmeus que estão de guarda.

Ele também sai de seu altar e se move rapidamente pela câmara!

Se os personagens libertarem **Nemerfabus e Kasdeya**, os dois irão ajudá-los a derrotar a Coisa-Fungo ou a fugir do lugar!



Coisa-Fungo Yug-Nahari	[Grande e Caótico]
O CA 14 JP 15 MV 12 M 10	O PV 70 P 2000 XP
✓ ATQ 3 tentáculos ácidos -	+6 (1d10+3)
FG1	

Imunidades: A todos os efeitos mentais ou que afetem inteligência.

Sopro de esporos alucinógenos: Alcance 10 metros, JP (DES) para escapar. Se falhar causa alucinações terríveis por 1d4+1 rodadas. Role 1d6, 1 à 3 o alvo alucinado ataca um aliado, de 4 a 6 o alvo alucinado ataca a si mesmo.

Regeneração: A Coisa-Fungo regenera 10 PVs por turno.

Jato de Magia Abissal: Uma vez a cada 1d4 turnos, a Coisa-Fungo solta um jato púrpura de pura magia abissal de 3 metros de largura e 20 metros de comprimento, que causa 3d6 pontos de dano. Se o alvo passar em um JP (DES), sofre metade do dano.

CONCLUSÃO

Ao final, se o grupo derrotou o **Horror Fungoide**, **Nemerfabus** irá agradecer e prometer uma recompensa assim que eles retornarem a **Edhelcoron**.

A volta pode ser rápida ou lenta, e o mestre pode usar a tabela de Encontros Aleatórios para torná-la mais emocionante e perigosa.

Ao retornarem para **Edhelcoron, Nemerfabus** dará um item mágico (sorteado pelo Mestre) para os persongens, e se tornará um de seus contatos e aliado para assuntos arcanos. O que eles não sabem é que **Nemerfabus** escutou do **Horror Fungoide Yug-Nabari** que a Coroa dos Vermes está no **Pântano de Lamafunda**, nas **Montanhas das Nove Tribos**, em uma **antiga ruína Insectari** conhecida como o **Templo da Coisa-Lacraia**. Ele contratará os personagens para pegarem esse mapa na próxima aventura desse prólogo da **Campanha Viva - A Coroa dos Vermes**, a ser publicada em breve!

Personagens do Mestre

Nemerfabus Feiticeiro Grizzi Narcomante

Caótico | Urbano

Prêmios 100% P 650 XP

FOR 12 | DES 13 | CON 12 | INT 20 | SAB 19 | CAR 15
 CA 11 (CA 18 ao ativar o Amuleto da Casca-Grossa, que dura 1d4+2 rodadas)
 JP 14 MV 6 M 10 DV 6 (45)



Besta Fabulosa da Mira-Certa +5 (1d6+5 de dano de fogo), 6 dardos

Como um Feiticeiro Narcomante, Nemerfabus sempre engole vários Cogumelos de Magias antes de realizar seus feitiços. Ele normalmente faz isso ANTES de um combate, tirando do bolso e jogando em sua boca. Seus olhos arregalam enquanto os cogumelos lhe passam os conhecimentos mágicos para realizar magias.

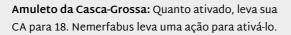
MAGIAS

Nemerfabus é um feiticeiro de quinto nível muito experiente e é capaz de lançar as seguintes magias:

Mísseis Mágicos (2 por combate, 1d4+6), Névoa Fétida, Bola de Fogo (6d6 de dano), Invocar Criaturas, Relâmpago (3d8 de dano), Flecha de Chamas (5d6 de dano), Vôo, Invisibilidade 3m

ITENS MÁGICOS

Anel de Velocidade: Ativado no começo do combate, o que o faz ser capaz de fazer duas ações por rodada.



Anel da Regeneração: 1 carga por dia. Ao ativar com um comando mental, o anel regenera 2d8+5 pontos de vida ao feiticeiro.

Varinha da Cocatriz: 1d4 cargas por dia. A varinha lança um raio que petrifica o alvo que não passar em uma JP (DES) por 1d4 rodadas. Caso o alvo receba um segundo raio petrificador, ficará petrificado para sempre, ou até que o usuário da varinha retire o encantamento, pronunciando de trás para frente a palavra mágica que usou para ativar e disparar com a varinha.

Manto do Morcego: Um manto feito de pele de morcego e encantado pelos feiticeiros alquimistas hecatianos, esse manto dá invisibilidade total ao seu usuário se estiver escondido nas sombras, que se torna imune à visão noturna, porém ainda pode aparecer para criaturas com visão de calor.

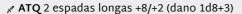
Segurando as bordas da peça, o usuário é capaz de voar por 1d6 rodadas, a uma velocidade de 10 metros por rodada, a até 100 metros de altura. Se desejar, o usuário pode se transformar em um morcego comum e voar como um por 30 minutos. Todas suas posses se transformam junto, porém, em sua forma de morcego, o usuário perde todas suas habilidades mágicas, se as tiver.

Kasdeya Lâmina-Fria

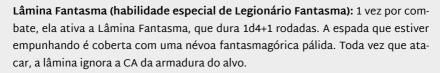
Guerreira Tenebrum Ex-Legionária Fantasma Caótico | Urbano

Prêmios 70% P 520 XP

FOR 18 | DES 16 | CON 14 | INT 13 | SAB 12 | CAR 13
 CA 20 (Cota de malha seniana, reforçada com ossos enfeitiçados)
 JP 10 MV 9 M 10 DV 6 (57)



Imunidade à magia (Tenebrum), Imunidade à dor.



Kasdeya é uma ex-legionária Fantasma que foi contratada por Nemerfabus assim que ele chegou de Entremares. Em troca de seus serviços, Nemerfabus a paga com prata e com cadáveres que ele consegue com os Irmãos dos Vermes. Tais cadáveres servem de peças de reposição para Kasdeya. Sua lealdade com Nemerfabus pode ser comprada ou negociada pelos personagens.

