

# ALGO ESTÁ COZINHANDO



*Uma aventura para personagens de segundo nível*

# ALGO ESTÁ COZINHANDO

**Introdução:** Esta aventura gratuita é a tradução para língua portuguesa de uma aventura entre uma série de aventuras curtas disponibilizadas gratuitamente na antiga página da Wizards of the Coast na época da 3ª edição. Além de traduzida, ela foi adaptada para 5ª edição do jogo Dungeons & Dragons.

Traduzido e Adaptado por Rafael Castelo Branco de Oliveira Torres



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

# ALGO ESTÁ COZINHANDO

Uma aventura de **DUNGEONS & DRAGONS** para quatro personagens de 2º nível – criada por **Andy Collins**.

## INTRODUÇÃO

Quando Andolyn conheceu Gendrew, pareceu uma combinação perfeita. Andolyn era uma maga habilidosa que amava uma boa refeição, procurando uma desculpa para se aposentar de sua vida de aventureira, enquanto Gendrew era um mestre-cuca sempre criando novas técnicas de cozinhar. Juntos, eles levaram uma vida tranquila assando e fermentando, felizes em viver em uma pequena cabana nos arredores da vila. Porém, um de seus experimentos deu terrivelmente errado, e os personagens devem salvar o pobre Gendrew de sua própria mistura deliciosa, enquanto se defendem dos habitantes do chalé - e um invasor indesejado.

Algo Está Cozinhando é uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS concebida para um grupo de quatro personagens do 2º nível. Mestres (DMs) devem se sentir à vontade para ajustar a aventura conforme necessário para acomodar grupos que não estejam dentro desta faixa.

## PREPARAÇÃO

Como o Mestre, você precisará de uma cópia do *Player's Handbook*, do *Dungeon Master's Guide* e do *Monster Manual* para utilizar este módulo.

O texto que aparece nas caixas sombreadas contém informação para ser passada para os jogadores, que você pode ler em voz alta ou parafrasear quando apropriado. Estatísticas de monstros e PdMs relevantes (que estarão em negrito no texto), quando não estiverem disponíveis no *Monster Manual*, serão fornecidas no final da aventura.

## GANCHOS: INTRODUZINDO OS PERSONAGENS

Qualquer das seguintes sugestões podem ser apropriadas para introduzir os personagens nesta aventura.

- Os personagens ouvem um plebeu reclamando sobre "os bruxos" que vivem na periferia da cidade. "Eles estão sempre preparando algo estranho e esta manhã senti fedor mais horrível que já experimentei saindo da chaminé. Algo não está certo, eu acho." Ele disse.
- Os personagens são orientados a procurar Andolyn para comprar substâncias alquímicas ou poções.
- Um patrono dos personagens os enviou para negociar com Gendrew os serviços do chef para um futuro banquete.

## A CABANA

A cabana de Andolyn e Gendrew é uma estrutura pequena e despreziosa a cerca de meio quilômetro fora da vila, localizada no meio de um pequeno bosque.

### ÁREA 1: A SALA DE ESTAR

Este cômodo aconchegante tem um sofá grande e uma cadeira estofada de frente para uma lareira em um canto. Uma pequena mesa de leitura fica ao lado de uma janela. Um livro está aberto na mesa. As arcadas se abrem para uma sala de jantar de um lado e um hall do outro.

Anos atrás, Andolyn estudou a Arte de animar objetos em uma tentativa de criar vários dispositivos que realizassem pequenas tarefas. Embora ela não tenha estudado o assunto muito a fundo, algumas de suas criações estão aqui na sala de estar. Infelizmente para os PJs, o estado de fúria

do golem na despensa (Área 5) parece ter afetado esses itens também. Embora normalmente pacíficos e obedientes, os objetos animados aqui estão agitados e atacam qualquer um que se aproxime.

Um **livro animado** está aberto na mesa. Ele vai se fechar em qualquer um que tocá-lo.

Os dois **cordões das cortinas** são animados e tente estrangular alguém que se aproxime a um metro e meio deles.

Um **atiçador animado** está encostado na lareira. Ele atacará alguém que se aproxime.

## ÁREA 2: A SALA DE JANTAR

Esta bela sala de jantar tem uma mesa para dois (embora possa comportar até quatro pessoas). Uma grande janela fornece uma visão das árvores do lado de fora. As arcadas levam à sala de estar e à cozinha.

Esta sala ainda está intacta, porque o golem não passou por ela antes de ir para a despensa. O candelabro de prata na mesa vale 20 po. Um armário lateral possui uma caixa de talheres de prata (12 peças no total de 24 gp).

## ÁREA 3: O QUARTO

Uma cama grande domina esse cômodo. Ao longo de uma parede há prateleiras e, abaixo delas, uma escrivaninha. Portas semiabertas levam a um closet e a uma toalete, respectivamente.

Um homem machucado e ensanguentado jaz deitado na cama, amarrado nos pulsos e tornozelos. Duas pequenas criaturas humanoides com asas de morcego estão empoleiradas na escrivaninha, rasgando alguns livros em pedaços, enquanto uma terceira está na cama ao lado do homem.

As criaturas com asas de morcego são **diabretes** que serve um diabo chamado Woganpuck, um

velho inimigo de Andolyn. Ele enviou os **diabretes** para causar problemas enquanto a maga estava fora, e eles foram muito bem sucedidos. Agora eles mantêm Gendrew prisioneiro, torturando-o periodicamente.

Os **diabretes** não investigarão sons de combate, assumindo que qualquer comoção que ouçam é apenas o som do golem quebrando mais objetos abaixo. Eles imediatamente atacam qualquer um que abrir a porta, mas se eles virem qualquer fêmea humana que se pareça com uma maga (roupas, pessoal, etc.), eles a confundirão com Andolyn e tentarão fugir invisivelmente.

O prisioneiro maltratado é Gendrew, o marido de Andolyn. Ele parece estar em pior estado do que ele realmente está, embora ele esteja inconsciente e intoxicado pelo veneno dos diabretes. Qualquer um que investigue suas feridas e tenha sucesso em um teste de Inteligência (Medicina) CD 8 notará que algumas das “manchas de sangue” são, na verdade, molho de tomate (das feridas do **golem de calzone**; veja as áreas 4 e 5).

Os livros nas prateleiras tratam basicamente de dois tópicos: conhecimento arcano e culinária. Muitos foram danificados, mas a maioria pode ser restaurada com um pouco de trabalho.

O guarda-roupa está cheio de roupas mundanas; um compartimento secreto na parte inferior, que requer um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 20, contém uma caixa com seis poções: Poção de Força Gigante (Gigante das Colinas), Poção de Velocidade, Poção de Cura Maior, Poção de Resistência (Fogo), Poção de Escalar e **Poção de Visão Noturna**.

Se Gendrew for trazido de volta a consciência, ele diz aos PJs sobre a fúria do golem do calzone. Ele não sabe onde a criatura está agora, mas avisa os personagens que ele é muito forte e resistente ao fogo.



## ÁREA 4: COZINHA

Esta cozinha bem equipada parece ter sido alvo de algum furacão. Potes e panelas estão espalhados, há louça quebrada espalhada pelo chão e restos de ingredientes de todos os tipos estão grudados nas paredes de forma aleatória.

Uma cadeira num canto está apoiada a uma porta, que parece levar a um porão, mantendo-a fechada. O ar nesta sala é mais quente do que em qualquer outra parte da cabana.

Quando o diabrete provocou a fúria do golem calzone, ele atacou Gendrew e causou estragos na sala antes de descer as escadas para a despensa, onde atualmente está preso. Qualquer pessoa que investigue a cozinha (sucesso em testes de inteligência [investigação], CDs abaixo) pode encontrar o seguinte:

- Sinais de alguém sendo arrastado para fora da sala em direção ao corredor (CD 13).
- Pegadas vagamente humanóides (sem dedos distintos) circulando ao redor da sala e terminando na porta fechada (CD 15).
- Pequenos respingos de molho de tomate em alguns lugares da sala, embora nenhum recipiente que contenha ou tenha contido molho de tomate possa ser encontrado (CD 18).



Um teste de sabedoria (percepção) bem-sucedido (CD 15) permitirá que um personagem ouça o barulho de fogo crepitando no fogão (que está quente ao toque). Dois pequenos **mephits de lava** estão escondidos no fogão. Eles são servos de Andolyn que auxiliam Gendrew em suas experiências culinárias. Atualmente, eles se escondem do **golem de calzone** e do **diabrete** pois suspeitam que ambos resistiriam aos seus ataques de fogo. Ele atacará qualquer um que se aproxima do fogão sem a presença de Andolyn ou Gendrew.

## ÁREA 5: DESPENSA

Este porão parece que foi usado como despensa, embora todas as prateleiras e contêineres tenham sido quebradas em pedaços. Em pé no centro da sala há uma criatura de um metro e oitenta que parece ser feita inteiramente de massa. Algumas manchas avermelhadas desfiguram sua crosta bem assada.

O golem calzone atacará imediatamente qualquer um que vir. Tem algumas pequenas feridas (causadas pelos diabretes), mas vai lutar até a morte. Não há nada de valor nesta despensa: tudo foi destruído pela fúria do golem. No entanto, um teste de inteligência (investigação) CD 15 pode confirmar que os ingredientes armazenados aqui eram de boa qualidade.

## CONCLUSÃO

Em algum momento durante a aventura, Andolyn (**mag**) se teletransporta de volta para a cabana de suas investigações. Quando isso acontecerá é com o DM.

Se os personagens estão tendo problemas com o golem do calzone ou com os diabretes, ela pode chegar a tempo de socorrê-los. (Se isso acontecer, você pode querer reduzir o XP ganho com o encontro.)

Caso contrário, ela aparece logo depois que a luta se acalma. Ela agradece os personagens profusamente por resgatar Gendrew e pede desculpas pelos ataques que eles sofreram dos outros habitantes da casa. (Ela não guarda rancor pela destruição dos mephits ou objetos animados.)

Além disso, ela recompensa os PJs, dando-lhes a caixa de poções na área 3 (ou permitindo que fiquem com ela, se a encontraram). Se alguém no grupo é um mago, ela se oferece para ensinar a esse personagem uma magia que ela saiba. É claro que, além dessas recompensas, como uma maga e conhecedora de algumas fórmulas para criação de alguns itens mágicos (poções, pergaminhos e um ou outro item), Andolyn pode ser uma poderosa aliada para os PJs durante suas carreiras. Gendrew é igualmente grato, e se oferece para preparar um

bom banquete para os heróis em uma data posterior, de graça.

## CONSIDERAÇÕES E AJUSTES

Esta aventura criada por Andy, ao contrário da primeira aventura desta série, tem um caráter mais de estranhamento e alívio cômico que de desafio, ainda que o golem ao final da aventura possa oferecer um desafio enorme a um grupo sem armas mágicas e com poucos lançadores de magia (ou com lançadores de magia com danos de fogo, elétrico, veneno e psíquico). Sobre isso trataremos mais tarde. Ainda sobre a aventura, ela cumpre bem o papel de *side quest* e pode introduzir um personagem interessante no caminho dos jogadores (a maga Andolyn). Também pode introduzir um futuro inimigo (o diabo Woganpuck, citado no quarto, que enviou os diabretes para se vingar de Andolyn).

Voltando ao encontro com o Golen, caso seu grupo vá encontrar dificuldades demais para enfrentar, talvez valha a pena trocar uma das poções encontradas no quarto por um Óleo da Precisão (Oil of Sharpness). Outra opção é ter uma adaga de adamantine em alguma gaveta, ou pergaminhos com magias como arma espiritual ou arma mágica. E um tomo com algumas informações sobre constructos (incluindo os objetos encantados e golens) também pode ajudar, exigindo um teste de inteligência (investigação) CD 15 para encontrar algumas informações relevantes (como poder ser atingido por armas mágicas ou de adamantine). Nos demais encontros, cabe diminuir ou aumentar o número de objetos e criaturas para torna-los mais atrativos. O encontro na sala de estar, por exemplo, pode ser acionado por completo bastando que um dos objetos encantados seja “ativado”, fazendo com que todos enfrentem o grupo juntos. Se os diabretes não forem fortes o suficiente, talvez eles ouçam o combate e fiquem invisíveis, atacando o grupo de surpresa. Sendo poucos encontros e com um número pequeno de criaturas, acredito que qualquer ajuste para cada grupo é simples e não necessita mais detalhamento.



## Poção de Visão Noturna

*Poção, incomum*

Durante uma hora, quem bebe a poção passa a ter visão no escuro com alcance de 18 metros. Se o usuário já tiver visão no escuro, beber a poção aumenta seu alcance em 18 metros.

## Cordão de Cortina Animado

*Constructo pequeno, imparcial*

**Classe de armadura 12**

**Pontos de Vida 17 (5d6)**

**Deslocamento 0 m, voo 15 m**

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	10 (0)	3 (-4)	3 (-4)	1 (-5)

**Teste de Resistência Des +4**

**Imunidades a Dano** Veneno, Psíquico

**Imunidades a Condições** Cego, Enfeitiçado, Surdo, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Petrificado, Envenenado.

**Sentidos** Percepção às Cegas 9 m (Cego além desta distância), Percepção passiva 6

**Idiomas** -

**Desafio 1/4 (50 XP)**

**Aparência Falsa:** Enquanto o Cordão de Cortina Animado permanecer imóvel, ele é indistinguível de um cordão de cortina normal.

**Susceptibilidade à Antimagia.** O Cordão fica incapacitado enquanto estiver na área de um campo antimagia. Se for alvo de dissipar magia, o cordão deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição contra a CD de resistência de magia do conjurador, ou cairá inconsciente por 1 minuto.

### Ações

**Construção.** *Ataque com arma corpo a corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d8+2) de dano de concussão, e o alvo é agarrado. Até esse agarrão terminar, a criatura está impedida, e o Cordão não pode restringir outro alvo.

## Livro Animado

*Constructo minúsculo, imparcial*

**Classe de armadura 14**

**Pontos de Vida 12 (5d4)**

**Deslocamento 0 m, voo 15 m**

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	18 (+4)	10 (0)	3 (-4)	3 (-4)	1 (-5)

**Teste de Resistência Des +6**

**Imunidades a Dano** Veneno, Psíquico

**Imunidades a Condições** Cego, Enfeitiçado, Surdo, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Petrificado, Envenenado.

**Sentidos** Percepção às Cegas 9 m (Cego além desta distância), Percepção passiva 6

**Idiomas** -

**Desafio 1/4 (50 XP)**

**Aparência Falsa:** Enquanto o Livro Animado permanecer imóvel, ele é indistinguível de um livro normal.

**Susceptibilidade à Antimagia.** O Livro fica incapacitado enquanto estiver na área de um campo antimagia. Se for alvo de dissipar magia, o livro deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição contra a CD de resistência de magia do conjurador, ou cairá inconsciente por 1 minuto.

### Ações

**Pancada.** *Ataque com arma corpo a corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d4+4) de dano de concussão.

## Atiçador Animado

*Constructo pequeno, imparcial*

**Classe de armadura 16**

**Pontos de Vida 17 (5d6)**

**Deslocamento 0 m, voo 15 m**

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	15 (+2)	10 (0)	3 (-4)	3 (-4)	1 (-5)

**Teste de Resistência Des +4**

**Imunidades a Dano** Veneno, Psíquico

**Imunidades a Condições** Cego, Enfeitiçado, Surdo, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Petrificado, Envenenado.

**Sentidos** Percepção às Cegas 9 m (Cego além desta distância), Percepção passiva 6

**Idiomas** -

**Desafio 1/4 (50 XP)**

**Aparência Falsa:** Enquanto o Atiçador Animado permanecer imóvel, ele é indistinguível de um atiçador normal.

**Susceptibilidade à Antimagia.** O Atiçador fica incapacitado enquanto estiver na área de um campo antimagia. Se for alvo de dissipar magia, o atiçador deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição contra a CD de resistência de magia do conjurador, ou cairá inconsciente por 1 minuto.

## Ações

**Atiçador.** *Ataque com arma corpo a corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d8+2) de dano perfurante.

## Golem de Calzone

*Constructo Grande, neutro*

**Classe de armadura** 9

**Pontos de Vida** 57 (6d10 +24)

**Deslocamento** 0 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-3)	11 (0)	1 (-5)

**Imunidades a Dano** Veneno, Psíquico, Elétrico; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não são de adamantite.

**Imunidades a Condições** Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Petrificado, Envenenado.

**Sentidos** Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

**Idiomas** entende os idiomas do seu criador, mas não pode falar

**Desafio** 3 (50 XP)

**Berserk.** Sempre que o golem de calzone começar o turno com 30 pontos de vida ou menos, jogue 1d6. Se o resultado for 6, o golem de calzone entra em modo berserk. A cada turno enquanto estiver em modo berserk, o golem de calzone ataque a criatura mais próxima que puder ver. Se não houver criatura próxima o suficiente que ele possa mover e atacar, o golem de calzone ataca um objeto, de preferência algo menor que ele. Uma vez que o golem de calzone entra em modo berserk, ele continua assim até ser destruído ou recuperar os



pontos de vida. O criador do golem de calzone, se estiver a até 18 metros do golem em modo berserk, pode tentar acalmá-lo ao falar firme e persuasivamente. O golem de calzone deve ser capaz de ouvi-lo, e o criador precisa gastar uma ação para fazer um teste de Carisma CD 15 (Persuasão). Se o criador passar, o golem de calzone não está mais berserk. Se o golem de calzone sofrer dano enquanto estiver com 30 pontos de vida ou menos, o golem de calzone pode entrar em berserk de novo.

**Forma Imutável.** O golem de carne é imune a qualquer magia ou efeito que alteraria a sua forma.

**Absorção a Fogo.** Se o golem sofrer dano de fogo, ele não sofrerá dano. Ao invés disso, para cada 3 pontos de dano que o ataque causaria ele recebe +1 de bônus em sua CA devido ao endurecimento de seu exterior.

**Calor.** O golem de calzone gera tanto calor que o mero toque em sua superfície causa 1d4 de dano de fogo. (Este valor já está adicionado ao dano em seus ataques).

**Resistência à Magia.** O golem de calzone tem vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

**Armas Mágicas.** Os ataques com arma do golem de calzone são mágicos.

**Espadana.** Se o golem de calzone é atingido por um ataque cortante ou perfurante, um jato de líquido fervente é jorrado deste ferimento, atingindo qualquer criatura a 1,5 metros do golem. Criaturas atingidas devem fazer um teste de resistência de Destreza CD 14 ou sofrem 1d4 de dano de fogo. Se o alvo tiver sucesso no teste de resistência, sofre apenas metade do dano.

## Ações

**Multitaque.** O golem de calzone realiza dois ataques, ambos com a pancada.

**Pancada.** *Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 9 (1d8+3) de dano de concussão mais 2 (1d4) de dano de fogo.