

Uma Aventura Curta para Quatro Personagens Jogadores de 2º nível

Por Andy Collins



ALGO ESTÁ COZINHANDO

RESUMO DA AVENTURA

Quando Andolyn conheceu Gendrew, pareceu um par perfeito. Andolyn era uma maga habilidosa que amava uma boa refeição, procurando por uma desculpa para se aposentar das aventuras, enquanto Gendrew era um mestre cuca procurando criar novos métodos culinários. Juntos, eles assumiram uma vida tranquila cozinhando e fazendo bebidas, contentes em viver em uma pequena casa na periferia da cidade.

Mas agora, um de seus experimentos deu completamente errado, e os personagens devem salvar o pobre Gendrew da sua própria deliciosa invenção, enquanto se defendem dos habitantes da casa – e de um invasor não desejado.

GANCHOS DE PERSONAGEM

Qualquer uma destas sugestões pode ser apropriada para despertar o interesse dos personagens pela aventura:

- Os personagens ouvem uma reclamação de um morador do local sobre “aqueles magos” que vivem na periferia da cidade. “Eles estão sempre cozinhando algo estranho”, ele diz. “E nesta manhã mesmo, eu senti um fedor horrendo vindo da chaminé. Eles não estão fazendo nada de bom, eu digo”.

- Os personagens são encaminhados a procurar Andolyn para comprar substâncias alquímicas ou poções.
- Um patrono dos personagens mandou-os negociar com Gendrew pelo serviço do cozinheiro para um banquete que está por vir.

A CASA

A casa de Andolyn e Gendrew é uma estrutura pequena e modesta a cerca de 400 m da cidade, localizada em uma clareira de bordos.

1. SALA DE ESTAR (NE 2)

Esta sala acolhedora possui um grande sofá e uma cadeira estofada demais diante da lareira em um canto. Uma pequena mesa de leitura fica próxima a janela. Um livro está aberto sobre a mesa. Passagens em arcos abrem-se em uma sala de jantar de um lado e em um corredor no outro.

Anos atrás, Andolyn interessou-se por magia de animação na tentativa de criar vários dispositivos que a poupassem do trabalho. Embora ela não tenha perseguido o esforço por muito tempo, alguns de seus resultados estão aqui na sala de estar.

CRÉDITOS ADICIONAIS

Desenvolvimento: Andy Collins

Edição: Kim Mohan

Desenvolvimento Web: Mark Jindra

Produção Web: Sue Cook

Design Gráfico: Sean Glenn, Cynthia Fliege

Créditos da Edição Nacional

Traduzido por: Daniel Bartolomei e Priscila Veduatto

Ilustrações por: Charles Michel de Oliveira Santos

Editado por: Ivan Lira

Design Gráfico: Ricardo Costa

Baseado nas regras oficiais de **Dungeons & Dragons** criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e no Design de jogo do novo **Dungeons & Dragons** criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, DUNGEON MASTER e FORGOTTEN REALMS são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens,

nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações, eventos ou pessoas reais é mera coincidência.

Este material é apenas um brinde concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória, portanto não é autorizado sua comercialização ou reprodução indevida.

www.wizards.com/dnd

www.ultimosdias.tk



Infelizmente para os PJs, o estado de fúria do golem na Área 5 parece ter afetado estes itens. Embora normalmente pacíficos e obedientes, os objetos animados aqui estão agitados e atacam qualquer um que se aproxime deles.

Um livro animado (Minúsculo) jaz aberto sobre a mesa. Ele irá desferir uma pancada em qualquer um que o tocar. Ele não possui nenhuma habilidade especial e nenhuma dureza.

O puxador da cortina é animado (Minúsculo) e irá tentar restringir qualquer um dentro de 1,5 m de distância. Ele não possui dureza.

Um atizador de fogo (Pequeno) está encostado contra a lareira. Ele irá se arremessar na direção de qualquer um que se aproximar. Ele possui dureza 10.

Livro Animado: 2 PV; veja *Livro dos Monstros*, página 208.

Puxador de Cortina Animado: 2 PV; veja *Livro dos Monstros*, página 208.

Atizador de Fogo Animado: 5 PV; veja *Livro dos Monstros*, página 208.

2. SALA DE JANTAR

Esta bela sala de jantar possui uma mesa posta para duas pessoas (embora possa ser usada até por quatro). Uma grande janela com vista para a paisagem fornece uma visão completa das árvores lá fora. Passagens em arco conduzem para a sala de estar e para a cozinha.

Esta sala ainda está intacta, já que o golem não a alcançou antes de se dirigir à despensa. O candelabro de prata sobre a mesa vale 20 PO. Um armário lateral contém uma caixa com talheres de prata (12 peças valendo um total de 24 PO).

3. QUARTO (ND 2)

Uma grande cama ocupa a maior parte deste quarto. Ao longo de uma das paredes está uma estante de livros sobre uma escrivaninha. Duas portas semi-abertas conduzem até um guarda-roupa e um banheiro, respectivamente.

Um homem espancado e ensanguentado jaz espalhado sobre a cama, amarrado nos pulsos e nos calcanhares. Uma pequena criatura humanóide com asas de morcego está empoleirada na escrivaninha, rasgando livros em pedaços, lentamente.

A criatura com asas de morcego é um homúnculo que serve a um diabo chamado Woganpuck, um velho inimigo de Andolyn. Ele enviou o homúnculo para causar problemas enquanto a maga estava fora, e obteve sucesso notavelmente. Agora ele mantém Gendrew prisioneiro, torturando-o periodicamente.

O homúnculo não irá investigar sons de combate, presumindo que qualquer som que ele ouça é apenas o som do golem quebrando mais objetos. Ele irá atacar imediatamente qualquer um que abra a porta, embora se ele ver uma fêmea humana que se pareça com uma maga (robe, cajado, etc.), ele irá confundir-la com Andolyn e irá tentar fugir invisível.

O prisioneiro espancado é Gendrew, marido de Andolyn. Ele parece pior do que realmente está, apesar de ter sofrido os

efeitos do veneno do homúnculo (Des atual 1, Des normal 8). Qualquer um investigando suas feridas irá notar que algumas das “manchas de sangue” são, na verdade, molho de tomate (das feridas do golem de calzone; veja Áreas 4 e 5).

Os livros nas prateleiras tratam primariamente de dois tópicos: conhecimento arcano e culinária. Muitos foram danificados, mas a maioria pode ser recuperada com um pouco de trabalho. O guarda-roupa está cheio de roupas comuns; um compartimento secreto no fundo (Procurar CD 20 para encontrar) contém uma caixa com seis poções: *força do touro*, *agilidade do gato*, *curar ferimentos moderados*, *resistência a elementos (fogo)*, *saltar e visão*.

Se Gendrew for acordado, ele contará aos PJs sobre a fúria selvagem do golem de calzone. Ele não sabe onde ele está agora, mas alerta os personagens que ele é muito forte e resistente ao fogo.

Homúnculo: 13 PV; veja *Livro dos Monstros*, página 163.

Gendrew: 12 PV (normal 28); atualmente sofrendo 13 pontos de dano de contusão; veja estatísticas dos PdMs.

4. COZINHA (ND 1)

Esta cozinha bem mobiliada parece uma área de desastre. Vasilhas e panelas estão espalhadas, louças de cerâmica jazem despedaçadas pelo chão e ingredientes de todos os tipos estão respingados nas paredes. Uma porta (presumivelmente levando a um porão) possui uma cadeira escorada diante de si, mantendo-a fechada. O ar nesta sala é mais quente do que em qualquer outro lugar desta casa.

Quando o homúnculo despertou o golem de calzone em sua fúria selvagem aqui, o golem atacou Gendrew e espalhou caos pela sala antes de se dirigir para a despensa, onde ele está preso no momento. Qualquer um procurando pela cozinha pode encontrar o seguinte:

- Sinais de alguém sendo arrastado pela cozinha em direção ao corredor (Procurar CD 13).
- Pegadas vagamente de forma humanóide (sem dedos dos pés distintos) circundam ao redor da cozinha e terminam na porta fechada (Procurar CD 15).
- Manchas pequenas de molho de tomate em alguns lugares da cozinha, apesar de que nenhuma vasilha com o ingrediente tenha sido encontrada (Procurar CD 18).

Um teste bem sucedido de Ouvir (CD 15) irá permitir aos jogadores escutar um fogo crepitando no fogão (o qual é morno ao toque). Um elemental do fogo pequeno vive no fogão, providenciando calor necessário para a culinária de Gendrew. No momento ele está escondido do golem de calzone que está preso na despensa do porão (veja Área 5) bem como do homúnculo no quarto (veja Área 3), ambos os quais são imunes aos seus ataques de fogo. Ele irá atacar qualquer um que se aproxime do fogão (ele não é terrivelmente brilhante, e teme que qualquer um, não familiar, seja um inimigo).

Elemental do Fogo Pequeno: 9 PV; veja *Livro dos Monstros*, página 106.

5. DESPENSA (NE 3)

Este porão parece que era usado como despensa para alimentos, embora cada prateleira e recipiente aqui tenha sido quebrado em pedaços. De pé, no centro da despensa, está uma criatura de 2 m de altura que parece feita inteiramente de massa de farinha. Algumas manchas vermelhas pontilham sua crosta bem assada.

O golem de calzone irá atacar imediatamente qualquer um que entrar no seu campo de visão. Ele possui poucos ferimentos (causados pelo homúnculo), mas irá lutar até a morte.

Não há nada de valor na despensa; tudo aqui foi destruído pela fúria do golem. Entretanto, um teste de Avaliação ou Profissão (cozinheiro) (CD 15) pode confirmar que os ingredientes que eram estocados aqui eram de boa qualidade.

Golem de Calzone: 30 PV (normal 33); veja Novo Monstro.

CONCLUSÃO

Em algum momento durante a aventura, Andolyn teletransporta-se de volta para a casa, vinda de suas investigações. Quando isto irá acontecer, fica a cargo do Mestre. Se os personagens tiverem problemas com o golem de calzone ou com o homúnculo, ela pode chegar a tempo de livrá-los deles (se isto ocorrer, você pode querer reduzir a experiência que eles ganhariam pelo encontro). De outra forma, ela pode surgir logo após do fim da luta. Ela agradece os personagens profusamente por resgatar Gendrew e se desculpa pelos ataques que eles tiveram que enfrentar dos habitantes da casa (ela não irá guardar nenhum rancor da destruição do elemental do fogo ou dos objetos animados).

Além do mais, ela recompensa os PJs dando a eles a caixa cheia de poções da Área 3 (ou deixando que eles fiquem com ela se já a tiverem encontrado). Se qualquer um no grupo for um mago, ela oferece ensinamento de uma magia para o personagem. É claro, além destas recompensas, como uma maga e criadora de itens mágicos (poções, pergaminhos e itens maravilhosos), Andolyn pode ser uma poderosa aliada dos PJs durante suas carreiras. Gendrew é agradecido da mesma forma, e se oferece para preparar um banquete para os heróis em alguma outra data, gratuitamente.

É claro, se qualquer um dos dois encontrar evidências que os PJs saquearam sua casa, Gendrew e Andolyn não irão ser tão amigáveis, perguntando, ao invés disto, pelo retorno de qualquer item roubado e conduzindo bruscamente os personagens para fora.



Golem de Calzone

Charles MJS

ESTATÍSTICA DOS PDMS

Andolyn: Maga 9; ND 9; humanóide Médio (humana); DV 9d4+12 (36 PV); Inic. +4; Desl.: 9 m; CA 12 (toque 10, surpresa 12); BBA +4; Agr +3; Atq corpo a corpo: adaga obra-prima +4 (dano:1d4-1); Tend. N; TR Fort +6, Ref +3, Von +8; For 8, Des 10, Con 12, Int 17, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Concentração +11, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (local) +6, Identificar Magia +15, Observar +6, Ofícios (alquimia) +13, Ouvir +6, Profissão (cozinheiro) +11; Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Preparar Poção, Vitalidade.

Magias de Mago Preparadas: (normalmente 4/5/5/4/2/1, muitas já conjuradas; CD base = 12 + nível da magia): 0 – abrir/fechar, consertar; 1º – área escorregadia, servo invisível; 2º – arrombar, localizar objetos, tranca arcana; 3º – dissipar magia, lufada de vento; 4º – confusão; 5º – criar itens temporários.

Pertences: Adaga obra-prima, pergaminho de invocar criaturas IV, poção de curar ferimentos graves, bracheiras da armadura +2, varinha de misseis mágicos (9º nível de conjurador; 44 cargas), varinha de servo invisível (9º nível de conjurador; 21 cargas).

Gendrew: Especialista 5; ND 4; humanóide Médio (humano); DV 5d6+5 (25 PV); Inic. -1; Desl.: 9 m; CA 9 (toque 9, surpresa 9); BBA +3; Agr +3; Atq corpo a corpo: faca de carne obra-prima +4 (dano:1d4); Tend. N; TR Fort +4, Ref +0, Von +6; For 10, Des 8, Con 12, Int 14, Sab 15, Car 13.

Perícias e Talentos: Avaliação +6, Conhecimento (livros de receita) +6, Conhecimento (local) +6, Decifrar Escrita +6, Observar +6, Obter Informação +5, Ofícios (alquimia) +4, Profissão (cozinheiro) +12; Foco em Perícia (Profissão [cozinheiro]), Grande Fortitude, Tolerância.

Pertences: Faca de carne obra-prima, poção de curar ferimentos moderados, poção de tolerância, anel de proteção +1, utensílios para cozinha obra-prima (+2 de bônus de circunstância nos testes de Profissão [cozinheiro]).

Ilustração por Charles MOS

NOVO MONSTRO

GOLEM DE CALZONE

Constructo Médio

DV: 6d10 (33 PV)

Iniciativa: -1 (Des)

Deslocamento: 9 m (não pode correr)

CA: 13 (-1 Des, +4 natural)

Ataques: 2 pancadas +5

Dano: Pancada 1d8+1 e 1d4 por fogo

Espaço/Alcance: 1,5 m x 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro, calor

Qualidades Especiais: Fúria, constructo, imunidade à magia,

respingo

TR: Fort +2, Ref +1, Von +2

Habilidades: For 17, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1

Clima/Terreno: Qualquer região e subterrâneo

Organização: Solitário ou bando (2–4)

ND: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre neutral

Progressão: 7–12 DV (Médio); 13–18 DV (Grande)

O golem de calzone é um estranho constructo idealizado por Andolyn e Gendrew, e criado através de um delicado processo que combina alquimia e culinária de um modo nunca antes imaginado por seres mortais. Ele se parece com um humanóide de pastoso que cheira a queijo e molho de tomate.

COMBATE

Como um golem, o golem de calzone é incapaz de montar estratégias ou táticas. Seu criador pode comandá-lo se estiver dentro de 18 m. Quando não controlado diretamente, a maioria dos golens de calzone permanece como leais guardiões de cozinhas, despensas ou salões de jantar.

Sopro (Sob): uma vez a cada 5 rodadas, o golem de calzone pode exalar uma nuvem de gás nauseante como uma ação livre. Esta nuvem é idêntica à magia *névoa fétida*, exceto que seu alcance é zero e seu efeito é uma nuvem que se espalha por um raio de 1,5 m por 1,5 m de altura. O Teste de Resistência de Fortitude para negar o efeito possui CD 13.

Calor (Ext): O golem de calzone gera tanto calor que seu toque causa um dano adicional por fogo.

Fúria (Ext): Quando um golem de calzone é atingido por uma arma cortante ou perfurante, ele deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 12), ou seu espírito elemental se libertará e entrará em fúria. O golem incontrolável começa a enlouquecer, atacando a criatura viva mais próxima ou destruindo pequenos objetos, se não houver nenhuma criatura dentro do seu alcance e, então, se movendo para espalhar mais destruição. Uma vez que o golem entre em fúria, não há nenhum método para restabelecer o controle.

Constructo: Imune a efeitos que influenciam a mente, veneno, doença e efeitos similares. Não está sujeito a danos críticos, dano por contusão, dano de habilidade, dreno de energia, ou morte por dano maciço.

Imunidade a Magia (Ext): Golens de calzone são imunes a todas as magias, habilidades semelhantes a magia e efeitos sobrenaturais, exceto como se segue. Efeitos baseados em frio causam lentidão (como a magia *lentidão*) durante 2d6 rodadas, sem teste de resistência. Efeitos baseados em fogo não causam nenhum dano ao golem, mas endurecem o golem temporariamente, aumentando seu bônus de armadura natural em +1 para cada 3 pontos de dano que, de outra forma, seriam causados (este endurecimento desaparece depois de 1d4 horas). O golem não realiza nenhum teste de resistência contra efeitos de fogo.

Respingo (Ext): Se o golem de calzone for atingido por uma arma cortante ou perfurante, ele respinga uma pequena quantidade de molho extremamente quente a partir do ferimento. Este respingo causa 1 ponto de dano por fogo a todos os indivíduos dentro de 1,5 m de distância do golem.

CONSTRUÇÃO

O corpo de um golem de calzone é criado a partir da mistura de ingredientes de qualidade, incluindo aproximadamente 50 kg de farinha, 25 kg de queijo, 12 L de molho de tomate e grandes quantidades de sal, fermento e açúcar. Cogumelos, azeitonas ou outros ingredientes podem ser acrescentados ao molho de tomate como desejado. Tempere com orégano e pimentado-reino para dar sabor. Todos os ingredientes devem ser novos e da melhor qualidade.

O golem custa 10.000 PO para ser criado, incluindo 500 PO pelos ingredientes. Montar o corpo do golem requer um teste bem sucedido de Profissão (cozinheiro) (CD 15), durante duas horas onde a massa deve ser assada a aproximadamente 230 °C. O criador deve ser do 9º nível e estar apto a conjurar magias arcanas. Completar o ritual drena 250 pontos de experiência do criador e requer *mãos flamejantes*, *área escorregadia*, *criar item temporário* e *nuvem fétida*.