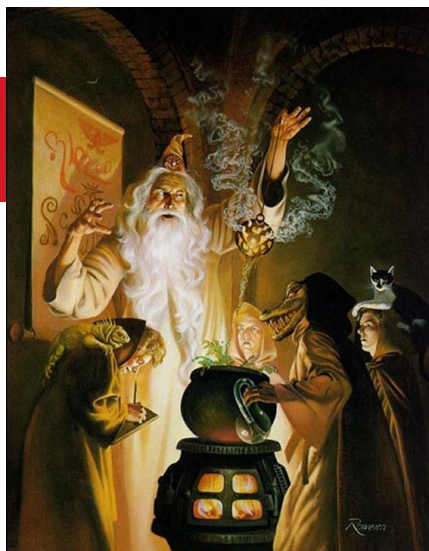


ALGO ESTÁ COZINHANDO



Aventura para personagens de nível 2



ALGO ESTÁ COZINHANDO

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

Andy Collins

Tradução

Daniel Bartolomei e
Priscila Veduatto

Publicação Original

Something's Cooking

Diagramação

Ninja Egg

Adaptação

Homeless Dragon

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Setembro/14

ÍNDICE

Resumo da História.....	4
Ganchos para Aventura.....	4
A Casa.....	4
Conclusão.....	7
Construção do Golem.....	8
Sobre o autor.....	8





Algo Está Cozinhando é uma aventura curta de Dungeons & Dragons adaptada para Old Dragon, ela foi desenvolvida para quatro personagens de 2º nível.

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 para Aventura

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

Resumo da História

- 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 400m da cidade, localizada em uma clareira de bordos.

1. Sala de Estar

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.

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.

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

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

LIVRO ANIMADO			
Minúsculo e Caótico			
CA 11	JP 18	XP 10	PV 2
Movimento 4m		Moral 12	
Ataques:			
1 pancada +0 (1d4-1)			

PUXADOR DE CORTINA			
Minúsculo e Caótico			
CA 10	JP 16	XP 10	PV 2
Movimento 4m		Moral 12	
Ataques:			
1 pancada +1 (1d4-1)			

ATIZADOR DE FOGO			
Pequeno e Caótico			
CA 12	JP 15	XP 13	PV 3
Movimento 4m		Moral 12	
Ataques:			
1 pancada +1 (1d4-1+1d4 fogo)			

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

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 confundi-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 (porta secreta) contém uma caixa com quatro poções: força do touro, agilidade do gato, curar ferimentos moderados e ver invisível.

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			
Miúdo e Neutro			
CA 14	JP 17	XP 125	PV 13
Movimento 3m V 10m		Moral 12	
Ataques: 1 mordida +2 (1d3-1+veneno)			
Habilidades Especiais: Veneno, Imunidades, Vínculo			

4. Cozinha

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.
- Pegadas vagamente de forma humanóide (sem dedos dos pés distintos) circundam ao redor da cozinha e terminam na porta fechada.
- Manchas pequenas de molho de tomate em alguns lugares da cozinha, apesar de que nenhuma vasilha com o ingrediente tenha sido encontrada.

Os PJs escutam 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 MENOR			
Pequeno e Neutro			
CA 13	JP 18	XP 30	PV 9
Movimento 4m		Moral 6	
Ataques:			
1 pancada +1 (1d6+1d4 fogo)			

5. Despensa

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 2m 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 Inteligência pode confirmar que os ingredientes que eram estocados aqui eram de boa qualidade.

GOLEM DE CALZONE

Médio e Caótico

CA 16

JP 14

XP 440

PV 30

Movimento 9m

Moral 12

Ataques:

2 pancadas +5 (1d8+1d4 fogo)

Habilidades Especiais:

Sopro: uma vez a cada 5 rodadas, o golem de calzone pode exalar uma nuvem de gás nauseante. 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. Sucesso em uma JP-CON nega o efeito.

Calor: o golem de calzone gera tanto calor que seu toque causa um dano adicional por fogo.

Fúria: quando um golem de calzone é atingido por uma arma cortante ou perfurante, ele deve fazer uma JP-SAB, ou seu espírito elemental se libertará e entrará em fúria. O golem incontrolável começa a enlouquecer, atacando a criatura viva mais próxima. 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: o golem de calzone é imune 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: 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.

Combate: como um golem, o golem de calzone é incapaz de montar estratégias ou táticas. Seu criador pode comandá-lo se estiver dentro de 18m. Quando não controlado diretamente, a maioria dos golens de calzone permanece como



leais guardiões de cozinhas, despensas ou salões de jantar.

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. 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.

Construção do Golem

O corpo de um golem de calzone é criado a partir da mistura de ingredientes de qualidade, incluindo aproximadamente 50kg de farinha, 25kg de queijo, 12L 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 pimenta do 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 de Destreza, 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.

Sobre o Autor

Com uma família que inclui um editor de jornal, o autor de uma revista direito correcional, e um editor de esportes on-line, Andy Collins tinha pouca esperança de escapar de uma vida de escrita.

Como uma criança que cresce em Olympia, Washington, ele era rodeada por fontes de inspiração, de Middle-Earth a Star Wars passando por Cosmos de Carl Sagan. Mas nada disso poderia prepará-lo para o livro de regras azul estranho que ele recebeu, em seu décimo aniversário, que estava cheio de estranhos desenhos a tinta e termos misteriosos, como “pontos de vida” e “Classe de Armadura.” Embora ninguém ao seu redor percebeu que na época, o aparentemente inócuo presente de aniversário teria um efeito profundo sobre a sua vida.

Andy formou na Universidade de Stanford em 1994 com uma licenciatura em Inglês. Sua principal área de foco foi literatura medieval e de Shakespeare, incluindo seis meses de estudo em Oxford, Inglaterra. Após a formatura, ele trabalhou como gerente de uma pequena empresa de software, mas no fundo, ele agora sabia que seu

futuro estava no campo que tinha escolhido desde 1981: a indústria de jogos de aventura.

Depois de alguns trabalhos voluntários para a Wizards of the Coast no Arena League no final de 1995, Andy foi trazido a bordo como um assistente integral em 1 de abril de 1996. Dois anos

mais tarde, mudou-se a partir da divisão Jogo Organizado para Roleplaying R & D como um editor da equipe ALTERNITY®. e em seguida, ele se interessou tanto em design e edição de uma variedade de linhas de jogo. Seus créditos incluem a versão mais recente do Gamma World campaign setting (com Jeff Grubb) e o próximo Star Wars Roleplaying Game (com Bill Slavisek), bem como a edição do cenário de campanha DARK MATTER™ (com Michele Carter), o Tangents sourcebook, e Beyond Science: A Guide to FX (com Julia Martin). Ele também co-estrelou em “Dial M For Murderousness” e em breve aparecem em um remake do clássico filme de 1957 “Gladys the Groovy Mule.”

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 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