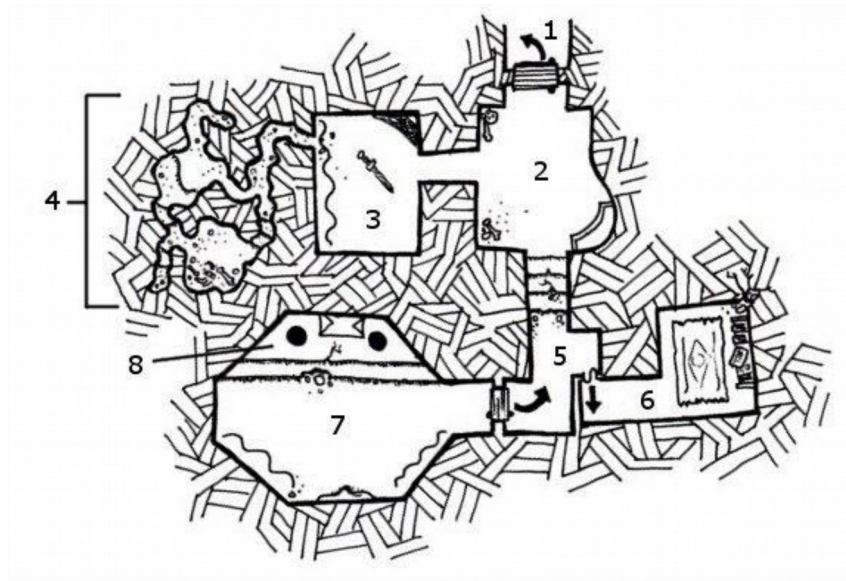


Oficina do Alquimista Louco

Enquanto estão em uma mansão, os PJs descobrem uma oficina secreta abandonada.



Gancho:

Os PJs estão em uma mansão ou castelo, e encontram por acaso uma porta secreta escondida atrás de uma prateleira. Os moradores atuais desconhecem a oficina secreta, embora eles saibam que o dono anterior (o tio deles) era um pouco “excêntrico”.

Contexto:

Meio século atrás, o lorde dono da mansão era um adorador secreto da Escuridão*. Ele usou as suas consideráveis riquezas e influência para adquirir um altar antigo de grande poder para receber as graças do deus e mostrar a sua devoção. O rei local acabou descobrindo isto, e executou o lorde por adorar uma divindade maligna. O rei também eliminou todos os registros históricos do nome e linhagem do lorde. No entanto, ninguém estava disposto a remover ou sequer tocar o altar maligno, então uma parede foi erguida para enterrá-lo “eternamente”. Cinco anos atrás, o dono mais recente da casa, um homem chamado Arkin, foi declarado “mentalmente instável” e levado a um asilo. Na verdade, ele era um alquimista que fazia experimentos nada ortodoxos. Não era maligno, mas falhou em considerar possíveis consequências negativas de seu trabalho. Ele estava simplesmente interessado em conhecimento e aperfeiçoar o seu ofício (e pode ter sido contratado por alguém interessado na sua pesquisa). Os experimentos sendo feitos logo antes do alquimista ser levado embora envolviam produzir uma poção que desse inteligência a cogumelos comuns. Ele ignorava que um pouco do poder da Escuridão* estava fluindo do altar próximo, dando a seus elixires um poder que não teriam de outra forma. Assim, ele teve sucesso em sua empreitada; a primeira micônida que foi criada tentou escapar. Felizmente, Arkin conseguiu matá-la antes que escapasse. Para impedir novas tentativas de fuga, Arkin selou a caverna de saída magicamente, prendendo o restante das micônidas dentro.

Área 1: A Porta Escondida

Os personagens estão em quartos ao longo de um corredor. No fim do mesmo, fica uma grande estante de livros que vai do chão ao teto. Personagens com Inteligência 13 ou maior podem fazer um teste de Sabedoria (Percepção) (CD média) para perceber que alguns dos nomes dos livros são estranhos, se não obviamente

falsos. Sucesso neste teste também concede uma vantagem em testes de Inteligência (Investigação) para achar a porta secreta da oficina escondida.

Propriedades Especiais: Porta Secreta para a Área 2 (Investigação, CD média).

Área 2: Sala de Banho Cerimonial

Há uma vasilha larga de mármore na esquina sudoeste (curva) desta sala. Contém teias de aranha em vez de água, mas qualquer um treinado em Inteligência (Religião) vai saber que esta é uma vasilha cerimonial para lavar sacrifícios rituais. Não há nada aqui que especifique um deus ou religião. Há uma pilha de gravetos e matéria vegetal seca no canto sudoeste, e o canto noroeste tem uma caixa de frascos de vidro vazios.

Área 3: Sala Vazia

Há uma espada no chão em meio a um grupo de cogumelos (foi aqui que Arkin matou a Micônida Corrompida que tentou escapar). Uma teia gigante bloqueia o canto nordeste. Uma cortina na parede oeste se move de leve e os personagens podem sentir um ar quente e úmido. Mover a cortina revela um arco com runas inscritas, e uma caverna escura além. Um teste de Inteligência (Arcanismo) (CD média) revela que as runas são de defesa – mas não para manter coisas fora da caverna, e sim, para mantê-las dentro. Este mesmo teste deve revelar que os personagens não são os alvos das runas (portanto, eles podem passar sem problemas), mas não é claro quem, ou o quê, é o alvo.

Propriedades Especiais: Tesouro (Espada)

Área 4: Complexo de Cavernas

Estas cavernas têm um solo terroso e um ar quente e úmido; um ambiente perfeito para criar cogumelos. Aliás, os personagens vão encontrar cogumelos de todos os tipos, tamanhos e formas crescendo em todo lugar. Um personagem que fizer um teste de Inteligência (Natureza) com CD média vai achar estranho tantos cogumelos diferentes juntos, incluindo alguns que costumam crescer ao ar livre. Micônidas e Fungos Violetas se escondem entre os cogumelos comuns [Inteligência (Percepção), CD difícil] e vão esperar até os personagens estarem na câmara mais ao sul para atacarem de todas as direções.

Propriedades Especiais: Combate (Micônidas Corrompidas**[3], Fungos Violetas Corrompidos[6]; Rodada Surpresa se os PJs não os perceberam)

Área 5: Antecâmara

As escadas arruinadas levam a um corredor sem saída com duas alcovas – uma das quais contém uma estante de livros.

Propriedades Especiais: Porta Secreta na estante para a Área 7 [Inteligência (Investigação), CD média]; Porta Secreta para a Área 6 [Sabedoria (Percepção), CD fácil]

Área 6: Oficina Secreta

O alquimista louco usava esta sala como a sua oficina. Ele era muito desorganizado, e já que a sua “admissão” no hospício foi inesperada, ele não teve tempo de esconder ou destruir o seu trabalho. A estante contém livros sobre botânica e micologia assim como alguns títulos necromânticos a respeito de reanimação. Notas sobre vários cogumelos e textos mágicos sobre plantas estão sobre a bancada. Esta também está atulhada com frascos, equipamento alquímico e ingredientes diversos. Examinando as notas, os personagens podem deduzir o objetivo do alquimista louco: criar cogumelos inteligentes. PJs que usarem a magia *Identificação* podem reconhecer qualquer uma das poções na sala exceto uma. A poção alquímica desconhecida – *Poção da Mente Vegetal* – foi criada por Arkin; uma das poções testadas durante a sua pesquisa. Em uma gaveta da bancada, os personagens encontram uma chave dourada com um rubi e uma safira fixos na cabeça (trate como um tesouro mundano ou um gancho de aventura).

Propriedades Especiais: Tesouro (Vários Elixires/Óleos/Poções; Poção da Mente Vegetal (3); Chave Dourada com um Rubi e uma Safira Fixos na Cabeça)

Poção da Mente Vegetal

Poção, Rara

Este líquido azul-claro concede uma senciência rústica a plantas

Como uma ação, você pode jogar este frasco a até 6 metros. Ele se quebra no impacto. Faça um ataque à distância contra o seu alvo, usando o frasco como uma arma improvisada. Onde estourar, o líquido duplica a magia *Entangle* (PHB 238). Dura um minuto, e a CD do teste resistido é 16. Este item alquímico funciona apenas na presença de grama ou outra planta.

Área 7: Sala de Invocação

Há um rosto talhado na parede sul, flanqueado por cortinas. Um teste de Inteligência (Arcanismo) (CD média) revela que este é algum tipo de instrumento de comunicação. Também há um círculo de runas mágicas talhado no chão. Personagens proficientes em Arcanismo vão reconhecê-lo como um círculo de invocação. Parte do reboco na parede norte se desfez, revelando tijolos (personagens vão notar que a catacumba é feita de blocos de granito).

Propriedades Especiais: Parede Falsa para a Área 8 (Defesa 5, 100 PVs)

Área 8: O Santuário Escondido

Há um altar e dois braseiros feitos de ferro acima de pedestais de ossos [Inteligência (Medicina), CD fácil – Ossos humanos]. O próprio altar é feito de caveiras [Inteligência (Medicina), CD fácil – Caveiras humanas e élficas], e a mesa do altar é de obsidiana. Parece estar coberta de sangue seco. Há um símbolo sagrado em cima da mesa – um teste de Inteligência (Religião) difícil revela a divindade. Runas na língua Abissal estão talhadas na parede atrás do altar. Personagens com poderes divinos (como clérigos e paladinos) deveriam sentir-se especialmente desconfortáveis perto do altar, mesmo se não puderem dizer por quê. Outros personagens devem fazer um Teste de Resistência de Sabedoria ou ser compelidos a se aproximarem do altar e pegarem o símbolo sagrado. Personagens que segurarem o Símbolo Sagrado

da Escuridão* são sujeitos a *Indefinite Madness* (DMG pág. 260) enquanto eles possuírem o item, mais 2d4 semanas.

Propriedades Especiais (2): Tesouro (Símbolo Sagrado da Escuridão*); Perigo (Altar Maligno & Símbolo Sagrado)

Conclusão:

Esta miniaventura apresenta diversos ganchos que os personagens podem querer explorar, incluindo:

- A chave na oficina
- O paradeiro atual de Arkin
- Há alguém mais que saiba da pesquisa de Arkin (e como duplicá-la) ou que possa ter roubado alguma das poções que ele fez?
- O status da Escuridão* e os seguidores da divindade
- Quem pode estar procurando o altar maligno ou o símbolo sagrado?
- Quem estava se comunicando com Arkin através do rosto talhado?

**Praticamente qualquer deus NM ou CM pode ser usado aqui.*

***Nota: Mestres são encorajados a adicionar os seguintes traços às suas Micônidas e/ou Funfos Corrompidos...*

- **Dano de Veneno**

Podridão Fétida

O fedor de plantas podres revolta o seu estômago

Qualquer criatura não-vegetal começando o seu turno adjacente a uma Micônida Corrompida é Envenenado até o começo do seu próximo turno.

Explosão de Esporos

Explosão de Esporos(Recarga 5-6)

O cogumelo espalha esporos tóxicos no ar

Reação: Quando a Micônida Corrompida é atingida por um ataque não-mágico, todas as criaturas não-vegetais a até três quadrados da criatura devem fazer um Teste de Constituição, ou serem Envenenadas.

Apêndice: Como usar este documento

Esta aventura de duas páginas foi feita para ser usada em qualquer nível. Assim, você (o Mestre) terá que ajustar algumas partes para ajustá-la ao seu grupo.

Tamanho do Grupo

Esta miniaventura assume que o seu grupo consiste de 4 ou 5 personagens. Se ele tem menos que isso, você terá que ajustar a aventura de acordo.

Nível do Grupo

Quando você vê o termo “Nível do Grupo”, esta é a média arredondada dos níveis de todos os personagens. Se assume que o grupo consiste de personagens com aproximadamente o mesmo nível.

Monstros

A maior parte da preparação consiste de inserir monstros. Felizmente, os combates em cada miniaventura de duas páginas não costumam ser o foco. Isto significa que se o grupo lida com o combate facilmente, não é um problema. Estas são miniaventuras, não partes de uma campanha.

Cada sala ou área que tem um monstro terá uma nota na entrada “especial”, como esta:

Especial: Combate (Morto-Vivo)

A informação apresentada no parêntesis está lá para lhe informar que tipo(s) de monstro(s) deveria(m) estar envolvido(s) no combate. (A história por trás da aventura também ajuda a entender o tipo de monstro que você deve inserir.)

Hão algumas maneiras para preencher as “lacunas”.

Você pode usar uma ferramenta como a excelente [Donjon Monster List](#) para encontrar um monstro apropriado. Esta ferramenta lhe permite organizar monstros em diversos fatores diferentes para encontrar algo do nível que você deseja:

<http://donjon.bin.sh/5e/monsters/>

Você também pode “personalizar”. Para fazê-lo, pegue um monstro existente do nível correto e mude uma ou duas coisas para criar o monstro que você precisa. Você pode ler mais sobre esta técnica na seção intitulada “*Modifying a Monster*” na página 273 do *Dungeon Master's Guide*.

Classe de Dificuldade

Para tornar esta aventura utilizável para qualquer nível, não é dado nenhuma CD fixa. Ao invés disso, usamos as palavras Fácil, Média e Difícil para estabelecer uma CD específica. Usa a tabela abaixo para encontrar a CD adequada ao nível do seu grupo:

Nível do Grupo	Fácil	Médio	Difícil	Teste
1-4	10	15	20	13
5-8	10	15	20	14
9-12	15	20	25	16*
13-16	15	20	25	18*
17-20	15	20	25	20*

*Para grupos no nível mais baixo da faixa, você pode subtrair até 2 da CD do Teste, dependendo do quanto você queira dificultar o encontro.

Tesouro

A coisa mais fácil de inserir é o tesouro. Estas entradas dão um tipo de tesouro, mas nada mais, como neste exemplo:

Especial: Tesouro (Anel)

Você decide se o tesouro é algo mágico ou mundano (mas valendo ouro), e se estas recompensas serão apropriadas ao nível ou não.

Escala

O mapa não tem uma escala definida. Ele lhe dá uma ideia do tamanho que as coisas devem ser, mas sintá-se livre para aumentar ou diminuir como achar apropriado.

Dano

Às vezes, uma aventura usa as palavras Dano Padrão seguidas pelas palavras baixo, médio ou alto em parêntese, e então um espaço, assim:

Dano Padrão (médio) ____

Isto se refere a tabela *Monster Statistics by Challenge Rating* no *Dungeon Master's Guide*, página 274. Basta usar o Nível do Grupo para encontrar a entrada certa na tabela e usar a coluna de *Damage/Round* para pegar um número da faixa apresentada. Então, escreva a devida quantidade no espaço disponível.

Two Page Mini Delve © 2011 & 2016 Roving Band of Misfits Press
RovingBandofMisfits.com

Map © 2011 Dyson Logos
<https://rpgcharacters.wordpress.com/>

Versão em português da REDERPG

Tradução: Bruno Kopte

Revisão: Luiz Agostinho e Gervasio Filho

Link do original em inglês:

<http://www.drivethrurpg.com/product/171768/Two-Page-Mini-Delve--Workshop-of-the-Mad-Alchemist>