# Lobisomens na Expedição de Guerra

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 21 de novembro de 2019

por James Haeck, originalmente publicado em 11 de março de 2019 em [**https://www.dndbeyond.com/posts/450-encounter-of-the-week-werewolves-on-the-warpath**](https://www.dndbeyond.com/posts/450-encounter-of-the-week-werewolves-on-the-warpath)  
traduzido por Felipe Vitorino  
revisado por Daniel Bartolomei Vieira e Ricardo Costa

No encontro desta vez, Lobisomens na Expedição de Guerra, uma perseguição frenética através de uma floresta alpina está acontecendo quando os aventureiros se deparam com um grupo de lobisomens em plena caça. A interferência acidental do grupo permite que os homens-urso escapem — mas coloca os aventureiros diretamente no caminho dos lobisomens. Estes lobisomens estavam ansiosos por comer carne de urso esta noite, mas a promessa de carne humana tenra — ou de mais convertidos para a alcateia — é demasiado deliciosa para deixar passar. Eles interrompem a perseguição e saltam sobre os aventureiros.

# Licantropos Caçando Licantropos

Os licantropos apresentados no Monster Manual: Livro dos Monstros não podem ser feridos por armamento físico, a menos que essas armas sejam mágicas ou prateadas – isto é, ou feitas de prata maciça ou alquimicamente revestidas de prata. Isso tem o infeliz efeito colateral de tornar todos os licantropos imunes às armas naturais de outros licantropos. Você pode abordar este problema de duas maneiras:

1. Tratá-lo como um elemento de construção de mundo. O que acontece se os licantropos não podem ser feridos um pelo outro? Eles fazem tréguas tênues? Eles sempre lutam de forma não letal e trazem cordas e correntes para amarrar os inimigos que imobilizaram? Os licantropos mantêm armas prateadas consigo para defender-se de outros licantropos, ou isso é perigoso demais? Podem os clãs de licantropos, em vez disso, manterem uma única adaga prateada trancada em seu acampamento e a usá-la para abater ritualisticamente os inimigos que arrastam de volta para o acampamento?
2. Crie uma solução alternativa. Simplesmente declare que as armas naturais dos licantropos ignoram a imunidade para danos contundentes, cortantes e perfurantes que eles têm. Ou, declare que as armas naturais dos licantropos são mágicas e, portanto, superam qualquer resistência ou imunidade que criaturas têm a armas não-mágicas.

Este encontro faz uso da segunda opção, a fim de torná-lo mais amplamente utilizável. Contudo, se você quer customizar este encontro para o seu cenário de campanha, ele pode ser mais interessante se for escolhida a primeira opção e ao se criar uma lenda ou folclore sobre lobisomens para o cenário.

# Encontro de Combate: Lobisomens na Expedição de Guerra

Este encontro de combate é adequado para um grupo de aventureiros de 5º nível, mas pode ser alterado para desafiar um grupo de nível mais alto. Grupos sem armas mágicas ou prateadas terão mais dificuldade neste encontro.

Enquanto viajam através de uma floresta escura à noite, os aventureiros escutam os passos de um bando de animais. Galhos se partem, patas batem contra o chão e o resfolegar cansado de animais exaustos ecoa através das árvores. Se quer conceder aos seus aventureiros um pouco mais de ação neste encontro, você poderia pedir-lhes um teste de Sabedoria ou Inteligência CD 15 (Natureza) quando ouvirem estes sons; em caso de sucesso, eles discernem que esses são os sons de um grupo de grandes animais perseguindo um outro grupo. Se eles quiserem tentar ficar longe dessa perseguição, devem ser bem-sucedidos em um teste de Destreza (Furtividade) ou Sabedoria (Sobrevivência) com CD 17.

## Resumo do Encontro

Uma vez que os aventureiros escutam os sons da caçada que se aproxima, já é tarde demais. O caminho ao longo do qual estão andando subitamente se enche de rosnados, lobisomens escravistas e um grupo em fuga de – aparentemente – humanos. Esses humanos fogem da cena no momento em que os lobisomens decidem lutar contra os aventureiros.

Não é imediatamente óbvio o por quê os lobisomens prefeririam lutar contra um grupo de aventureiros bem armados em vez de continuar perseguindo uma caravana de viajantes desamparados, mas isso logo se torna claro. No meio da luta, o líder da matilha de lobisomens entra na briga — e os humanos que ele estava caçando também retornam. Esses humanos são, na verdade, homens-ursos, e a consciência deles os impedem de que os aventureiros encontrem o fim por causa deles.

# Início do Encontro

Quando os aventureiros estiverem viajando por uma floresta escura à noite, ou se acomodando para um descanso longo em uma clareira na floresta, leia ou parafraseie o seguinte texto:

|  |
| --- |
| *A floresta é quieta à noite; apenas o chilrear das cigarras e o farfalhar ocasional de um esquilo curioso no meio dos arbustos perturba o silêncio. Então, vocês ouvem um som. É distante no começo, mas vai tornando-se mais alto a cada instante. Vocês ouvem galhos se quebrando, depois dúzias de passos pesados pisoteando a vegetação rasteira.* |

Os aventureiros têm apenas 12 segundos antes que um bando de licantropos caia sobre eles. Se eles montaram acampamento, definitivamente não há tempo o suficiente para pegar tudo e ainda se mover. Se ainda estão viajando pela floresta escura a esta hora, então eles podem ser capazes de fazer testes de Destreza (Furtividade) ao mergulhar nos arbustos.

## A Chegada dos Lobisomens

Uma vez que os aventureiros tenham decidido como reagir aos sons que se aproximam, os lobisomens entram em cena. Leia ou parafraseie o seguinte:

|  |
| --- |
| *Os sons de galhos estalando e patas batendo contra o chão são acompanhados por rugidos de dor e ganidos de confusão, enquanto um grupo de humanos atravessa a vegetação rasteira — perseguido por um bando de enormes lobos! As roupas dos humanos estão esfarrapadas e seus olhos selvagens de medo. Um dos humanos — uma mulher de cabelo prateado com um porte poderoso — olha na direção de vocês por uma fração de segundo, e então baixa a cabeça e continua correndo por entre a vegetação alta.*  *Os lobos param, e um vira o focinho para cima e fareja o ar.* |

Um grupo de quatro lobisomens em forma de lobo acabou de chegar a meros 6 metros de onde os aventureiros estavam no começo deste encontro. O lobisomem aspirando o ar faz um teste de Sabedoria CD 13 (Percepção) feito com vantagem; ele falha automaticamente no teste se os aventureiros estão a mais que 36 metros distante de onde começaram este encontro. Se falhar, ele se volta para os humanos em fuga e toda a matilha corre. Em caso de sucesso, ele detecta os aventureiros e se volta para os seus companheiros. Leia ou parafraseie o seguinte:

|  |
| --- |
| O robusto lobo vira-se para os companheiros dele e fica sobre as pernas traseiras. O que se sucede diante de seus olhos é uma horripilante transformação. O corpo do lobo se alonga e o dorso dele se endireita com uma série de estalos, como nozes sendo quebradas contra uma pedra. As pernas dianteiras dele tornam-se braços cobertos por pelos cinzentos e por dedos inclinados com garras, e a face se encolhe e se suaviza até que esteja na metade do caminho entre um homem e um lobo. Ele late aos companheiros e diz em um grunhido baixo: “Há outros aqui. Deixe a outra presa ir, nós jantaremos carne de urso outro dia. Eu cheiro carne mais macia… presa mais fácil. Sigam-me. Vamos reivindicar a carne mais sangrenta para nós antes que nosso líder retorne.” |

Os lobisomens — dois humanos, chamados Fiódor e Ryalkus, e duas meia-elfas chamadas Tatiana e Zoya — correm para até os aventureiros e os atacam. Eles os atacam como se fossem invencíveis — até descobrirem quais aventureiros possuem armas mágicas ou prateadas, ou quais podem conjurar magias. Eles então atacam os conjuradores primeiro, depois os aventureiros com armas que ignoram suas imunidades a dano.

Os lobisomens fogem guinchando no turno seguinte ao serem reduzidos a 10 pontos de vida.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos do 11º nível, os lobisomens usam os blocos de estatísticas de PNJs modificados pelas características de lobisomem (veja “Criando Lobisomens mais Fortes”, adiante). Um é um assassino, dois são gladiadores e um é mago. O mago não pode conjurar magias enquanto estiver na forma de lobo.

## As Coisas Pioram

Na contagem de iniciativa 20, depois de duas rodadas de combate, um uivo vitorioso soa da vegetação alta nas proximidades. Um brutamontes peludo, musculoso, com um rosto forte e faminto, sai das árvores com mais dois lobisomens em forma de lobo ao lado. Ele emerge de um pedaço de floresta a cerca de 18 metros de onde os aventureiros atualmente estão lutando. Este homem é Andryusha, e ele é o líder desta alcateia de lobisomens. Ele usa estatísticas do gladiador, com características de lobisomem (veja “Criando Lobisomens mais Fortes, adiante). Ele gosta de lutar em sua forma humanoide enquanto brinca com a presa, e caminha lentamente em direção aos aventureiros cercados enquanto comanda os lobisomens ao lado dele para atacarem.

|  |
| --- |
| *O homem ri enquanto caminha na direção de vocês. “Vocês são como um coelho lutando em minhas mandíbulas. Mesmo que seu couro esteja furado, suas pernas quebradas e seu sangue escorra pelo meu queixo, vocês chutam e arranham. Não lutem! Vocês sofrem muito mais quando lutam. Apenas deixe-me rasgá-los ao meio.”*  *Ele se vira para os lobos ao lado dele e sacode a cabeça na direção de vocês. “Peguem-os.”* |

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos no 11º nível, Andryusha é um guarda sombrio e sua armadura de placas é mágica; ela se transforma para servir em sua forma híbrida, e se funde à sua forma de lobo quando ele se transforma.

## Os Ursos Retornam

|  |
| --- |
| *Na contagem de iniciativa 20, depois de mais uma rodada de combate, a mulher urso e uma de suas companheiras retornam; a mulher se chama Ticasuk, e sua companheira se chama Nanouk. Elas gritam para os aventureiros: “Nós não poderíamos deixar vocês morrerem aqui! Fiquem firmes, nós pegaremos essas feras sarnentas!” Então, elas se transformam em sua forma híbrida e atacam os dois lobisomens que acompanharam Andryusha.* |

Qualquer lobisomem atacado por um homem-urso para de atacar os aventureiros e concentra seus ataques nos homens-urso. Andryusha rosna e espreita na direção dos aventureiros, sacando sua lança e escudo enquanto se aproxima. Ele bate a lança contra o escudo e uiva quando chega perto, tentando intimidar os aventureiros. Se fugirem, ele assume a forma de lobo e os persegue.

# Vitória!

Se os aventureiros e pelo menos um homem-urso sobreviverem, Ticasuk ou Nanouk, se aproxima dos aventureiros e se transforma de volta em sua forma humana. Uma delas pergunta se os aventureiros estão feridos e pede desculpas por envolvê-los nesta caçada. Ela explica que faz parte de uma caravana de homens-ursos viajantes que percorre toda a floresta e as terras circunvizinhas. Eles entraram nestes bosques sem saber que eram os campos de caça dos lobisomens de Andryusha.

Como um pedido de desculpas, ela oferece aos aventureiros uma arma que ela tirou de um caçador de lobisomens nestes bosques há vários dias, uma espada longa língua de fogo prateada. Sua lâmina prateada a assustou e ao resto de sua caravana, e assim nunca a usou, mas ela acha que isso pode ajudar os aventureiros dentro destas florestas.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos no 11º nível, o presente do homem-urso é, em vez disso, uma espada longa marca gélida prateada.

# Criando Lobisomens mais Fortes

Alguns dos lobisomens neste encontro são baseados em um bloco de estatísticas de PNJs encontrados no apêndice B do Monster Manual: Livro dos Monstros, em vez do bloco de estatísticas padrão do lobisomem. A fim de modificar um PNJ para criar um lobisomem, siga os seguintes passos:

* Escolha seu bloco de estatísticas inicial, a partir daqui referido como “criatura base”.
* O alinhamento da criatura base muda para caótico e mau, e ganha o subtipo metamorfo.
* O deslocamento de caminhada da criatura base aumenta em 3 metros, enquanto na forma de lobo.
* A CA base da criatura aumenta em 1, enquanto na forma de lobo ou híbrida. Este bônus conta como armadura natural, e a criatura base não pode se beneficiar de mais de um tipo de armadura por vez.
* A criatura base ganha imunidade contra dano contundente, cortante e perfurante que não sejam feitos com prata.
* A criatura base ganha proficiência nas perícias Furtividade e Percepção.
* Aumente o valor base da Força da criatura para 15 (+2), caso o valor já não seja maior.
* A criatura base ganha um ataque de Mordida (lobo ou forma híbrida apenas) e um ataque de Garra (forma híbrida apenas). Esses ataques usam o mesmo bônus para acertar que os outros ataques com armas de combate corpo a corpo da criatura. O ataque de Mordida causa dano igual a 1d8 mais o modificador de Força da criatura, e as Garras causam dano igual a 2d4 mais o modificador de Força da criatura.
* A criatura base ganha as características Metamorfo e Audição e Olfato Aguçados de um lobisomem.
* Se o lobisomem atingir uma criatura viva com o ataque de Mordida, o alvo deve fazer uma salvaguarda de Constituição com uma CD igual a 8 + o bônus de proficiência da criatura + o modificador de Constituição da criatura, o que for maior. Se falhar, o alvo é amaldiçoado com a licantropia do lobisomem. Se você não souber o bônus de proficiência da criatura, poderá comparar o nível de desafio da criatura com a tabela Estatísticas do Monstro por Nível de Desafio no Dungeon Master Guide: Guia do Mestre para determiná-la.