**O TEMPLO DA LUA**

*“Olha, o trabalho não é fácil. Mas se fosse, não estaríamos enviando você. Esses textos antigos falam sobre um ‘Templo da Lua’ da última era onde um herói supostamente deixou alguma arma poderosa. Eu quero que você pegue para mim. Agora eles não descrevem exatamente o que é, mas conhecendo todo o seu calibre, tenho certeza de que não será um problema recuperá-lo. Alega que o templo só abre durante a lua cheia, então a janela até o próximo mês é em alguns dias - não seja pego lá, a menos que você goste de morrer de fome e boa sorte.”*

Leon é um contato antigo, mas confiável para um bom trabalho quando encontra um. Ele conseguiu um frete para todos vocês viajarem rio acima em um pontão por alguns dias antes de deixá-los e voltar imediatamente. Então, você terá que encontrar o caminho de volta ou pagar um extra ao barqueiro para ficar mais um dia.

**Antes da Aventura**

Certamente alguém deve saber sobre o que é este templo além de Leon e sua rede de contatos? Acontece que alguns alunos da escola arcana da cidade fizeram pesquisas sobre isso para seus projetos formais. Eles sabem pouco mais que Leon, mas entendem que há muito a ver com as fases da lua e a luz projetada por eles. Talvez os jogadores se deparem com dois guardas de folga discutindo o Armar (título de sargento) mencionando uma tempestade de neve vindo daquela direção - estranho para isso no início do outono, mas não o suficiente para enviar uma equipe de busca para investigar.

Assim que estiverem prontos para partir, a festa se encontra com Cho, um capitão de barco meio elfo que transporta o River Raft. Sua embarcação é um velho barco do pontão movido por um pequeno elemental da água que nada sob o navio que o guia. Ocasionalmente, mostra a cabeça debaixo d'água ou um respingo de cauda atrás do barco. Use as estatísticas de uma água estranha caso eles queiram atacá-la ou se houver um encontro aleatório.

Um dia depois de partir, uma forte neblina se instala rio acima. O barco repousa cerca de trinta centímetros acima da superfície calma e a névoa está lá para encontrá-lo, mas não rompe as laterais. Este nevoeiro é mágico e prepara o resto da viagem. Os jogadores que fazem ações como nadar imediatamente falham em uma constituição, exceto por inalar o gás. Peça a todos que façam sua escolha de investigação, percepção ou teste de natureza com CD13 determinará de onde vem a névoa (rio acima), que a névoa é de natureza mágica (elementos de controle lançados na região nevada) e cheira a uma doce amora silvestre - tão doce que quase o hipnotiza ao pular no água muito mais fria. Qualquer um que tenha sucesso se expôs voluntariamente ao gás e agora está suscetível a alucinações quando sai do barco. Eles veem mais bonecos de neve no limite de sua visão quando outros membros não os veem, conforme descrito na próxima seção.

**Abordagem**

Na manhã do segundo dia, o barco é parado por grandes placas de gelo, pois a neve cobriu levemente o verde natural do mundo outonal. Cho sabe que os fluxos de gelo tendem a se acumular no inverno, mas é muito cedo para qualquer coisa tão grande se acumulando. Forçado a parar e deixar todo mundo sair. Ele lhes oferece uma boa viagem ou pode ser subornado para permanecer até que retornem.

Viajando em direção ao centro da tempestade que aumenta lentamente, os jogadores estão sujeitos a ver bonecos de neve no limite de seu alcance de visão. Imóvel e de frente para a festa. Meus jogadores levaram um tempo discutindo sobre o que fazer antes de declarar qualquer coisa, e durante esse tempo a imagem do boneco de neve se transformou em um espantalho. Se eles escolhem interagir ou evitar completamente, cabe a eles, pois é apenas um espantalho comum. Isso pode ocorrer mais algumas vezes, após o segundo eles permanecem como bonecos de neve independentemente das ações dos jogadores. Perturbar os bonecos de neve posteriores revela corpos congelados sob a neve de plebeus viajantes.

Quanto mais o grupo se aproxima do centro da tempestade, mais forte a neve e o vento começam a cair. Quem não estiver usando equipamento para lidar com as temperaturas cada vez mais frias deve fazer um salvamento de constituição, na segunda ou terceira falha sofre um nível de exaustão. Isso pode ser evitado com feitiços baseados em fogo, bebidas quentes ou tempo gasto descansando dos ventos e da neve para um descanso curto. Eventualmente, a agitação aumentará tanto que se tornará uma luta continuar. O estágio final da ilusão se estabelece sobre a festa. As defesas de constituição são feitas como uma formalidade atravessando uma parede quase intransponível do clima antes de entrarem no olho calmo da tempestade que é a Clareira de Evelyn. Aqueles que falharem são atingidos por 1d10 de dano de gelo.

**Clareira de Evelyn**

Evelyn é uma Bheur Hag que fixou residência dentro de uma cabana acima do Templo da Lua. Ela teve pena de um Lycan chamado Halamar, pois ele desprezava sua existência e prometeu um futuro de servidão a ela em troca de uma cura. Rituais os trouxeram aqui, onde cada julgamento era um pedágio em seu corpo. Forçando-a a mantê-lo no templo, pois aventureiros curiosos podem tropeçar neles e ela não consegue manter a ilusão dele. Como resultado, ele é permanentemente mantido na forma Lycan e sofre desvantagem fora dos dias de lua cheia.

Sabendo da chegada da super lua cheia esta noite, ela está disfarçada de drow e está ciente da presença do grupo. Uma ilusão de massa sobre a clareira mostra uma pequena cabana com algumas árvores e um porão próximo. Atualmente ela corta lenha e prepara um ensopado noturno. Evelyn conversará abertamente com o grupo, confundirá regularmente os detalhes, mas os declarará com uma confiança que não revela muito com uma verificação de percepção além das discrepâncias na história. Informações sobre seu passado conflitam consigo mesmas, seu raciocínio por estar na floresta não é muito respaldado, ela pede desculpas por criar tal tempestade com rituais climáticos recentes.

Seu temperamento é indulgente, mas testes de alta percepção revelarão uma sensação borbulhante de fome. Evelyn é uma glutona e se alimenta de intrusos. Embora tenha bom coração em ação ao trocar negócios com aqueles que ela conheceu ao longo dos tempos, ser exigida quebra seu disfarce robusto.

Ela os recebe para um breve descanso para saborear o ensopado e nega veementemente qualquer existência de um templo, recusando a entrada em seu porão simplesmente trancado. Se os jogadores a antagonizarem continuamente, entrarem no porão ou interromperem sua rotina diária, seu temperamento se perde e os expulsa. Qualquer negação adicional de seu pedido e sua verdadeira forma de Bheur Hag é revelada em fúria. A ilusão do prado pacífico cai para um cemitério de cadáveres amarrados como carne seca para ela usar a habilidade Festa Enlouquecedora. Se os jogadores consumirem seu ensopado, eles agora perceberão que se entregaram ao gosto da carne humanoide.

Se Evelyn cair abaixo de 50% de HP, ela tocará uma buzina de alarme silencioso, alertando Halamar de que ela está lutando e morrendo - que a próxima pessoa a abrir as portas da sala do templo em que ele está provavelmente tentará matá-lo, a menos que seja explodido para ele novamente.

**A adega**

O porão da casa é desinteressante para itens regulares, exceto por um grande conjunto de portas de pedra que levam ao templo. Se Evelyn estiver morta e o grupo descansar dentro do porão, então decidirem sair novamente, eles percebem que a tempestade está diminuindo o suficiente para ver bonecos de neve cercando a clareira. Estes são uma combinação de cadáveres congelados e espantalhos regulares. Atire em alguns sencientes para o curioso aventureiro.

**O TEMPLO**

Abra as grandes portas de pedra do templo e prepare-se para uma masmorra contida. O primeiro passo é descer uma escada em espiral com um centro oco para uma subida de 42 m antes de um túnel de 18 m que leva ao átrio principal.

Olhando para este átrio octogonal, você descobre uma visão misteriosa: no centro repousa um grande dispositivo de madeira dourada em forma de Y, muito parecido com ponteiros de relógio, apontando para bacias que repousam em um conjunto de 8. Abaixo delas está um grande mural de fenômenos astrológicos e 8 runas levemente brilhantes representando as várias fases da lua. Atrás de tudo isso, em cada parede, há um conjunto de portas de pedra lisa sem indicações claras de mecanismo de abertura.

Das bacias, 3 estão abertas atualmente, que são as que os ponteiros apontam. Uma rápida caminhada e cada membro do grupo pode determinar que o número 8 tem comida estragada, o número 3 com água benta e o número 5 com gelo sólido [o interior pode ser trocado, seu conteúdo para todas as bacias não importa além de um impedimento]. Dentro do gelo congelado e da água benta, uma alça pode ser vista, mas o braço deve estar totalmente submerso para alcançá-la. Consulte “Ao puxar as alavancas” para obter uma explicação rápida sobre como elas funcionam.

O objetivo final da masmorra é abrir as portas 7, 4 e 3. Pistas pelas salas e o eventual uso do 6º permitirão aos jogadores desbloquear a combinação adequada. Ele não abrirá a menos que a sala 6 seja concluída.

As fases da lua se iluminam com um amarelo claro [ou a cor do reflexo da lua] quando a porta é aberta.

As bacias voltarão a encher se forem esvaziadas depois de fechadas. Seu conteúdo, independente da natureza, se deteriorará em 5 minutos após ser retirado da bacia para evitar a coleta fora do templo.

Ao puxar as alavancas:

• Apenas 3 alavancas serão expostas por vez devido à natureza das bacias de fechamento do mecanismo quando as mãos não estão apontadas para ele.

• As salas não podem ser abertas por dentro.

• Puxar uma alavanca com a mão pequena apontando para ela abre a mão grande. Ao puxar a mão grande, ela abre as duas mãos pequenas. Puxar uma alavanca novamente fecha a(s) porta(s) que ela abriria. Puxar todos os três de uma vez não altera essas regras.

• Se um material for perigoso, o jogador deve fazer um teste de resistência de CD ou sofrer alguma consequência, a menos que tenha uma maneira razoável de negá-lo. Um pé de cabra pode puxar óleo quente sem queimar o jogador, mas não pode suportar a temperatura da prata derretida [provavelmente? Ciência]. Comida podre requer um teste de constituição se o jogador tiver sofrido dano para resistir a uma doença de feridas abertas.

• Use seu próprio julgamento.

**Os quartos**

1) Esta sala é um armário de armazenamento médio para ervas secas e outros materiais medicinais. Os jogadores podem passar o tempo reunindo ingredientes comuns, como erva-sangue, cera hermética, sciliabeans, melirraíz e outros para usar na preparação de poções ou em kits de cura ou veneno, caso saibam como.

2) Esta sala é fracamente iluminada por uma única vela. No entanto, esta vela está atrás de um corredor de dezenas de espelhos de vidro, criando um labirinto infinito. Entrar é tão desorientador que uma investigação do DC25 é necessária para se manter no caminho certo. Caso contrário, os jogadores podem usar quebrar ou começar a esmagar para chegar à vela. Quebrar os espelhos libera um Susurrus dos fragmentos que caça os jogadores. Na base da vela está uma esfera negra. Este orbe é usado na sala 6 para destrancar as portas que precisam ser abertas e resolver o quebra-cabeça.

3) É oleoso, viscoso, gorduroso e totalmente escuro além de Truesight. A sala em si tem o formato de uma tigela rasa de skate e os jogadores escorregam imediatamente com um Salvaguarda de Destreza CD24. Lá dentro, um Espectro pede segredos ao jogador enquanto os acaricia suavemente. Ele sabe se há uma mentira, mas como dm, coisas que parecem que o jogador teria como um segredo da história de fundo ou certas circunstâncias servirão. Se respondido, ele dará a eles um pequeno orbe preto e perguntará aos outros jogadores se eles também entraram. A recusa significa atacar. Este orbe é usado na sala 6 para destrancar as portas que precisam ser abertas e resolver o quebra-cabeça. Eles terão que ser criativos para navegar.

4) Uma fina parede de vidro separa toda a sala de 24 Mephits. Pequenas criaturas tortuosas de sua escolha elemental que enxameiam ao longo da janela e pedem liberdade. Claro, isso irá libertá-los e atacar os jogadores. Se os jogadores tentarem negociar com eles para não atacar e, em vez disso, liberar informações, trate cada metade como dois pontos de vista opostos. Uma dúzia com +7 para resistir à negociação e a outra -7. Dentro de seu quarto há barras marcando a forma de um Y que corresponde ao padrão do código do templo, mas invertido horizontalmente.

5) Esta sala é dividida meio-a-meio por uma luz que vem do teto. Um lado escuro e o outro em branco relativamente pálido. Dentro de uma série de itens estão espalhados por toda parte. O conteúdo ou o que é a sala não importa. Cada item dentro é cromado ou de madeira, e os jogadores devem gastar meia hora organizando tudo com cromo na luz, madeira no escuro, para destrancar um compartimento secreto no meio do chão. de moedas de ouro ou outro saque. Outros jogadores podem descansar um pouco durante esse período.

6) A sala circular é plana em todos os lados com um teto que parece se estender para sempre. Na realidade, o teto está fora de vista e encantado por ser difícil de ver. Ao trazer as esferas negras para a sala, elas começam a brilhar muito fracamente. Há uma série de 8 bolsos no teto para encaixar os 3 orbes que sinalizam a porta. Descreva a tentativa e o erro dos jogadores colocando orbes em slots para ver qual bolso acende quando um orbe é colocado nele. Eles não conseguem resolver o quebra-cabeça sem que todas as 3 posições se acendam. Uma vez que todos estão no lugar, uma pequena constelação começa a se formar a partir de linhas de luz que conectam os orbes como um Y com base na direção cardinal de 7, 4 e 3 do átrio principal. As portas do andar principal podem ser abertas para permitir a finalização do quebra-cabeça.

7) A sala da lua cheia está bem iluminada. Cada parede é coberta de cima a baixo com 3 estantes de livros que contam histórias ao longo dos tempos. Algumas muito recentes e outras completamente esquecidas. A maioria está em idiomas ou dialetos que também os tornam difíceis de ler. Se os jogadores decidirem retirar livros ou derrubar uma prateleira, eles revelam um grande desenho de giz que abrange todas as 3 paredes e forma outro Y virado no eixo vertical moldado para a formação da resposta.

8) O que antes poderia ter sido uma sala de jantar agora é simplesmente uma mesa de pedra coberta com trapos ensanguentados e bandagens aleatórias. Escondido lá dentro está um lobisomem ferido (já ensanguentado) escondido para um ataque surpresa. Halamar responderá às chamadas somente após este primeiro ataque, pois não revelará sua posição de esconderijo para um ataque furtivo a qualquer jogador curioso. Ele empunha uma Espada Longa do Veterano que ainda está na forma de bengala. Se tiver a chance, ele deporá suas armas e tentará partir, pois prefere aceitar a maldição do que morrer completamente. No fundo da sala há uma orbe negra. Este orbe é usado na sala 6 para destrancar as portas que precisam ser abertas e resolver o quebra-cabeça.

**Completando o Templo**

Uma vez que as esferas estejam posicionadas dentro do teto da sala 6, os jogadores precisam ter as 3 portas indicadas por sua correspondência de direção cardeal. A plataforma inteira começa a descer junto com quem estiver em cima dela. Lentamente, mas com segurança, a plataforma desce 120 metros nas profundezas do solo. Ao chegar ao fundo, uma única porta regular permanece.

Ao abrir a porta, um longo corredor se estende por 60 metros. Braseiros verdes acendem ao longo de ambos os lados da passarela até finalmente iluminar uma escada central para um grande baú ornamentado no topo de uma pequena pirâmide. Os jogadores agora podem recuperar o item para o qual foram enviados. Assim que este item for recolhido, as luzes da sala se apagam. O teto é iluminado como um oceano infinito de estrelas que dão uma luz fraca ao ambiente. Constelações que estão além de qualquer memória escrita repousam neste mural ao lado daquelas vistas no céu atual; guiando o caminho do jogador de volta para a porta, subindo o elevador lento e, eventualmente, saindo do templo.

**BLOCOS DE ESTATÍSTICAS DAS CRIATURAS**

**Espantalho**

*Constructo média, caótico e má*

**Classe de Armadura** 11 | **Pontos de Vida** 36 (8d8) | **Velocidade** 9 m.

FOR 11 (0), DES 13 (+1), CON 11 (0), INT 10 (0), SAB 10 (0), CAR 13 (+1)

**Vulnerabilidades a danos** fogo

**Resistência a Dano** concussão, perfuração e corte de armas não mágicas

**Imunidade a Danos** veneno

**Imunidades à condição** encantado, exaustão, assustado, paralisado, envenenado, inconsciente

**Sentidos** visão no escuro 18 m.

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

**Desafio** 1 (200 XP)

**Falsa Aparência.** Enquanto o espantalho permanece imóvel, é indistinguível de um espantalho comum e inanimado.

**Ações**

***Multiataque.*** O espantalho realiza dois ataques com as garras.

Garra. Ataque corpo a corpo com arma: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (2d4+1) de dano cortante. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 11 ou ficará amedrontado. até o final do próximo turno do espantalho.

***Clarão Aterrorizante.*** O espantalho tem como alvo uma criatura que ele possa ver a até 9 metros dele. Se o alvo pode ver o espantalho, o alvo deve passar em um teste de resistência de Sabedoria CD 11 ou será magicamente amedrontado até o final do próximo turno do espantalho. O alvo assustado fica paralisado.

**Bizarro de Água**

*Elemental grande, neutro*

Classe de Armadura 13 | Pontos de Vida 58 (9d10+9) | Velocidade 0 m, natação 18 m.

STR 17 (+3) DEX 16 (+3) CON 13 (+1) INT 11 (0) WIS 10 (0) CHA 10 (0)

Resistência a Danos fogo; concussão, perfuração e corte de ataques não mágicos

**Imunidade a Danos** veneno

**Imunidades à condição** exaustão, agarrado, paralisado, envenenado, contido, caído, inconsciente

**Sentidos** visão cega 9 m, Percepção passiva 10

**Idiomas** entende Aquan, mas não fala

**Desafio** 3 (700 XP)

**Invisível na Água.** O estranho da água é invisível enquanto totalmente imerso na água.

**Limite de Água**. A estranha água morre se deixar a água à qual está ligada ou se essa água for destruído.

**AÇÕES**

***Constringir***. Ataque corpo a corpo com arma: +5 para acertar, alcance 3 metros, uma criatura. Acerto: 13 (3d6+3) dano de concussão. Se o alvo for Médio ou menor, ele é agarrado (CD de fuga 13) e puxado1,5 metros em direção à água estranha. Até que este agarrão termine, o alvo está contido, a água estranha tenta afogá-lo, e a água esquisita não consegue restringir outro alvo.

Bheur Hag

Feérico médio, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural) Pontos de Vida 91 (14d8+28) | Velocidade 9 m

STR 13 (+1), DEX 16 (+3), CON 14 (+2), INT 12 (+1), WIS 13 (+1), CHA 16 (+3)

Jogadas de Resistência Sab +4

Perícias Natureza +4, Percepção +4, Furtividade +6, Sobrevivência +4

Imunidade a Dano frio

Sentidos visão no escuro 18 m

Idiomas Auran, Comum, Gigante

Desafio 7 (2.900 XP)

Cajado Cinzento Mágico. A bruxa carrega um cajado cinza, um pedaço de madeira cinza que é um foco para seu interior. poder. Ela pode montar o bastão como se fosse uma vassoura voadora. Enquanto segura o cajado, ela pode lançar feitiços adicionais com seu traço Innate Spellcasting (esses feitiços são marcados com um asterisco). Se o bastão é perdido ou destruído, a bruxa deve criar outro, o que leva um ano e um dia. Apenas um bheur hag pode usar um graystaff.

Caminhada no Gelo. A bruxa pode se mover e escalar superfícies geladas sem precisar fazer uma habilidade verificar. Além disso, terrenos difíceis compostos de gelo ou neve não lhe custam um momento extra.

Conjuração Inata. A habilidade inata de conjuração da bruxa é Carisma (resistência de magia CD 14, +6 a atingido com ataques de feitiço). Ela pode conjurar inatamente as seguintes magias, não exigindo nenhum material componentes:

À vontade: segurar pessoa,\* raio de gelo, 3/dia cada: cone de frio,\* tempestade de gelo, parede de gelo,1/dia cada: controlar o clima

Ações

Bater. Ataque corpo a corpo com arma: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 10 (2d8+1) concussão dano mais 3 (1d6) de dano por frio.

Festa Enlouquecedora. A bruxa se banqueteia com o cadáver de um inimigo a 1,5 metro dela que morreu no último minuto. Cada criatura à escolha da bruxa que esteja a até 18 metros dela e seja capaz de vê-la deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou ficará com medo dela por 1 minuto. lê e fala apenas em jargão; o Mestre controla o movimento da criatura, que é errático. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito sobre si mesma em um sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem-sucedido ou o efeito terminar para ela, a criatura é imune para o Banquete Enlouquecedor da bruxa pelas próximas 24 horas.

Sussurro

Aberração

Classe de Armadura 15 | Pontos de Vida 78 | Movimento de 9 m , escalada de 6m

Resistência a Dano concussão, perfuração e corte de ataques não mágicos

Multiataque: Garra +7 1d8+5 perfurante Grapple causa dano perfurante extra de 1d4+3 Armas contundentes fazem com que o Susurrus estilhace picos de 2d4 para qualquer um a 1,5 metro dele. - Precisa de um bloco de estatísticas real construído para aqueles que o desejam.

Mephit de Vapor

Elemental pequeno, mal neutro

Classe de Armadura 10 | Pontos de Vida 21 (6d6) | Movimento 9 m, voar 9 m.

STR 5 (-3), DEX 11 (+0), CON 10 (+0), INT 11 (+0), WIS 10 (+0), CHA 12 (+1)

Imunidade a Dano fogo, veneno

Imunidades à condição Envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Aquan, Ignan

Desafio 1/4 (50 XP)

Explosão Mortal: Quando o mephit morre, ele explode em uma nuvem de vapor. Cada criatura a até 1,5 metro do mephit deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou sofrerá 4 (1d8) de dano de fogo. Conjuração Inata (1/Dia): O mephit pode conjurar Desfoque de forma inata, sem a necessidade de componentes materiais. Sua habilidade inata de conjuração é Carisma.

Ações

Garras: Ataque corpo a corpo com arma: +2 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. Acerto: 2 (1d4) de dano cortante mais 2 (1d4) de dano de fogo.

Respiração de Vapor (Recarga 6): O mephit exala um cone de 4,5 metros de vapor escaldante. Cada criatura nessa área deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 10, recebendo 4 (1d8) de dano de fogo em uma falha na resistência, ou metade do dano em uma bem-sucedida.

Espectro

Morto-vivo médio, caótico e mau

Classe de Armadura 12 | Pontos de Vida 22 (5d8) | Movimento 0 m, voar 15 m (pairar)

STR 1 (-5), DEX 14 (+2), CON 11 (+0), INT 10 (+0), WIS 10 (+0), CHA 11 (+0)

Resistência a danos ácido, frio, fogo, raio, trovão; concussão, perfuração e corte de ataques não mágicos

Imunidade a danos necrótico, veneno

Imunidades à condição encantado, exaustão, agarrado, paralisado, petrificado, envenenado, caído, contido, inconsciente

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas compreende todos os idiomas que conheceu na vida, mas não pode falar

Desafio 1 (200 XP)

Movimento Incorpóreo. O espectro pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fossem um terreno difícil. Leva 5 (1d10) de dano de força se terminar seu turno dentro de um objeto.

Sensibilidade à luz solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, o espectro tem desvantagem nas jogadas de ataque, bem como nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

Ações

Dreno da vida. Ataque de Feitiço Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. Acerto: 10 (3d6) de dano necrótico. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou seu máximo de pontos de vida será reduzido em uma quantidade igual ao dano sofrido. Essa redução dura até que a criatura termine um descanso longo. O alvo morre se este efeito reduzir seu máximo de pontos de vida a 0.

**Lobisomem**

*Humanoide médio (humano, metamorfo), caótico e mau*

Classe de Armadura 11 | Pontos de Vida 58 (9d8+18) | Movimento 9 m (12 m na forma de lobo).

STR 15 (+2), DEX 13 (+1), CON 14 (+2), INT 10 (0), WIS 11 (0), CHA 10 (0)

Perícias: Percepção +4, Furtividade +3

Imunidade a Dano concussão, perfuração e corte de ataques não mágicos não feitos com armas de prata

Percepção passiva 14

Idiomas Comum (não pode falar na forma de lobo)

Desafio 3 (700 XP)

Metamorfo. O lobisomem pode usar sua ação para se metamorfosear em um híbrido lobo-humanóide ou em um lobo, ou de volta à sua forma verdadeira, que é humanóide. Suas estatísticas, além de sua CA, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado. Ele volta à sua forma verdadeira se morrer.

Multiataque. O lobisomem realiza dois ataques: um com sua mordida e outro com suas garras ou lança. Morder. Ataque corpo a corpo com arma: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d8+2) de dano perfurante. Se o alvo for um humanoide, ele deve passar em um teste de resistência de Constituição CD 12 ou será amaldiçoado com licantropia de lobisomem.

Garras. Ataque corpo a corpo com arma: +4 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. Acerto: 7 (2d4+2) de dano cortante.

Lança. Ataque corpo a corpo ou à distância com arma: +4 para acertar, alcance 1,5 m ou alcance 6/18 m, uma criatura. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante ou 6 (1d8 + 2) de dano perfurante se usado com as duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo.

Audição e Olfato Aguçados. O lobisomem tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição ou do olfato.

DIAGRAMA DA SALA PRINCIPAL DO TEMPLO

