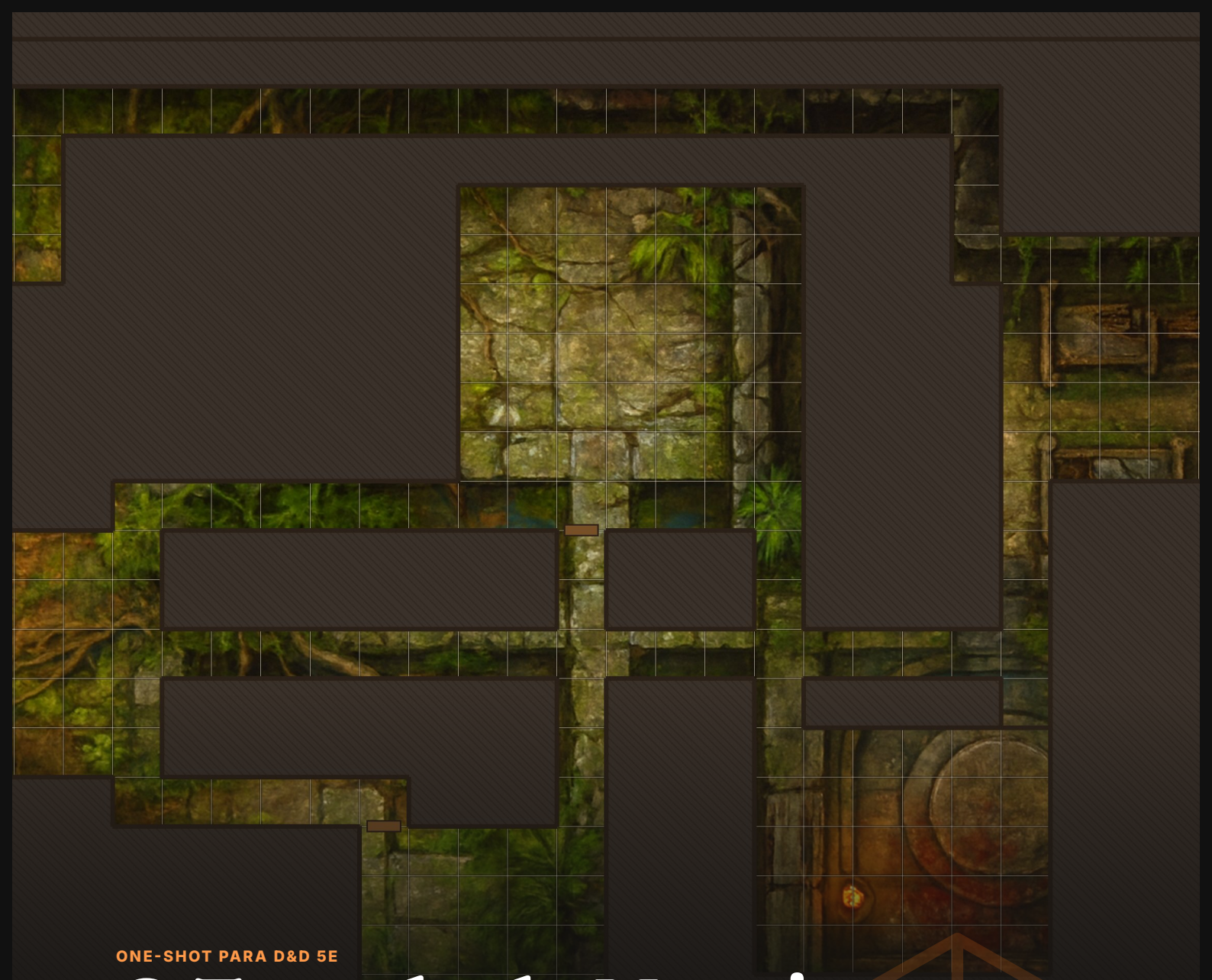


ONE-SHOT PARA D&D 5E

O Templo de Meru'var

Um templo de guerra engolido pela selva — sangue e preces em ruínas antigas.

Nível 7 | 4 personagens | Combate mortal | 3–4 horas | 6 áreas · 3 rotas

SOLENE

RESUMO DE 1 MINUTO

O que está acontecendo

EM UMA FRASE

Um templo de guerra engolido pela selva — sangue e preces em ruínas antigas.

O OBJETIVO

Penetrem no templo esquecido, encontrem o Alto-sacerdote Meru'var e interrompam o ritual de sangue antes que ele complete sua benção profana.

O VILÃO · ALTO-SACERDOTE MERU'VAR

Um clérigo de guerra implacável que combina disciplina marcial com fanatismo religioso; sua voz unge e ordena o sacrifício com igual fervor. Ele vê a violência como liturgia e subordina vidas ao objetivo tático do templo.

COMO TERMINA

Se Meru'var for derrotado ou o ritual interrompido, os clérigos desmoralizados se dispersam ou se rendem; a influência do templo decai. Os personagens podem reivindicar o templo ou notificar autoridades locais; a selva começa lentamente a reclamar as pedras novamente.

Rotas

1 → 2 → 4 → 6 **Via Principal.** Entrada frontal pelo pátio; mais patrulhas e a possibilidade de reinforços, mas o caminho não tem armadilhas ocultas.

1 → 2 → 3 → 6 **Passagem Secreta do Esgoto.** Uma rota escondida por trás do pátio; evita o grosso das patrulhas, porém leva por um túnel perigoso com uma armadilha próxima ao santuário.

1 → 4 → 5 → 6 **Caminho do Arsenal.** Atravessa o quartel e a forja: maior chance de achar suprimentos e armaduras, mas também de acionar alarmes que atraem reforços.

Leia em voz alta

> *A trilha termina numa clareira onde a pedra antiga se ergue escondida entre lianas e raízes. O cheiro úmido da selva mistura-se ao pó de incenso velho; está quente e estranhamente silencioso. Vocês vêem degraus cobertos de musgo que sobem para uma grande entrada parcialmente desabada.*

Contexto para o Mestre

Séculos atrás, uma ordem marcial cultuava um deus de vitória e sacrifício em um templo no coração da selva. Quando a ordem caiu, o templo foi tomado pela vegetação — até que uma nova facção de clérigos de guerra retomou o lugar, tentando usar o santuário para um ritual que lhes garantirá domínio militar sobre a região. Meru'var, o alto-sacerdote, comanda guardas disciplinados; ele cultiva tanto fé quanto sangue para manter sua ordem.

TÁTICAS DO VILÃO

Meru'var permanece protegido por formações de soldados enquanto seus acólitos abençoam e curam; usa terreno elevado e reforços para quebrar investidas e faz sacrifícios calculados para manter a vantagem. Se a luta virar contra ele, tenta recuar para um anel defensivo interior enquanto invoca proteção e coordena contra-ataques.

Mapa do Mestre

GRID DE 1,5 M (5 FT)



S porta secreta · ▲T armadilha · porta com ponto = trancada · seed 303

Áreas

1 Degraus da Clareira

> *Você sobe os degraus escorregadios e chega a uma plataforma de pedra onde musgo cresce nos relevos. O ar é denso e cheio de insetos; ao redor, a selva parece formar um anel que abafa som. Há marcas de sandálias e rodas antigas na lama — alguém passou por aqui recentemente.*

Entrada principal. Patrulhas passam aqui em ciclos (cada 10 minutos um turno de guarda). Marca de rodas indica suprimentos trazidos por um caminho lateral; pode haver rastros para seguir (sobrevivência DC 13).

Saídas: passagem para 2

2 Pátio da Estátua Despedaçada

> *O pátio está aberto ao céu, com raízes atravessando pedras. No centro, uma estátua decapitada jazia junto a um brasier apagado; latidos de morcegos vêm dos nichos. O som de passos longe ecoa entre as paredes cobertas de heras.*

Área central com cobertura parcial, oferece múltiplos ângulos de fogo. Patrulha regular de 2 veteranos passa daqui; se os personagens fizerem barulho, um vigia ouve com Percepção passiva 12.

Saídas: passagem para 1 · porta secreta para 3 · passagem para 4

3 Escavação do Esgoto

> *Um túnel de drenagem cheio de lama corre por baixo de pedras irregulares; o ar aqui é mais frio e úmido, e há um gosto de metal na boca. Raízes formam cortinas e você nota placas soltas no chão que parecem falsas.*

Passagem secreta usada para escoamento e infiltrações. Há uma armadilha subterrânea dissimulada (veja trap_encounter). Poucas sentinelas usam esse caminho, mas quem o conhece pode evitar as patrulhas principais.

Saídas: porta secreta para 2 · passagem com armadilha para 6

4 Quartel dos Vigias

> *Camas rústicas alinham-se contra paredes gastas; armas encostadas e poças de óleo no chão atestam uso recente. Um cheiro de ferro e suor domina. Uma lareira apagada e comidas semi-secas estão empilhadas num canto.*

Local de descanso dos soldados. Contém munição, ração e um alarme improvisado (sino de bronze) que, se acionado, alerta o santuário inteiro em 1d4 turnos. 3 veteranos patrulham em turnos; 1 guarda faz ronda a cada 5 minutos.

Saídas: passagem para 2 · porta para 5 · passagem para 6

5 Arsenal e Forja

> *O calor da forja ainda se faz sentir em metal frio e ferramentas espalhadas. Barris com óleos e uma prateleira com armaduras parcialmente corroídas enfileiram-se. Um odor de metal queimado paira no ar.*

Depósito de armas e armaduras. Um alarme de corda preso à porta notifica o quartel (acionamento automático se a porta for arrombada). Contém 12 peças de munição, 3 peças de armadura leve em bom estado, e 50 po de suprimentos.

Saídas: porta para 4 · porta para 6

6 Sanctum Interior

> *O santuário se abre em um salão alto, com uma plataforma elevada ao fundo e mangueiras de raiz pendendo como cortinas. Incensos queimam em braseiros; no centro, um círculo manchado de sangue antigo marca onde rituais ocorreram. Uma figura encapuzada observa a entrada.*

Área do combate final. Plataforma elevada atrás da sala oferece cobertura e vantagem de altura (5 pés). Pilares e estátuas fornecem cobertura parcial. Meru'var e seus defensores ocupam posições táticas; reforços do quartel podem se mover para cá em 2 turnos se alarmes soarem.

Saídas: porta para 5 · passagem com armadilha para 3 · passagem para 4

ENCONTRO 1 · ÁREA 3 · ARMADILHA

Laje Falsa e Esporos

> *O túnel aperta; sob as lajes soltas, uma corrente de ar úmida exala um odor terroso e adocicado. Você nota marcas recentes nas lajes e raízes que parecem ter sido cortadas com pressa.*

GATILHO	Pisada em uma laje solta marcada; qualquer criatura que caminhe diretamente pelo centro do segmento do túnel sem usar cuidado ativa a armadilha.
DETECÇÃO	Percepção passiva 13; ou uma checagem ativa de Percepção ou Investigação DC 15 revela a laje solta e raízes cortadas.
DESARME / SOLUÇÃO	Usar ferramentas de ladrão (Thieves' Tools) com teste DC 15 para travar o mecanismo; ou usar Força DC 15 para quebrar a laje cuidadosamente; empurrar um aliado através com bastão longo ou lançar algo pesado pode acionar sem risco.
EFEITO	A laje cede: a criatura cai 10 pés e recebe 3d6 de dano perfurante; lâminas escondidas raspam a perna (vá para 1/2 de dano se a criatura fizer uma salvaguarda de Destreza DC 15). Ao mesmo tempo, uma nuvem de esporos é

liberada; criaturas na área devem fazer um Con saving throw DC 15 ou ficarem envenenadas por 1 minuto (repetem o teste no fim de cada turno).

CONTRAMEDIDAS

Lança um bastão através do piso, usa Perception/Investigation para escolher caminho, ou acionar a laje de forma controlada. Feitiços de voo/levitação atravessam totalmente. Qualquer criatura que observe a laje com cuidado (Investigação/Percepção DC 15) pode passar sem risco.

ENCONTRO 2 · ÁREA 6 · COMBATE

⚔ Defesa do Sanctum

Dificuldade calculada: **Mortal** · 7100 XP ajustado (3550 XP base × 2.0)

> *O salão explode em ruídos quando os defensores se voltam para vocês, lanças rigidamente erguidas e vozes entoando cantos de guerra. O cheiro de incenso carregado e sangue velho corta seu fôlego; pilares oferecem pontos de cobertura e a plataforma elevada ao fundo domina o círculo ritual. A figura encapuzada na plataforma aponta, e o som de passos marca a aproximação de soldados.*

Terreno

- plataforma elevada atrás da sala (5 pés de altura)
- pilares de pedra que conferem cobertura parcial
- caminho central estreito com colunas que criam gargalo

Táticas

- Os veteranos formam uma linha defensiva no gargalo e usam os pilares para cobertura; dois ocupam a plataforma para controle de área.
- O acólito fica protegido atrás da linha; usa bênçãos (flavor: cura, auxílio) e tenta manter os veteranos no combate. Se possível, o acólito recua para longe e usa terreno para evitar ataque direto.
- Se os inimigos chegarem pela passagem secreta (área 3), os veteranos são menos numerosos e formam uma interceptação mais dispersa; o acólito poderá usar a laje elevada para forçar o combate em chokepoints.
- Se um alarme soar vindo do quartel (área 4/5), 1d4 veteranos adicionais chegam ao santuário em 1d4 turnos (GM ajusta conforme o fluxo do combate).

Moral. Os clérigos de guerra não fogem por covardia; recuam taticamente se a linha for rompida, tentando reagrupar na plataforma. Se mais da metade do grupo for abalada ou o acólito for derrubado, podem tentar recuar a zonas internas do templo para ganhar tempo.

Fichas

Veterano (Veteran) ×5

Humanoide Médio · ND 3 (700 XP)

CA 17 **PV** 58 (9d8+18) **Desl.** 9 m **Perc.** 12

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Ataques Múltiplos. Espada Longa ×2 · Espada Curta ×2

Espada Longa. Corpo a corpo +5 para acertar, alcance 1,5 m. Acerto: 7 (1d8+3) cortante.

Espada Curta. Corpo a corpo +5 para acertar, alcance 1,5 m. Acerto: 6 (1d6+3) perfurante.

Besta Pesada. À distância +3 para acertar, distância 30 m/120 m. Acerto: 6 (1d10+1) perfurante.

Papel no encontro: soldado de linha

Acolito (Acolyte) ×1

Humanoide Médio · ND 1/4 (50 XP)

CA 10 **PV** 9 (2d8) **Desl.** 9 m **Perc.** 12

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Clava. Corpo a corpo +2 para acertar, alcance 1,5 m. Acerto: 2 (1d4) concussão.

Magias. CD 12. Light, Sacred Flame, Thaumaturgy, Bless, Cure Wounds, Sanctuary

Papel no encontro: sacerdote de apoio

RECOMPENSAS

Tesouro

Role 1d6 ou escolha.

D6	ITEM	DESCRIÇÃO
1	**Espada longa +1**	Uma lâmina forjada com ranhuras que lembram folhas; incomum, +1 em ataques e dano.
2	**Estandarte Sangrento de Meru'var**	Bandeira ritualística do alto-sacerdote. Raro. Uma vez por dia, enquanto hasteada em combate, concede aos aliados dentro de 30 pés vantagem em um teste de iniciativa e +1d4 em dano de ataques por 1 minuto.
3	**Amuleto de Proteção (incomum)**	Pequeno medalhão que concede +1 na CA e em todos os saving throws enquanto for usado no pescoço.
4	**Pergaminho de Cura (2º nível)**	Um pergaminho mágico contendo uma cura potente (equivalente a um feitiço de 2º nível de cura).
5	**Kit de Ferramentas do Ferreiro + Poucas Peças**	Usado para reparar armaduras e armas; contém metal, couro e ferramentas; pode consertar uma peça de armadura com um dia de trabalho ou ser vendido.
6	**Moedas e Relíquias**	Cerca de 250 PO em moedas antigas, um anel de bronze com inscrições religiosas e três dízimos de culto (valor sentimental e informativo).

Conclusão

Se Meru'var for derrotado ou o ritual interrompido, os clérigos desmoralizados se dispersam ou se rendem; a influência do templo decai. Os personagens podem reivindicar o templo ou notificar autoridades locais; a selva começa lentamente a reclamar as pedras novamente.

Aventura gerada pela Solene (solene.digital) com auxílio de inteligência artificial. Revise as regras antes de jogar.
Este material inclui conteúdo do System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) da Wizards of the Coast LLC, disponível em https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document. O SRD 5.1 é licenciado sob a Creative Commons Attribution 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode).

Mapa dos Jogadores

GRID DE 1,5 M (5 FT)

