# Caçadores de Hipogrifos

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 15 de novembro de 2019

por James Haeck, originalmente publicado em 4 de março de 2019 em [**https://www.dndbeyond.com/posts/446-encounter-of-the-week-hippogriff-hunters**](https://www.dndbeyond.com/posts/446-encounter-of-the-week-hippogriff-hunters)  
traduzido por Daniel Bartolomei Vieira

O encontro desta vez é Caçadores de Hipogrifos, uma batalha em uma terra rochosa repleta de estruturas de pedra conhecidas como chaminés-de-fada. Estas formações rochosas monolíticas são o lar dos ninhos dos míticos hipogrifos – feras mágicas com, para citar o Monster Manual – Livro dos Monstros, “as asas e os membros dianteiros de uma águia, os quartos traseiros de um cavalo e uma cabeça que combina as características de ambos os animais”. Hipogrifos são criaturas tímidas que tendem a viver afastadas de outras criaturas, especialmente porque todos os tipos de monstros voadores gostariam de fazer deles sua próxima refeição. Dragões, wyverns, grifos e outros mais adoram o sabor da carne de hipogrifo, e predam estas criaturas.

Hipogrifos são criaturas altamente empáticas que podem formar laços profundos de confiança com humanoides; algumas lendas dizem que eles foram originalmente concebidos como descendentes de cavalos e grifos, daí o nome que receberam. Eles podem ser um impasse em relação a estranhos, mas heróis que vêm em auxílio deles em momentos de necessidade, podem fazer um amigo para toda a vida.

# Encontro de Combate: Caçadores de Hipogrifos

Este encontro de combate é adequado para um grupo de aventureiros de 3º nível, mas pode ser dimensionado para se ajustar a um grupo de nível mais alto. Grupos com fácil acesso ao voo podem ter momentos mais fáceis neste encontro.

Enquanto viajam pelas terras rochosas, os aventureiros encontram-se no meio de uma caçada em andamento quando o cadáver de um hipogrifo cai de pleno ar diante deles — imediatamente seguido por um grifo, wyvern ou dragão que o matou. Aventureiros que se opõem aos caçadores podem ganhar a lealdade de um hipogrifo e este lhe servir como montaria, mas aventureiros que os ajudem podem ganhar alguns dos tesouros deles em troca disso. Por outro lado, você pode querer expandir o mundo de tal encontro para além deste momento no tempo; se opor a um dragão azul, cujos pais regem estas terras rochosas com garras de ferro, para salvar alguns hipogrifos pode ser uma proposta arriscada (e mais idealista) do que aliar-se ao dragão e se aproveitar dos mais fracos.

Este encontro começa com uma escolha para os aventureiros: se envolver, ou não. Se os aventureiros decidirem que não vale a pena arriscar o pescoço pelos hipogrifos ou por aqueles que os caçam, não os obrigue a se envolverem. Em vez disso, considere as consequências da negligência pela qual optaram, e se isso poderia afetá-los mais tarde durante a campanha. Se você não conseguir pensar em quaisquer boas consequências, apenas deixe os aventureiros pular o encontro e chegar ao destino um pouco mais rápido. Então, mais tarde, enquanto viajam pelas terras rochosas, são assediados pelo dragão e pelos seus caçadores de hipogrifos. Cheio de orgulho da vitória anterior, o dragão ataca com uma satisfação feroz.

Uma vez que os aventureiros tenham se envolvido no encontro, eles rapidamente perceberão que lutar contra inimigos aéreos sem qualquer forma de voar ou escalar com facilidade as chaminés de fada que possuem 15 metros de altura é uma escolha desastrosa. Se os aventureiros estiverem nesta posição e você suspeitar que eles gostarão de vivenciar um encontro que os obriga a usar a inteligência, apenas não deixe a solução do problema ao alcance deles ao lhes oferecer uma montaria alada, ainda que temporariamente. As soluções que eles improvisarem serão suficientes e memoráveis por semanas, até mesmo durante anos.

## Resumo do Encontro

Enquanto exploram as terras rochosas que faz fronteira entre uma vasta floresta e um deserto sem fim, os aventureiros localizam os hipogrifos nativos desta região sendo caçados por um dragão azul e seus lacaios voadores. Eles podem escolher ajudar os caçadores ou os caçados, ou evitar envolver-se em uma luta que não lhes diz respeito. Se optarem por ajudar quaisquer dos lados, eles têm o potencial de ganhar amigos para toda a vida ou um tesouro valioso.

## Início do Encontro

Enquanto os aventureiros estão viajando por terras áridas, peça para cada um deles fazer um teste de Sabedoria CD 15 (Percepção). Em caso de sucesso, um aventureiro percebe que várias silhuetas minúsculas estão girando pelo ar, acima de várias chaminés de fada a cerca de um quilômetro e meio de distância. A estrada que eles estão seguindo através das terras rochosas leva mais ou menos para essa direção. Notar a batalha distante pode não mudar nada necessariamente, mas pode fazer com que os aventureiros mudem de direção enquanto viajam, ou se aproximarem furtivamente.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos de 11º nível, uma chuva começa a cair à medida que eles se aproximam das chaminés de fada. Nuvens escuras se aglomeram e a chuva começa a cair, e um ocasional relâmpago corta o céu. Esta tempestade faz com que a área a menos de 1,5 quilômetro das chaminés de fada sofra com um vento forte e precipitação intensa.

Quando os aventureiros se aproximam a cerca de trezentos metros da batalha (o que leva cerca de 15 minutos de viagem a pé em um ritmo normal), uma sombra passa sobre eles. Leia ou parafraseie o seguinte:

|  |
| --- |
| Vocês se aproximam dos elevados pilares de pedra, e as criaturas delineadas que andam por cima deles tornam-se mais evidentes. Um clarão de relâmpagos cruza o céu e cai sobre um dos pilares de pedra. Meia dúzia de criaturas voam para longe da chaminé de fada enquanto ela cai, ainda estalando por causa dos raios voltaicos, quinze metros, até o chão abaixo. |

Este pilar de pedra tombando pode distrair os aventureiros. Qualquer criatura com uma Sabedoria passiva (Percepção) menor que 16 não nota a criatura voando diretamente sobre eles, até que:

|  |
| --- |
| De repente, algo cai no chão a menos de um metro e meio de vocês! A carcaça mutilada de uma fera alada do tamanho de uma vaca, com os quartos traseiros de um cavalo e a metade dianteira do corpo semelhante a uma águia, bate contra o chão. Momentos depois, outra fera alada pousa ao lado da carcaça e começa a rasgá-la com as garras, enterrando o rosto no corpo. |

A criatura morta é um hipogrifo, e seu assassino é um grifo domesticado por um dragão azul chamado Fulgurate. O grifo tem um colar dourado resplandecente ao redor do pescoço, decorado com safiras cintilantes. Este colar vale 250 PO como objeto de arte.

O dragão e suas feras estão atacando o ninho de hipogrifo, em parte por diversão, em parte para se alimentar. Os grifos são montados pelos kobolds alados cavaleiros de Fulgurate, porém este grifo perdeu o seu cavaleiro e separou-se do grupo para comer. Se os aventureiros não interferirem com a refeição do grifo, ele nem lhes dá atenção. Se eles o atacarem, ele luta até que seja reduzido à metade de seus pontos de vida máximos, e então foge para as chaminés de fada para se reagrupar com Fulgurate.

Esta fera é treinada para ser uma montaria, e um aventureiro bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 15 (Lidar com Animais) pode montá-lo, e ele seguirá ordens. Se o aventureiros ou seus aliados tiverem ferido a criatura, eles têm desvantagem neste teste nas próximas 24 horas.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos de 11º nível, em vez de um grifo o encontro é com um wyvern. Ele se comporta como o grifo, e foge quando reduzido à metade de seus pontos de vida máximos. Além disso, o colar que o wyvern usa concede a quem o cavalga os benefícios de uma sela do cavaleiro.

## Ataque aos Ninhos de Hipogrifo

Os hipogrifos fizeram seus ninhos em uma planície poeirenta pontilhada com chaminés de fada, pilares altos feitos de rocha sedimentar desgastada pela erosão do vento ao longo de centenas ou milhares de anos. Este campo de chaminés de fada tem cerca de 100 metros de diâmetro, com um pilar de rocha aparecendo a cada 9 metros, criando uma vaga “rede” de pilares. Cada chaminé de fada tem 15 metros de altura e 4,5 metros de diâmetro. Cada chaminé de fada tem 22 pontos de vida, uma CA de 18 e um limiar de dano de 20. O dano que não alcançar ou ultrapassar este limiar não é subtraído dos pontos de vida da chaminé de fada. Chaminés de fada são resistentes a dano psíquico e venenoso, mas podem ser envenenadas, ficam caídas e estão sujeitas à exaustão. Elas também falham automaticamente em salvaguardas de Destreza.

Se uma chaminé de fada for reduzida a 0 pontos de vida, ela se quebra e cai 9 metros em uma direção aleatória. Qualquer criatura ou objeto que estiver em baixo de uma chaminé de fada em queda deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 13. Em uma falha, o alvo sofre 21 (6d6) pontos de dano contundente e fica caído. Uma criatura escalando uma chaminé de fada quando ela cai, faz essa salvaguarda com desvantagem.

Leia ou parafraseie o seguinte quando os aventureiros se aproximarem a até 30 metros das chaminés de fada:

|  |
| --- |
| O som de guinchos e pios enfurecidos enche o ar. Penas manchadas de sangue são levadas pela brisa. Um dragão azul e seus cinco lacaios voadores voam entre as chaminés de fada, perseguindo uma dúzia de hipogrifos. No topo dos pilares de pedra com 4,5 metros de altura estão os ninhos dos hipogrifos, e parece que a maioria dessas criaturas está voando ao redor para defendê-los. O que vocês farão? |

O líder deste ataque é Fulgurate, um dragão azul filhote todo adornado com jóias vistosas feitas de vidro que se formou quando relâmpagos atingiram a areia. Ele está acompanhado por cinco grifos, cada um dos quais montados por um kobold alado. Todos os cinco cavaleiros de grifo estão ocupados perseguindo os hipogrifos, mas interrompem a perseguição e reagem se os aventureiros os atacarem. Há 12 hipogrifos voando sobre o campo de batalha, fugindo ou lutando contra seus caçadores. Para simplificar o combate, assuma que cada caçador está apenas atacando e sendo atacado por um hipogrifo de cada vez, e que cada ataque dos combatentes atinge o inimigo, e esses ataques causam danos médios.

Fulgurate pousa sobre uma das chaminés de fada quando os aventureiros se aproximam para observar a caçada. A menos que os aventureiros se aproximem furtivamente, o dragão os percebe e vai na direção deles imperiosamente: “Eu sou Fulgurate, a Morte Cobalto! Estes hipogrifos são a minha presa. Vocês se juntarão aos meus caçadores, ou serão meus inimigos também.”

Se os aventureiros escolherem se juntar à caçada, os kobold cavaleiros de grifos se alegram e imediatamente pousam no topo das chaminés de fada e vasculham os ninhos. Eles começam a encher as mochilas com os filhotes de hipogrifo para fazerem uma refeição saborosa quando voltarem para casa, deixando a verdadeira caça para os aventureiros.

Se os aventureiros se opuserem a Fulgurate, ele se esconde atrás de uma chaminé de fada e ataca usando seu sopro de relâmpago à distância. Fulgurate luta sujo, e faz o melhor para evitar ser atacado, mantendo-se fora do alcance das armas de combate corpo a corpo e usando os pilares de rocha que pontuam esta paisagem para evitar o ataque. Ele gosta particularmente de explodir as chaminés de fada e deixá-las desabar sobre os seus atacantes. Se os aventureiros estiverem com dificuldade de lutar contra Fulgurate e os caçadores de hipogrifo, considere colocar um dos hipogrifos realizando um mergulho e permitindo que um dos aventureiros o use como montaria. Talvez outros aventureiros possam pegar uma das montarias voadoras dos caçadores também!

Além disso, Fulgurate pode usar uma ação para chamar um de seus kobold cavaleiros de grifo para atacar os aventureiros. O dragão azul tenta fugir quando reduzido a metade de seus pontos de vida máximos, e pede para seus guerreiros recuarem também. Ele também recua quando todos os hipogrifos forem mortos.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos de 9° nível, Fulgurate é um dragão azul jovem. Se os aventureiros forem ao menos de 16º nível, Fulgurate é um dragão azul adulto, seus grifos são substituídos por wyverns e seus kobold cavaleiros de grifos são substituídos por meio-dragões azuis veteranos. Se os aventureiros forem ao menos de 20º nível, Fulgurate é um dragão azul ancião, e seus lacaios também são substituídos por wyverns e veteranos.

Além disso, se os aventureiros forem ao menos de 16º nível, o número de hipogrifos sendo caçados aumenta para 24, em vez de 12.

# Destino dos Hipogrifos

Se os aventureiros defenderam os hipogrifos e ao menos um destes sobreviveu a este encontro, ele aterrissa depois de Fulgurate ser morto ou fugir, e curva-se diante um dos aventureiros, prometendo-lhe protegê-lo, assim como eles o protegeram. Se vários hipogrifos sobreviveram, uma quantidade de sobreviventes igual ao número de aventureiros aterrissa em grupo e curvam-se diante deles. Este novo companheiro hipogrifo serve como montaria para o aventureiro, e luta independentemente se for necessário. Ele não recebe ordens, a menos que esteja sendo montado, mas levará em consideração os pedidos do aventureiro. Ele não tem uma sela, e deve ser equipado com uma sela exótica para ser montado confortavelmente.

Um único hipogrifo pode carregar até 230 quilos. Embora não existam regras que cubram o quanto uma criatura pode transportar e ainda continuar voando, considere usar esta regra da casa: o hipogrifo não pode voar enquanto estiver sobrecarregado. Ele está pesadamente sobrecarregado enquanto transportar pelo menos 155 quilos de equipamento e passageiros.

Se os aventureiros ficaram do lado de Fulgurate, ele comemora e zomba alto quando o último dos hipogrifos for morto, “Eu sabia que vocês, insetos, serviam para alguma coisa. Agora desapareçam antes que eu decida caçar-lhes também!”

Fulgurate não fornece aos aventureiros nenhuma recompensa pela ajuda que deram.