**O Príncipe Dragão**

*Uma aventura D&D 5e por Sam Harris*

**Introdução**:

É o sonho de muitos aventureiros enfrentar um dragão em combate. Tal luta não deve ser tomada de ânimo leve - mesmo os jovens dragões são criaturas perigosas e poderosas. A recompensa potencial, no entanto, é ainda maior. Se um bando de aventureiros conseguir matar tal criatura, eles estão livres para pegar a enorme horda de tesouros que o dragão acumulou ao longo de sua vida.

Nosso grupo de aventureiros destemidos está com sorte, pois um pequeno dragão vermelho chegou para atormentar a pequena vila de Foxdale. Mas nossos heróis ainda estão molhados atrás das orelhas e devem estar bem preparados se quiserem ter uma chance de matar até mesmo este jovem dragão.

Uma aventura de 4 horas para personagens de 1º nível, por SAM HARRIS

**Resumo**

Cathrax, um pequeno dragão vermelho, tornou-se bastante ambicioso e está tentando expandir o tamanho de sua horda de tesouros.

Para fazer isso, ele decidiu atrair alguns aventureiros para seu covil para matá-los e adicionar seus equipamentos ao seu tesouro. Sendo a criatura astuta que é, ele planeja atacar a pequena vila perto de seu covil para atrair o interesse de qualquer aventureiro próximo e, em seguida, conduzi-los por uma trilha até seu covil, onde ele pode matá-los.

Sendo uma criatura orgulhosa, Cathrax emprega lacaios para fazer o trabalho que ele sente que não pode ser incomodado. Ele atualmente tem um bando de kobolds a seu serviço, a quem ele controla através do medo. Ele, no entanto, tem um braço direito em Pyjak, o líder dos kobolds. Depois de atacar a vila de Foxdale, Cathrax instrui Pyjak a garantir que qualquer aventureiro que o procure seja levado à camada do dragão, de preferência enfraquecido.

Assim que os jogadores chegarem a Foxdale, eles podem conversar com os habitantes locais e encontrar maneiras de se preparar para a batalha que está por vir.

**A aventura começa**

Para começar a aventura, leia o seguinte para os jogadores (o texto em itálico indica o que deve ser lido em voz alta para os jogadores):

*A pequena vila de Foxdale enviou mensageiros para transmitir uma mensagem. O assentamento foi vítima de um ataque de um feroz filhote de dragão vermelho.*

*Eles imploram para que qualquer um forte o suficiente para matar o dragão venha e ajude Foxdale em seu momento de necessidade. Todos vocês se reúnem para ajudar a cumprir esta tarefa singular, seja sua motivação para a justiça ou para o lucro. Isto não será uma tarefa fácil, especialmente para um bando de aventureiros como você. Você precisará de habilidade, astúcia e apenas um pouco de sorte para ter sucesso nas provações à frente.*

*No momento, vocês se encontram caminhando por um caminho de paralelepípedos em direção a Foxdale. Você não teve nada além de uma ou outra taberna para quebrar a monotonia da viagem, mas sabe que a vila fica a apenas mais um quilômetro da estrada.*

**Estrada para Foxdale: Emboscada Kobold (CR 1/2)**

Conforme os PJs viajam em direção à cidade, eles passam por um pequeno bando de kobolds esperando para emboscar qualquer um que viaje pela estrada. Permita que os PJs façam um teste de Sabedoria (percepção) CD 14. Se tiverem sucesso, eles avistam os kobolds antes de serem emboscados.

Pyjak ordenou que seus lacaios kobolds atacassem qualquer um que viajasse pela vila, a fim de chamar a atenção daqueles que poderiam estar vindo em busca de Cathrax. Seus lacaios estão cientes de que provavelmente servirão de alimento para qualquer aventureiro de verdade, mas lutarão até a morte sabendo que a retirada provavelmente significa ser comido por Cathrax.

**Kobold** (4) CR 1/8

**XP** 25 cada

**hp** 5 cada (D&D 5e Monster Manual 195)

**Tesouro:** 5 PC, 2 SP, 1 PO.

**1. Entrando em Foxdale**

*Após seu encontro com os kobolds, é uma caminhada sem eventos até chegar aos portões da cidade. Os portões estão escancarados, mas um par de sentinelas vigia do lado de fora.*

Os jogadores podem optar por passar pelos guardas, mas se decidirem perguntar a eles sobre o ataque do dragão, eles indicarão aos PJs a líder da cidade, Anissa Elsinore, para obter mais informações.

*A vila é pontilhada de pequenas casas de palha e conectada por estradas de terra gastas, com uma casa um tanto pequena repousando na colina mais alta. Parece uma aldeia perfeitamente normal - exceto por um corrimão rasgado e fumegante no caminho e marcas de queimaduras nas muralhas da cidade. Foxdale é uma vila delicada com uma população de cerca de 1.000 pessoas. A maioria das pessoas são humanos, mas um punhado de anões e elfos também chamam a cidade de lar.*

Quando a prefeita da vila, Anissa Elsinore, ouve que aventureiros chegaram à cidade, ela oferece a eles 100 PO para derrotar o dragão vermelho que atormenta sua vila. O batedor da cidade, Jonah, é capaz de fornecer a eles a localização de um acampamento de kobolds que trabalham para o dragão. Cecil, o padre da cidade, também informa aos jogadores sobre a lenda de uma poderosa espada mágica na floresta próxima.

**Haedrig Stoneward** (anão plebeu, caótico e bom) – Proprietário da Taverna Javali Eriçado.

**Jonah** (batedor humano, bom neutro) - um miliciano habilidoso

**x4 Milicia** (guarda humana, alinhamentos variados)

**Taberna Javali Eriçado**

Não há muito que diferencie este lugar de outras pousadas em todo o país. Muitos habitantes da cidade se reúnem aqui para beber e conversar com amigos, e os viajantes que param na vila podem alugar um quarto aqui por 20 pp por dia. Se optarem por comprar uma bebida aqui, podem fazê-lo por 3 pp e, se estiverem bêbados, devem obter uma CD 12, teste de resistência de Constituição ou ficará envenenado. Esta condição dura 1d6 horas.

Haedrig Stoneward é o proprietário anão da taverna. Ele é um homem barulhento e acessível que fica feliz em falar com qualquer um que frequenta seu estabelecimento. Se os jogadores falarem com ele, ele dirá que um enxame de ratos está roubando um pouco de sua comida e bebida no porão, e irá pedir aos PJs para cuidarem disso. Se eles estiverem dispostos a fazer isso, ele oferece 20 PO e entrega aos PJs uma chave enferrujada.

**Adega de Javali Eriçado:** porta trancada

A porta do porão está trancada. Se eles tiverem a chave enferrujada que Haedrig deu a eles, eles podem tentar destrancar a porta, mas a chave se encaixará na fechadura e cairá.

**Residentes Notáveis**

**Anissa Elsinore** (humana nobre, leal e boa) – a atual prefeita da vila.

**Cecil** (meio-elfo acólito, neutro e bom) – curador residente, seguidor de Pelor.

Os jogadores então encontram outra maneira de passar pela porta, incluindo:

* Obtendo uma chave reserva da Haedrig
* Quebrando-a. A porta tem 10 PV (Força CD para quebrar é igual a PV).
* Arrombar a fechadura. A fechadura tem uma CD de Destreza de 10.

Dê aos jogadores 10 pontos de experiência como um grupo se eles passarem pela porta trancada.

**Taberna do Javali Eriçado:** Despensa

Depois de abrir a porta trancada, os PJs se encontram na despensa. A despensa é uma sala de 9x6 metros cheia de barris de carne, pão, cerveja e vinho, que preenchem os lados da sala, perfazendo 6x6 metros facilmente navegável. Porém, a despensa está infestada de ratos gigantes que vêm causando muitos problemas para o proprietário. Os ratos atacarão os jogadores assim que os encontrarem.

Enxame de Ratos (2) CR 1/4

**XP** 50 cada

**hp** 24 (D&D 5e Livro dos Monstros 339)

**Taberna do Javali Eriçado:** Depósito

Além da despensa principal, há outra sala menor de 3 x 3 metros, que possui um único baú de madeira na parte de trás.

No entanto, este baú é na verdade uma imitação. Os PJs podem examiná-lo e, com um teste de Sabedoria (percepção) CD 17, perceber sua verdadeira natureza. O mímico atacará assim que um dos PJs estiver preso a ele, ou se for atacado primeiro.

**Floresta Esmeralda**

*A floresta certamente faz jus ao seu nome.*

*As folhas e a grama têm um tom verde brilhante, mas a escuridão e a névoa obscurecem rapidamente o caminho à frente.*

Antes de deixar Foxdale pela primeira vez, Cecil, o padre da cidade, contará ao grupo a história de um cavaleiro que se apaixonou por uma duende e deixou sua espada encantada para ela depois que ele morreu. Ele diz que a espada ainda reside em uma ilha no meio de um lago na Floresta Esmeralda e aconselha os jogadores a buscá-la antes de viajar para Black Mountain para enfrentar Cathrax.

**Floresta Esmeralda:** Ataque de Aranha

Aranhas gigantes espreitam na Floresta Esmeralda e atacam qualquer um que pise em seu território, incluindo os jogadores.

Durante a viagem, a aranha tentará emboscar os jogadores. Um teste de Sabedoria (percepção) CD 17 é necessário para localizar a aranha antes que ela ataque.

A aranha tentará tecer um alvo antes de atacar. Ele fugirá se eles caírem abaixo de 10 pontos de vida. Se o jogador tentar rastreá-los até seu covil, um teste de Sabedoria CD 10 (sobrevivência) é

obrigatório.

Aranha gigante CR 1

**XP** 200

**hp** 26 (D&D 5e Livro dos Monstros 328)

Mímico CR 2

**XP** 450

**hp** 58 (D&D 5e Livro dos Monstros 339)

**Tesouro:** 2 poções de cura, 50 gp

**Floresta Esmeralda**: Covil da Aranha

Se os jogadores caçarem as aranhas até seu covil, leia o seguinte:

Você encontra o covil da criatura, uma caverna escura, paredes revestidas por uma espessa camada de teia de aranha. Você vê a aranha ferida dentro, assim como vários de seus filhotes (tratados como aranhas normais).

**Aranha (4) CR 0**

**XP** 10 cada

**hp** 1 (D&D 5e Livro dos Monstros 337)

**Floresta Esmeralda:** O Lago

Eventualmente, a floresta se abre em uma enorme clareira preenchida predominantemente por um grande lago. Você avista um peixe ocasional pulando para fora da água, mas fora isso, o afloramento é preenchido com os sons solitários do vento. No meio do lago há uma pequena ilha, sobre a qual brilha uma estranha luz azul.

É uma viagem de duas horas para chegar ao lago, que tem cerca de 60 pés de profundidade e cerca de 1.500 pés de diâmetro.

Junto com alguns outros peixes relativamente pequenos reside Listra, a duende, um impetuoso espírito da floresta que protege a espada. É importante informar aos jogadores que a Listra, embora beligerante, não é uma criatura maligna e que matá-la seria um ato maligno.

Listra está invisível, mas na ilha quando os jogadores chegam. Ela se esconde dos jogadores, mas falará com os jogadores (ainda invisível), se eles tentarem roubar a espada. Ela inicialmente se recusará a desistir da espada. Ela não é insensível, no entanto, e pode ser persuadida a desistir da espada com um teste de Carisma (persuasão) CD 18 para ajudar Foxdale contra o dragão. De qualquer forma, se eles conseguirem a espada sem matar Listra, eles recebem 50 xp cada e Listra os informará sobre as propriedades mágicas da arma, bem como a história da arma.

A espada longa, chamada Thorn, é forjada com uma forma de rosa embutida na guarda, com videiras farpadas emaranhadas se espalhando e enredando o punho e a lâmina. A espada é uma espada de vingança. O espírito vingativo dentro dele é o rei elfo Ilidar Oromis, que foi enganado pela Rainha Aranha, Lolth, para condenar seu reino ao abismo, acreditando que um ritual que ele viu em seus sonhos permitiria que o reino subisse para o lado de Corellon Larethian. Isso não é relevante para o enredo atual, mas pode ser usado como um gancho no futuro.

**Listra CR 1/4**

**EXP** 50

**hp** 1 (Pixie, D&D 5e Monster Manual 253)

**Tesouro**: Espinho (espada da vingança)

**Investigando Forte Summershield**

Alguns dos kobolds estabeleceram uma base de operações no abandonado Fort Summershield, longe da Black Mountain, enquanto fazem suas incursões ao longo das principais estradas comerciais. Jonah, o batedor de Foxdale, o encontrou cerca de uma semana após o início dos ataques. É uma caminhada de aproximadamente quatro horas de Foxdale até o local do Fort Summershield. Você pode encontrar um mapa de Fort Summershield no Apêndice A no final da aventura.

4Estrada para Fort Summershield: Emboscada de Carrinho (CR 1/2)

À distância, você começa a distinguir um obstáculo na estrada de cascalho - uma carroça de madeira virada. Ao se aproximar, você vê que ele foi fraturado e estilhaçado em muitos lugares, e está pintado com respingos de sangue. Um cadáver parece estar preso sob os destroços.

Os jogadores podem encontrar uma armadilha preparada para os viajantes ao longo da estrada. A carroça deste comerciante foi atingida por kobolds alguns dias atrás, mas os kobolds a deixaram para emboscar os viajantes que se aproximam para investigar. Um kobold está escondido nos destroços para fazer um ataque surpresa a qualquer um que se aventure a se aproximar. Qualquer PJ que examinar o carrinho antes de se aproximar pode fazer um teste de Sabedoria (percepção).

contra o teste de Destreza (furtividade) do kobold. Outro kobold e um escudo de dragão kobold estão escondidos na folhagem próxima. Observe que a cota de malha do escudo de dragão impõe desvantagem nos testes de Destreza (furtividade).

**Kobold (2)** CR 1/8

XP 25 cada

hp 5 cada (D&D 5e Monster Manual195)

**Kobold Dragonshield** CR 1/4

EXP 50

CA 16 (malha de anel, escudo)

hp 7 (2d6) (Kobold, D&D 5e Monster Manual 195)

For 10, Dex 15, Con 11, Int 10, Sab 9, Car 10

**Sentidos** visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9

Espada Curta. Ataque corpo a corpo com arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 2) de dano perfurante.

**Bloco de Escudo**. O kobold impõe desvantagem em um ataque corpo a corpo ou à distância contra uma criatura dentro do alcance do kobold como uma reação.

Área 1: Ponte

Sobre um planalto separado do continente estão as ruínas de um forte, as ondas do mar lambendo o penhasco. Uma ponte de pedra atravessa o comprimento do continente até o forte, embora uma parte dela tenha caído, e uma barricada de madeira atravessa o precipício distante.

O próprio forte fica no topo de um planalto cercado por água, tornando a ponte a única maneira de entrar no pátio.

Há dois kobolds no final da ponte quebrada com um conjunto de tábuas grosseiramente pregadas que servem para preencher a lacuna para entrar e sair do forte sem ter que pular. Eles são

procurando ativamente por intrusos, então eles têm direito a um teste de Sabedoria (Percepção) para detectar a aproximação dos PJs. Eles atacam os PJs com seus estilingues até entrarem em combate corpo a corpo, caso em que usam suas adagas para se agrupar em combate corpo a corpo, usando suas táticas de matilha para ganhar vantagem (ou pelo menos mitigar a luz do sol).

Sensibilidade). Além disso, quando avistam intrusos, eles gritam para alertar seus compatriotas na área 2, que rapidamente correm para ajudar na defesa, mas o pato de emboscada na área 4 só ouve Hurek na área 5.

A barricada que os kobolds montaram na borda da ponte é composta por dois blocos de 5x5 pés que podem ser atacados e destruídos (CA 10; hp 5; vulnerabilidade ao fogo; imunidade a veneno e psíquico), concede a eles meia cobertura (+2 na CA) e torna mais difícil pular a lacuna, exigindo Força CD 10 (Atletismo). Se um PJ falhar neste teste, ele ainda pode agarrar a borda como uma ação bônus com um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10. Ao se pendurar na borda, eles podem usar todo o movimento para se levantar. Um personagem que cai cai 30 pés, mas cai na água, que amortece ligeiramente o golpe. Um personagem que cai recebe 3 (1d6) de dano de concussão.

**Kobold (2)** CR 1/8

XP 25 cada

hp 5 cada (D&D 5e Monster Manual 195)

Área 2: Pátio

O pátio está cheio de entulho e detritos. Um círculo de kobolds fica ao redor de uma pequena fogueira.

Aqui, um grupo de 2 kobolds e 1 kobold acólito passa o dia jogando e contando histórias de verdade duvidosa para se divertir. Em circunstâncias normais, eles só usam sua Percepção passiva para detectar intrusos, esperando que os guardas na ponte os encontrem antes que o pátio seja fechado.

agredido.

Se atacados, os dois kobolds regulares avançam com suas facas. O acólito geralmente abrirá o combate lançando bane nos três PJs mais próximos.

Nas rodadas subseqüentes, ele lança chamas sagradas, preferindo atingir os PJs sob o efeito de sua magia destruidora e usando suas ações bônus para remendar seus aliados com palavras de cura.

No lado esquerdo do pátio está a porta do quartel (área 3), bem como uma escadaria que desce até o posto da guarda prisional (área 5). À direita está a passagem aberta para os estábulos (área 4).

**Kobold (2)** CR 1/8

XP 25 cada

hp 5 cada (D&D 5e Monster Manual 195)

**Kobold Acólito** CR 1/4

EXP 50

Kobold Acolyte (D&D 5e Monster Manual 342)

Pequeno humanóide (kobold), leal e mau

CA 11 PV 9

For 8, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 14, Car 11

**Sentidos** visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

**Idiomas** Comum, Dracônico

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

***Táticas de Matilha***. O kobold tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do kobold estiver a até 1,5 metro da criatura e o aliado não estiver incapacitado.

Feitiço.

Truques (à vontade): reparação, chama sagrada, taumaturgia

1º nível (3 espaços): maldição, palavra de cura, santuário

**Punhal**. Ataque corpo a corpo com arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 3 (1d4+1) de dano perfurante.

Área 3: Quartel

Apenas uma cama de solteiro está totalmente consertada, o resto é uma pilha de madeira lascada e lã no chão. Fora isso, alguns colchonetes espalham o chão.

O acólito da área 2 tem a prestigiosa honra de dormir em uma cama, enquanto os demais são delegados a colchões no chão. Cada colchonete contém os pertences não-combatentes dos kobolds, e uma pequena bolsa de couro enfiada embaixo da cama contém os pertences do acólito.

Tesouro: Ao todo, os kobolds coletaram 32 cp, 34 sp, 11 gp e uma poção de escalada

Área 4: Estábulos

O feno se alinha no chão empoeirado e vários dos estábulos que se alinham na parede estão quebrados.

Uma pilha de ossos roídos espalha-se pelo chão. Atrás do último estábulo se esconde um drake de emboscada. Esta criatura tem um temperamento sujo e desagradável. Ele atacou os kobolds na estrada e conseguiu matar dois deles. Quando os kobolds o subjugaram, Hurek ordenou que ele fosse levado de volta à base para que ele pudesse treiná-lo.

Embora seu temperamento seja difícil, Hurek conseguiu com sucesso que ele seguisse seus comandos, mas não tanto os kobolds. Ele ainda morde ocasionalmente um kobold que vem alimentá-lo. Isto

tenta pegar os PJs de surpresa.

Emboscada Drake CR 1/2

XP 100

Dragão médio, sem alinhamento

CA 13 (armadura natural) PV 22 Velocidade 9 m

For 13, Dex 15, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 6

**Perícias** Percepção +4, Furtividade +4

**Resistência a danos** veneno

**Sentidos** visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

**Idiomas** entende Dracônico, mas não pode falar.

**Táticas de Matilha**. O drake tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do pato estiver a até 1,5 metro da criatura e o aliado não estiver incapacitado.

Ataque surpresa. Se o dragão surpreender uma criatura e acertá-la com um ataque durante a primeira rodada de combate, o alvo sofre 7 (2d6) de dano extra do ataque.

Morder. Ataque corpo a corpo com arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d6+1) de dano perfurante.

Tesouro: O drake tem uma pedra preciosa de quartzo azul (10 PO) presa em sua pele, mas nenhum dos kobolds foi corajoso (ou estúpido) o suficiente para tentar desalojá-la.

Área 5: Posto da Guarda Prisional

Flotsam se banha na água imunda que enche o que deve ter sido um posto de guarda. O que deveria ter sido a entrada da prisão agora está desmoronado.

Hurek, um povo lagarto, foi subornado para servir a Cathrax. Ele usa um crocodilo e o comanda para emboscar qualquer intruso que chegue à masmorra.

Hurek criou magicamente uma piscina de água de 3 pés de profundidade através da sala.

Esta água conta como terreno difícil para qualquer um sem velocidade de nado.

Tanto Hurek quanto o crocodilo são capazes de prender a respiração por longos períodos de tempo, portanto, na maioria das vezes, estão esperando por intrusos nas profundezas escuras. Aqueles sob as águas turvas são considerados levemente obscurecidos e, portanto, qualquer um que faça testes de Sabedoria (Percepção) para localizá-los estará em desvantagem.

Hurek gosta de ficar atrás de seu amigo crocodiliano maior e apoiá-lo pelas costas. Ele tem um vínculo bestial lançado no crocodilo para permitir-lhe maior controle e para punir qualquer um que entrar em conflito com ele. Durante a batalha, Hurek lança congelamento a cada turno nos causadores de dano do inimigo e

aplica liberalmente a palavra de cura quando necessário.

Essa tática obviamente torna o próprio Hurek um grande alvo, então ele tem alguns truques na manga para se manter vivo se alguém tentar entrar em combate corpo a corpo com ele. Sua classe de armadura é muito boa, então, a menos que ele se sinta muito ameaçado, ele apenas lança uma onda de trovão para empurrar qualquer inimigo que se aproxime demais do crocodilo. Se ele se sentir muito ameaçado, ele solta o vínculo da besta para lançar a nuvem de névoa, tentando se desvencilhar e escapar para um local seguro antes de continuar o ataque.

Hurek CR 1/2

XP 100

Humanoide médio (homem-lagarto), neutro e mau

CA 15 (armadura natural, escudo), PV 22

Velocidade 30 pés, natação 30 pés.

For 15, Dex 10, Con 13, Int 7, Sab 14, Car 7

**Perícias** Percepção +3, Furtividade +4, Sobrevivência +5

**Sentidos** Percepção passiva 14

**Idiomas** Dracônico, Druídico

Segurar a respiração. Hurek pode prender a respiração por 15 minutos.

Feitiço. Hurek é um conjurador de 2º nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (resistência de magia CD 12, +4 para acertar com ataques de magia). Hurek tem os seguintes feitiços de druida preparados:

Truques (à vontade): druidcraft, frostbite\*, moldar água

1º nível (4 espaços): vínculo bestial\*, nuvem de névoa, palavra de cura, onda trovejante

\* aparece no Elemental Evil Player's Companion

Morder. Ataque corpo a corpo com arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6+2) de dano perfurante.

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

Escudo com Espinhos. Ataque corpo a corpo com arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Crocodilo CR 1/2

XP 100

PV 19 (Manual dos Monstros D&D 5e 320)

Tesouro: 21 PO, o mapa para o covil da Montanha Negra de Cathrax (escrito em tinta encantada para ser à prova d'água).

Ataque na Montanha Negra

Depois de obter o mapa do acampamento kobold, os jogadores devem ser capazes de navegar pelo terreno traiçoeiro de Black Mountain, para localizar a boca do covil escondido de Cathrax. A viagem de Foxdale até a entrada da caverna leva aproximadamente um dia.

Área 0: Boca da Caverna (CR 2)

A rocha foi grosseiramente esculpida para parecer como se um conjunto de presas se projetasse do topo e do fundo da boca da caverna.

Se os jogadores atacarem durante o dia, leia também o seguinte:

Você vê uma criatura enorme e feia sentada diante da boca da caverna com uma enorme clava pontiaguda em suas mãos e um olhar estupefato em seu rosto.

A criatura é na verdade um ogro que recebeu ordens de guardar a entrada da caverna. Durante as horas do dia, a criatura fica sentada, mas está muito entediada e estúpida para prestar atenção a qualquer intruso. Dito isso, ainda seria uma tarefa difícil esgueirar-se por ela, pois cobre a maior parte da entrada da caverna. Se avistar os jogadores, soltará um rugido que alerta os kobolds dentro da caverna, então atacará e perseguirá os jogadores implacavelmente.

À noite, o ogro dorme em sua toca, na área 2. Neste momento, ninguém vigia a boca da caverna, mas há mais defesas dentro da caverna.

Ogro CR 2

XP 450

hp 59 (Manual dos Monstros D&D 5e 237)

Área 1: Túnel de Entrada (CR 1/2)

O amplo túnel cheira a muitas coisas desagradáveis: enxofre e o cheiro terrível de carne em decomposição. No lado direito da parede, a caverna se ramifica, mas o caminho está bloqueado por uma pedra enorme. Mais adiante no túnel principal há uma porta levadiça abaixada três quartos do caminho, com dois kobolds inquietos de sentinela.

Esta descrição assume que os jogadores têm visão no escuro, ou alguma outra maneira de ver no escuro, porque o túnel daqui em diante é completamente escuro. Todos os habitantes da caverna têm visão no escuro, então ela fornece uma camada extra de defesa contra aventureiros não tão dotados.

A pedra que bloqueia a entrada da área 2 não é facilmente movida.

Um teste de resistência CD 18 é necessário para movê-lo 3 metros. Mesmo com a grande força natural do ogro, às vezes ele ainda tem problemas com isso.

Além disso, o som que ele causa alertará os kobolds. No entanto, eles assumirão que é simplesmente o ogro movendo-o, mas enviarão um par de kobolds para investigar dentro de 1d6 rodadas.

A porta levadiça é baixa o suficiente para que pequenas criaturas, como kobolds e halflings, possam deslizar sob ela com facilidade. Criaturas médias, no entanto, requerem um teste de Destreza CD 12 para passar por baixo dele. O guincho para levantá-lo está do outro lado da boca, onde duas sentinelas kobolds sempre ficam de vigília, não importa a hora. Se eles virem aventureiros chegando, eles se retirarão para a área 3 para avisar os outros.

Os jogadores também podem levantar a ponte levadiça sem usar o guincho fazendo um teste de Força CD 14.

Além da porta levadiça, outra passagem leva ao posto de guarda principal na área 3, mas o túnel à frente foi desmoronado. Poderia teoricamente ser possível cavar, mas tal

o esforço levaria tempo suficiente para que os kobolds percebessem antes que a tarefa fosse concluída.

Kobold (2) CR 1/8

XP 25 cada

hp 5 cada (D&D 5e Monster Manual 195)

Área 2: A Toca do Ogro

Esta sala está repleta de ossos de centenas de animais e carrega o cheiro apropriado. O zumbido das moscas enche a sala e o fedor da morte é abundante.

Quando o sol se põe, o ogro da área 0 abandona seu serviço de vigia e dorme aqui. Ele tem um sono muito pesado e, a menos que os jogadores sejam excepcionalmente barulhentos ou a batalha comece, o ogro permanece são.

dormindo.

Há um túnel, muito grande para o ogro entrar, levando à área 5. Os kobolds usam isso para trazer o ogro suas refeições.

Área 3: Posto de Guarda Primário (CR 1/8)

Apenas no caso de alguém passar pela porta levadiça e o ogro, outro kobold

senta-se aqui para ouvir os intrusos e avisar os outros kobolds lá dentro em caso de ataque.

Kobold CR 1/8

EXP 25

hp 5 (Manual dos Monstros D&D 5e 195)

Área 4: Comuns (CR 3)

Esta é a principal sala de reunião onde eles planejam seus ataques e comem suas refeições. Durante o dia, a maioria dos kobolds está descansando na área 8, com Pyjak em seus aposentos privados na área 6, deixando esta sala relativamente vazia.

À noite, no entanto, a maioria dos kobolds passa seu tempo livre aqui quando não saem em grupos de invasão. Durante esta hora, é ocupado por 5 kobolds e pelo próprio Pyjak.

Kobold (4) CR 1/8

XP 25 cada

hp 5 cada (D&D 5e Monster Manual 195)

Kobold Dragonshield (2)

CR 1/4

EXP 50

CA 16 (malha de anel, escudo)

hp 7 (2d6) (Kobold, D&D 5e Monster Manual 195)

For 10, Dex 15, Con 11, Int 10, Sab 9, Car 10

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9

Espada Curta. Ataque corpo a corpo com arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Bloco de Escudo. O kobold impõe desvantagem em um ataque corpo a corpo ou à distância contra uma criatura dentro do alcance do kobold como uma reação.

Pyjak (CR 2)

XP 450

Kobold Priest (D&D 5e Monster Manual 348)

Pequeno humanóide (kobold), leal e mau

AC 14 (camisa de corrente)

hp 27

For 6, Des 12, Con 12, Int 13, Sab 16, Car 13

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Dracônico, Gigante, Orc

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

Táticas de Pacote. O kobold tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do kobold estiver a até 1,5 metro da criatura e o aliado não estiver incapacitado.

Feitiço.

Truques (à vontade): reparação, chama sagrada, taumaturgia

1º nível (4 espaços): curar ferimentos, raio guia, proteção contra o mal e o bem

2º nível (3 espaços): aprimorar habilidade, arma espiritual

3º nível (2 espaços): conceder maldição, fundir em pedra

Lança. Ataque com arma corpo a corpo ou à distância: +0 para atingir, alcance 1,5 m ou alcance 6/18 m, um alvo. Acerto: 4 (1d8) de dano perfurante.

Funda. Ataque à Distância com Arma: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 3 (1d4 + 1) de dano de concussão.

Área 5: Cozinha

No centro desta sala está uma pequena chaleira, uma bebida borbulhante e malcheirosa dentro.

Ocasionalmente, um ou dois kobolds cuidam do ensopado aqui, mas para o propósito desta aventura, os jogadores quase sempre encontrarão os kobolds na área 4.

O ensopado pode ser usado como uma arma, funcionando como o fogo de um alquimista, exceto que o calor diminui sozinho após 1d4 turnos. Se os jogadores decidirem comê-lo, o gosto é bastante nojento, mas é perfeitamente comestível.

Há uma despensa contendo uma variedade de alimentos, uma pequena quantidade de pão e carne crua.

Finalmente, um lençol de tecido cinza cobre o túnel que leva à área 2. Um teste de Sabedoria CD 10 é necessário para identificar a abertura.

Área 6: Sala de Pyjak

Pyjak tem seu próprio quarto na caverna, contendo um pequeno saco com seus pertences e um saco de dormir. Durante o dia, ele descansa aqui, mas é encontrado na área 4 à noite.

O saco contém uma pequena variedade de tesouros. Cathrax leva a maior parte do tesouro para si, mas concede a Pyjak algumas bugigangas para apaziguá-lo, geralmente coisas consumíveis.

Tesouro: 15 ep, 9 gp, pergaminho do disfarce

Área 7: Armazenamento (CR 2)

Os kobolds guardam a maior parte de suas armas e armaduras mundanas aqui, mas eles também têm uma armadilha escondida para aventureiros incautos. A armadilha do fosso fica logo antes do limiar da sala, tem 1,5 metro de comprimento e largura e 4,5 metros de profundidade. Dentro da cova, porém, há um enxame de cobras venenosas, e a cova apertada torna muito difícil combatê-las. Os jogadores podem fazer um teste de Sabedoria (percepção) CD 15, para perceber a ausência de tráfego de pedestres sobre o fosso. Um teste de Inteligência (investigação) CD 15 confirma que é de fato uma armadilha de poço. Se uma criatura, de tamanho pequeno ou maior, cair em

o fosso as condições apertadas impõem desvantagem nas jogadas de ataque, e todos os ataques contra você têm a vantagem.

Enxame de Cobras Venenosas (CR 2)

XP 450

hp 36 (D&D 5e Livro dos Monstros 338)

Tesouro: 4 facas, 2 fundas, 1250 cp, 112 sp, 10 gp

Área 8: Covil Kobold

Há oito rolos de cama colocados nesta sala para os kobolds. Durante o dia, cinco deles estão ocupados, mas fora isso esses kobolds estão na área 4.

Área 9: Covil de Cathrax (ND 4)

O fedor de enxofre tornou-se tão fétido que o ar é difícil de respirar. Ao sair para o afloramento, seus olhos são agredidos pelo primeiro raio de luz natural que você vê desde que entrou na caverna, vindo de um túnel no teto da caverna. O dragão, 11Cathrax, espera pacientemente por você no centro de seu domínio.

Cathrax fez com que os kobolds instalassem uma rota de fuga para ele no teto da caverna, então ele não precisava atravessar o covil dos kobolds toda vez que desejasse sair. Durante o dia, enche a sala com luz suficiente para que a visão natural seja possível, mas não tanto à noite. Cathrax está disposto a bater um papo antes da luta, convencido da inevitabilidade de sua própria vitória. Se reduzido a 15 ou menos pontos de vida, ele fugirá, no entanto. Ele não voltará para atormentar a vila, mas pode reaparecer para se vingar dos jogadores no futuro.

Cathrax (CR 4)

EXP 1.100

hp 75 (Red Dragon Wyrmling, D&D 5e Monster Manual 98)

Tesouro: 2300 pc, 1100 pp, 90 po, 6 gemas de calcedônia (cada uma valendo 50 po), óleo de escorregadio, varinha de mísseis mágicos, cota de malha de mithril

Terminando a aventura

Ao matar ou expulsar o dragão e retornar a Heartwood para informar os habitantes da cidade sobre seu sucesso, os jogadores ganham outros 1.000 pontos de experiência, bem como uma recompensa de 100 PO de Anissa Elsinore. A baronesa convidará os PJs a ficarem na cidade por mais um dia ou mais enquanto eles realizam as festividades em sua homenagem.

Uma vez que os jogadores deixaram Foxdale para continuar suas jornadas, talvez um ou ambos os pais de Cathrax ainda estejam vivos, e eles podem não gostar de alguns aventureiros matando seus filhos.

Um ou dois dragões vermelhos adultos perseguindo o grupo podem criar uma história emocionante.

Obrigado!

Gostaria de estender meus agradecimentos pessoais a você por usar minha aventura. Espero que tenham gostado, e ficaria muito grato se você pudesse oferecer comentários sobre

http://www.dmsguild.com/product/177954/The-Dragon-Prince?src=slider\_view

para que eu possa melhorar meu trabalho. Tenha um ótimo dia!