

BEIRA-CHARCO

Situado na borda de um pântano úmido, o povoado de Beira-charco tem uma série de problemas. Quando não estão lutando com o calor e a umidade, ou evitando picadas de insetos, os suprimentos estão desaparecendo e as relações tensas com o povoado vizinho dos reptantes estão queimando os nervos. Agora os comerciantes estão sendo atacados, e silhuetas de kobolds estranhamente coordenados estão deixando os colonos com medo de deixar suas casas e incitando os reptantes a mais violência.

Uma aventura para personagens de 1º a 3º nível

Por P. D. Millar

Tradução: Toca do Coruja RPG

Versão Original. [Mire's Edge](#).

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

SINOPSE DA AVENTURA

Beira-charco

Cercado por pântano úmido e folhagem espessa, o povoado de Beira-charco foi fundado há várias décadas por um senhor empreendedor com um olho para negócios — neste caso, cana-de-açúcar. Conquistando uma grande segurança financeira, a proeminência de Beira-charco só se tornou real nos anos de aposentadoria do senhor, quando ele e sua família se tornaram residentes permanentes, com um próspero povoado crescendo constantemente ao redor deles.

Quando o povoado era menor, atraía muito pouca atenção dos vários habitantes do pântano. Ficou evidente logo que uma tribo próxima aos reptantes observava a cidade em crescimento com cautela, observando os limites da cidade avançando de forma rápida sobre as fronteiras de seu território, o que nem sempre é claramente compreendido pelos povos de pele macia. À medida que o povoado crescia, as tolerâncias incompreensíveis e territoriais dos reptantes atingiram um ponto crítico, e a tribo da Bruma Cortante começou a reagir agressivamente contra a expansão do povoado. Vendo os viajantes como presas e atacando caravanas, eles causaram uma grande preocupação entre o povoado, até que o senhor da Beira-charco chegou a um acordo com os xamãs da Bruma Cortante — uma troca regular de alimentos, bens e itens ocasionais de metal trabalhado que garantiria passagem segura para o comércio e viagens de e para o povoado.

Este acordo foi satisfatório para ambas as partes e durou vários anos. Recentemente, as tensões começaram a crescer novamente. À noite, mercadorias de comércio desapareceram de carroças e celeiros.

Criaturas foram avistadas esgueirando-se pela plantação de cana-de-açúcar sob o manto da escuridão. Galinhas, gansos e outras aves foram arrancadas de seus cercados. Do santuário escondido e há muito perdido de um antigo templo em ruínas, afundado nas profundezas do pântano, o Clã da Garra Negra dos kobolds se uniu sob a proteção de um dragão. Inicialmente recorrendo apenas a pequenos furtos, as criaturas tornaram-se corajosas nas últimas semanas e começaram a assaltar caravanas de

comércio, tomando bens e suprimentos à força. Embora ninguém tenha se ferido gravemente até agora, é apenas uma questão de tempo até que vidas estejam em risco. Pior ainda, os kobolds não limitaram suas atividades a importunar Beira-charco — os reptantes da Bruma Cortante também são alvos de suas travessuras. Como resultado, a trégua arduamente conquistada agora está desfeita, e a Bruma Cortante está considerando o povo da Beira-charco como presa justa mais uma vez.

O Povo da Beira-charco

Uma população diversa, representantes das raças mais comuns podem ser encontrados entre o povo da Beira-charco. Trabalhadores áduos e afeiçoados ao seu senhor local, os moradores da cidade prosperaram por vários anos sob sua liderança. Muitos deles se lembram de como a vida era difícil antes da trégua com a tribo local dos reptantes ser negociada, e ninguém quer ver um retorno àqueles dias.

Os kobolds da Garra Negra que recentemente infestaram a área circundante são uma grande causa de preocupação, em parte devido à ameaça que representam para as caravanas de comércio e galinhas desatendidas, mas também pela agressão que provocaram na tribo dos reptantes da Bruma Cortante nas proximidades. Ninguém tem certeza de onde as criaturas estão vindo, mas os pântanos abrigam muitas ruínas misteriosas dos tempos antigos. A suspeita é que uma delas deve estar intacta o suficiente para servir como um esconderijo adequado para as criaturas, caso contrário, os reptantes já os teriam erradicado.

Ninguém na cidade foi seriamente ferido pelos kobolds da Garra Negra, mas quase todos os viram em algum momento, ou conhecem alguém que os viu, esgueirando-se pelos pântanos ou correndo pela plantação de cana-de-açúcar à noite.

Os guardas não sabem como eles contornam a paliçada, mas o fato de os kobolds parecerem capazes de fazer isso com pouca dificuldade levanta preocupações de que outras criaturas, mais perigosas, possam fazer o mesmo. Os comerciantes locais sofreram particularmente, com uma grande parte de seu estoque diminuído pelos ataques que os kobolds fizeram nas poucas estradas que levam à cidade. Muitos suprimentos vitais e medicamentos também desapareceram, entre os bens de comércio em geral. Sem os suprimentos, o povoado teria

dificuldades, e há temores de que, se as coisas continuarem como estão, os reptantes possam decidir lidar com a Beira-charco e os kobolds de uma maneira mais bélica. Como se isso não fosse ruim o suficiente, os kobolds supostamente estão unidos sob a liderança de um dragão, embora ninguém tenha visto a fera.

O Clã Kobold da Garra Negra

Este bando de criaturas travessas caiu sob a proteção duvidosa de um dragão negro jovem chamado Nox. Intimidados pelos reptantes e presas de alguns dos habitantes mais perigosos dos pântanos, os kobolds se reuniram sob o abrigo da presença do dragão e a liderança carismática de um feiticeiro chamado Wruenele. O clã está por trás dos ataques a comerciantes e viajantes, roubando objetos de valor e suprimentos e tornando geralmente a vida do povo da Beira-charco um sofrimento.

Os kobolds se escondem no pântano, reaproveitando um antigo mosteiro yuanti para servir como seu esconderijo (detalhado em “O Templo no Lago”). Eles só deixam a segurança da edificação de pedra após o anoitecer, saindo quando ouvem falar de uma nova caravana de comércio, ou se estão se sentindo particularmente ousados. Nas últimas semanas, eles se tornaram muito mais ousados em suas ações, e é apenas uma questão de tempo até que realmente machuquem alguém. Ao contrário do que se poderia supor de um dragão negro, Nox é contra esse tipo de comportamento, mas as pressões internas dentro do clã estão causando tensão crescente.

Os kobolds da Garra Negra se vestem com equipamentos que resgataram ou roubaram — alguns deles destinados a usuários de tamanho humano que foram redimensionados, alguns deles restos de far-damento yuanti antigo. Os kobolds tentam se tornar mais ameaçadores desenhando três linhas pretas (pretendendo ser marcas de garras) em seus rostos com carvão. Como um gesto simbólico para homenagear seu patrono dragão negro, os kobolds também enegrecem as mãos — daí o “Garra Negra” — no entanto, o fato de usarem carvão significa que acabam deixando pequenas impressões de mãos sujas praticamente em todos os lugares.

Os Reptantes da Bruma Cortante

A maior tribo reptante da área, a Bruma Cortante é assim chamada por sua tática preferida de atacar escondidos e atingir seus inimigos com uma nuvem de dardos envenenados com toxinas especialmente dolorosas. Sua vasta extensão de território, juntamente com sua relutância em explicar como esse território é demarcado, significa que a Bruma Cortante frequentemente entra em conflito com o povo da Beira-charco e seus comerciantes tão necessários. Os reptantes vivem nos pântanos há tanto tempo quanto alguém pode se lembrar, e eles são muito apegados ao seu lar. Eles toleraram a construção da Beira-charco, mas à medida que o povoado cresceu, eles se tornaram mais agressivos, vendo a expansão como uma invasão de seu território. A presença dos kobolds os lançou em um verdadeiro frenesi, e o povo da Beira-charco está mais preocupado com o comportamento contínuo dos reptantes enquanto os kobolds estiverem por perto do que com as travessuras do pequeno parente dragão. Isso tem um bom motivo — os xamãs estão descontentes com a presença dos kobolds da Garra Negra, e o conhecimento de um dragão na área os deixou em alerta. Os xamãs exigiram a captura do jovem dragão, pois tal besta seria uma poderosa criatura totêmica. Se o dragão se mostrar indigno de adoração, suas várias partes do corpo seriam de grande utilidade como componentes de magia.

A tribo é liderada por vários xamãs, que defendem a astúcia e a furtividade em vez da pura força bruta. Os grupos de caça da Bruma Cortante parecem materializar-se do pântano, muitas vezes espreitando logo abaixo da superfície da água ou agarrando-se aos galhos de manguezais robustos. Eles fazem uso de dinossauros exóticos da maneira que os humanos poderiam usar cães de caça, e quando a fuga já não é uma opção, alguns de seus líderes mais poderosos cavalgam para a guerra nas costas de alguns dos maiores dinossauros à sua disposição.

Escaramuças com a Bruma Cortante resultaram em várias fatalidades, e nas últimas semanas as coisas só pioraram, pois a presença dos kobolds da Garra Negra no pântano fez os reptantes sentirem que precisam demonstrar dominância na região. Como resultado, os conflitos entre o povo da Beira-charco e a Bruma Cortante aumentaram, vários comerciantes foram gravemente feridos e ainda mais estão ameaçando não retornar à área. Isso convém aos

reptantes. O consenso geral entre a tribo é que, se algo não mudar em breve, então uma guerra com o povo de pele macia está despontando, assim que eles erradicarem os kobolds da Garra Negra.

A Cidade Agrícola da Beira-charco

Beira-charco é uma pequena cidade, com cerca de 2000 habitantes. É cercada por uma paliçada áspera com cinco pequenas torres de vigia. As muralhas são patrulhadas por uma força de cerca de 30 guardas treinados e uma força de cerca de 100 milicianos dos moradores locais pode ser levantada em tempos de crise. A rua principal que leva à casa da plantação é de paralelepípedos, mas nunca foi terminada desde que perceberam que construir com pedra era uma ideia terrível.

A estrada fica constantemente inundada, e os paralelepípedos são perpetuamente escorregadios pelo musgo úmido, e a vegetação está constantemente tentando brotar entre as pedras. A maior parte da plantação é atravessada por passarelas de madeira ligeiramente elevadas. A madeira é o material de escolha para construções aqui, e há uma coleção de casas modestas e negócios locais espalhados ao lado leste da rua principal, com os campos de cana-de-açúcar, o qual são a principal fonte de renda da cidade situados a oeste.

*A Casa Oldebrando, lar do senhor aposentado, **Rutherley Oldebrando** (nobre humano) fica a noroeste da cidade. É um grande edifício de madeira pintado de branco cercado por campos de cana-de-açúcar. Rutherley tem uma guarda doméstica de cinco soldados treinados (guardas humanos) que patrulham seus terrenos. Rutherley é do tipo cuidadoso e cuida das pessoas que vivem na Beira-charco. Um homem jovial e de bom coração, fã de contar histórias de seu sucesso “de volta à capital”, ele financia aventureiros para resolver problemas difíceis com suas próprias economias.*

***Gail Rios** (plebeia) é a proprietária da Pousada Bordamar, uma taverna bem conservada construída sobre estacas sobre a água.*

***Bacurau** (gnoma plebeia) administra o Parada Comercial, um celeiro convertido onde mercados de comércio regulares são realizados e os comerciantes descarregam suas mercadorias. Ela tem um interesse investido onde o comércio continue sem ser prejudicado por kobolds e reptantes. Bacurau pode vender aos personagens itens encontrados no *Player's Handbook: Livro do Jogador* pelos seus preços listados.*

Ganchos para Personagens

O templo em ruínas pode ser colocado em qualquer lugar do seu mundo de campanha onde haja uma grande área de pântano aberto. Ele pode se beneficiar especialmente de ser colocado em um ambiente quente ou tropical na borda da civilização.

A cidade agricultora de Beira-charco foi brevemente descrita nesta aventura, se os personagens precisarem de um lugar para se prepararem para sua aventura no pântano.

Você só precisa decidir o que traz os personagens para a Beira-charco e como eles souberam das ruínas do templo. Escolha uma das seguintes opções que se adequa à sua campanha, ou crie uma explicação própria.

Os Pertences Perdidos de um Mercador

Bacurau, que gerencia o posto comercial local, aborda os personagens sobre um carregamento de mercadorias que desapareceu. Entre os bens usuais e alguns artefatos mágicos, o carregamento continua alguns pacotes especialmente importantes de ingredientes alquímicos. Esses ingredientes são usados em medicamentos, particularmente aqueles para combater venenos e doenças que são prevalentes nos pântanos, e sem eles o povo da Beira-charco poderia perecer. Bacurau gostaria de vê-los devolvidos — ela está preparada para permitir que os personagens mantenham os outros itens incluídos no carregamento, desde que tragam a ela os ingredientes alquímicos. Se os personagens concordarem, ela fornece a eles uma chave para o baú em que os itens foram embalados.

O Favor de um Senhor

O senhor local, Rutherley Oldebrando, tem enfrentado dificuldades em suas negociações com os reptantes dos pântanos. Historicamente, a tribo da Bruma Cortante era aplacada com oferendas de comida e a ocasional arma de metal trabalhado, mas a recente atividade dos kobolds na área fez com que a tolerância dos reptantes para aqueles que eles veem como invasores de seu território atingisse um ponto baixo

em precedentes. Um homem rico, de uma vida de trabalho árduo, Rutherley está totalmente preparado para financiar aventureiros para resolver os problemas de sua cidade. Ele oferecerá aos personagens 100 PO cada para investigar a fonte das incursões dos kobolds, pedindo que ponham um fim às suas travessuras — sendo bondoso, ele preferiria que isso fosse conduzido pacificamente, mas ele não hesitará se as pessoas sob seus cuidados precisarem ser protegidas pela força das armas.

PARA BEIRA-CHARCO

Introdução

No início do jogo, os personagens estão fazendo seu caminho pelo pântano e acabaram de chegar à cidade agrícola da Beira-charco. Quando os personagens chegarem à cidade, leia:

O pântano dá lugar a uma estrada elevada feita de tábuas de madeira, uma parede de paliçada emergindo do solo encharcado à sua frente. Passando pelos portões, a cidade da Beira-charco se abre à sua frente, o terreno firme disponível cedido a campos ordenados de cana-de-açúcar, enquanto casas e negócios se erguem do pântano sobre estacas. Passarelas largas conectam áreas umas às outras, embora uma única estrada de paralelepípedos serpenteie pelo meio da cidade até um pequeno morro, no topo do qual uma extensa propriedade branca se destaca.

Os personagens podem passar um tempo interagindo com os habitantes da Beira-charco, pegando qualquer equipamento ou suprimento de última hora que possam precisar antes de partirem em busca das ruínas que os locais acreditam que possam estar abrigando os kobolds que recentemente se tornaram alarmantemente ousados.

Encontros

Os pântanos ao redor da Beira-charco estão repletos de criaturas perigosas e inúmeros lugares para elas se esconderem. As raízes emaranhadas das árvores formam um labirinto que testará a habilidade dos personagens de navegar pela selva.

Abrindo o Caminho

Quando os personagens tiverem tudo o que precisam e partirem em sua caçada, leia:

O som dos insetos o envolve por todos os lados, uma umidade penetrante aderindo em uma camada desconfortável a qualquer pele exposta. Água estagnada se acumula ao redor das raízes em forma de estacas dos manguezais, e o ocasional salpico e ondulação preguiçosa e expansiva lembram que há vida de todos os tipos ao seu redor, algumas mais amigáveis do que outras. Áreas de solo sólido são poucas e distantes entre si, tornando a viagem lenta, mas com bastante luz do dia ainda passando pela densa copa das árvores, você é capaz de fazer um caminho sinuoso pelo pântano. Quanto mais você avança, mais vislumbra

antigas peças de alvenaria, sufocadas por ervas daninhas e projetando-se acima das águas paradas. Este lugar já foi lar de mais do que sapos e crocodilos, mas a natureza dos artesãos originais não pode ser determinada a partir dos estranhos amontoados de alvenaria.

Não demora muito para que o grupo descubra que eles estão longe de ser os únicos a rondar o pântano hoje.

Uma Assassina de Sangue Frio

Os personagens não estão sozinhos na busca pelo esconderijo do clã kobold da Garra Negra. Vários caçadores das tribos dos reptantes próximas patrulham os pântanos em busca do incômodo. Conforme os personagens avançam pelo sub-bosque, leia:

Um som de canto musical, bem diferente de qualquer pássaro que você já ouviu, antecede um par de criaturas cobertas de penas laranja escuras salpicadas com faixas pretas semelhantes às de um tigre. Com o tamanho aproximado de um cachorro grande, o par vira seus focinhos estreitos em sua direção, seus olhos brilhantes fixando-se em você enquanto eles cantam novamente, exibindo dentes afiados. Das folhagens atrás deles, surge uma criatura mais alta, coberta do nariz à ponta da cauda com escamas marrons escuras e manchadas, uma crista azul brilhante reluzindo na luz filtrada. Com um sibilo rosnante, os reptantes assumem uma postura agressiva, seus dois animais de estimação avançando rapidamente.

Criaturas. Um único **reptante**, com estas alterações:

- Seu valor de Destreza é 14.
- Sua CA é 14.
- Eles estão equipados apenas com um zarabatana.
- Em vez de sua opção de Ataques Múltiplos, eles podem fazer um único ataque de mordida, ou dois ataques à distância com sua zarabatana com um bônus de +4, causando 1 ponto de dano perfurante e 3 (1d6) pontos de dano venenoso.

Na caça aos kobolds, o reptante usa dois **velociraptors** como um humano usaria cães de caça. Os personagens estão profundamente no território dos reptantes, sendo considerados um jogo justo. O reptante solta os

velociraptores nos personagens, atacando-os à distância com sua zarabatana.

Na trilha. Uma vez que eles lidam com o patrulheiro, fica claro para os personagens que eles estavam seguindo os rastros de várias criaturas pequenas pelo pântano. Peça a um membro do grupo para fazer um teste de Sabedoria (Sobrevivência) com CD 10 quando o encontro for concluído. Em um teste bem-sucedido, os personagens conseguem pegar a trilha e seguir seu caminho até as Pedras da Serpente. Caso contrário, os personagens se perdem no pântano (veja “Perdendo-se” no capítulo 5 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*).

As Pedras da Serpente

Este grupo de pedras, afundadas no solo encharcado, uma vez marcaram o caminho para um templo yuan-ti onde monges sinistros treinavam nas artes mortais do assassinato furtivo e venenos letais. Agora os kobolds as usam como um marco para alcançar seu esconderijo. Quando o grupo se aproxima, leia:

Os rastros levam a um aglomerado de pedras, o caminho desaparecendo no solo encharcado no qual os blocos trabalhados afundaram. Eles parecem ter sido de alguma significância religiosa, talvez um santuário ou marcador à beira da estrada, suas superfícies gravadas com padrões de serpentes e répteis gigantescos e fantásticos.

Personagens com um valor passivo de Sabedoria (Percepção) de 12 ou mais notam que no lado leste de uma das pedras esculpidas os relevos de répteis monstruosos foram todos rabiscados infantilmente com carvão, colorindo as inscrições das criaturas de preto. Mais pequenos rastros levam para o leste.

O Templo no Lago

Os personagens seguem os rastros das pedras da serpente por cerca de uma hora antes das árvores começarem a rarear e eles chegarem à borda de um lago. Conforme se aproximam, leia:

Uma estrutura antiga de pontes graciosas e gazebos cênicos está situada em meio às águas plácidas de um lago repleto de lótus. A cúpula de um santuário distante se ergue acima de três edifícios mais baixos, um solitário minarete lutando para se sobressair acima das trepadeiras que estrangulam a estrutura mais próxima à margem do lago. Claramente um

templo de algum tipo, o lugar já viu dias melhores, mas há sinais de que parte da folhagem que tentou recuperar o lugar foi cortada.

Este templo há muito abandonado, meio devorado pelo avanço do pântano, foi tomado por um astuto clã de kobolds que fazem de suas casas nos quartos do complexo do templo que permanecem acima da água. Outrora uma fortaleza dos traiçoeiros yuan-ti, os kobolds da Garra Negra reaproveitaram câmaras para abrigar sua aldeia. Uma série de armadilhas foram colocadas para proteger suas casas, estoques de alimentos e armamentos, e o clã é mais organizado do que seu típico bando de kobolds. Isso graças ao verdadeiro governante do complexo do templo, um dragão negro jovem, que gosta de ser chamado de Nox.

Embora seja um dragão negro, Nox não possui a crueldade viciosa de sua espécie normalmente tirânica. Considerado o menor de sua ninhada, ele tem muita simpatia pelos kobolds, já que eles foram tratados de maneira muito semelhante à que ele foi no passado. Nox tem instruído eles a roubarem caravanas e viajantes, incapaz de sacudir aquela ganância dracônica, e ansiando por provar a si mesmo acumulando um tesouro, mas especificamente instruiu eles a não machucarem ou matarem ninguém. Nas últimas semanas, os kobolds ficaram um pouco ousados demais e estão lentamente começando a tomar as coisas em suas próprias mãos, desfrutando da inversão de poder depois de serem intimidados pelos reptantes da Bruma Cortante e expulsos pelos colonos humanos. Nox, não querendo parecer fraco, deixou-os escapar com coisas que o deixam desconfortável e ele está preocupado que eles possam ir tão longe a ponto de matar mercadores viajantes ou atacar o povoado próximo da Beiracharco. Como um jovem, ele é mais vulnerável do que a maioria dos dragões, e muitos caçadores ficariam muito felizes em transformá-lo em uma capa atraente.

Felizmente para o dragão, os kobolds foram até recentemente oprimidos pelos reptantes da Bruma Cortante, e estão mais do que felizes em alimentar seu ego em troca de proteção e poder. O dragão tem estado disposto a jogar o jogo longo, saqueando as partes submersas das ruínas em busca de magia perdida e tesouros antigos, distribuindo bugigangas de seu tesouro para que os kobolds da Garra Negra apresentem mais ameaça, permitindo-lhe

acumular mais tesouros daqueles tolos o suficiente para viajar pelos pântanos ou entrar em seu covil. Agora as tensões estão começando a aumentar.

Interpretando os Kobolds da Garra Negra

Os personagens provavelmente acabarão interagindo com alguns membros do clã kobold. A bravura média do kobold Garra Negra só se mantém enquanto tiverem apoio, e eles fugirão e se esconderão se muitos de seus números forem reduzidos. Se ameaçados, espere gemidos, súplicas

por misericórdia e imediatamente direções para uma figura de autoridade. Nos casos dos kobolds médios, essa figura é Druenélío (veja apêndice). O feiticeiro é astuto, com aspirações de poder. Ele é falante, sorrateiro e confiante em seu próprio poder mágico. Ele não hesita em usar a magia enfeitiçar pessoa para conseguir o que quer e vê o restante do clã como descartável. Ele guarda rancor amargamente, especialmente contra os kobolds alados do clã. Yuty (veja apêndice) é o alvo da maioria do rancor de Druenélío. Ela lidera as urds, e é em quem Nox mais confia. Ela é equilibrada, com uma visão mais a longo prazo das coisas e se importa genuinamente com a segurança do clã e de Nox. Kobolds alados e kobolds inventores dirão aos personagens para falar com Yuty.

Locais no Templo

Entrada do Templo

Os seguintes locais são identificados no mapa 1.2.

1. Portas do Templo

Uma avenida de pedras quebradas se ergue do solo encharcado e turvo e forma uma rampa para fora do pântano. Sua superfície rachada está sufocada por ervas daninhas e outras plantas tenazes, mas as pedras são o primeiro trecho de relativa secura no constante lodaçal. A rampa se projeta sobre a água e encontra a frente esculpida do que deve ter sido uma vez uma estrutura impressionante de alguma significância. Portas de pedra maciças, ornamentadas na construção, estão ominosas e fechadas. Há muito tempo devem ter sido ostentosas em sua decoração, mas o pouco que resta de folha de ouro sugere que a riqueza desta fachada imponente há muito foi saqueada. Esculturas de criaturas reptilianas olham de volta com órbitas oculares esvaziadas que podem ter abrigado pedras preciosas nos tempos antigos.

Características Gerais

As seguintes características são verdadeiras dentro das ruínas do templo, a menos que seja indicado de outra forma em uma descrição específica de área.

Dutos. Algumas salas no complexo são conectadas por estreitos dutos de ventilação que seus antigos habitantes yuan-ti usavam para inundar locais-chave com fumaças tóxicas. Os kobolds agora usam esses dutos para se mover de lugar para lugar rapidamente e confundir intrusos. Criaturas de tamanho Pequeno ou menor podem se espremer através desses dutos.

Iluminação. Salas e corredores interiores são mantidos intencionalmente escuros. As descrições assumem que os personagens têm uma fonte de luz adequada e são capazes de ver seus arredores.

Portas. As portas são feitas de tábuas de madeira unidas de forma grosseira. Personagens furtivos podem espiar pelas frestas nas tábuas para ver em salas adjacentes se moverem a 1,5 metros, assim como os habitantes igualmente sorrateiros das ruínas.

Aproximar-se pelo norte dá aos personagens uma boa visão das ruínas. Dê aos jogadores uma cópia do mapa 1.1 como uma visão geral da área. Os personagens têm várias opções para entrar nas ruínas. A mais óbvia é a porta da frente, claramente visível, mas a mais fortemente vigiada. Os personagens podem tentar nadar através da água para alcançar outras áreas das ruínas, arriscando serem avistados pelos kobolds na torre de vigia (área 4). Personagens nadando também atraem a atenção de 1d4 crocodilos, vendo presas fáceis. Personagens que obtiverem sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 14 notam que há um emaranhado particularmente resistente de vinhas e trepadeiras que sobem do lado oeste da entrada do templo (marcado no mapa 1.2) e se estendem até a torre de vigia, outra fonte de entrada.

Investigação. Um exame superficial das portas mostra que elas estão destrancadas. Elas são, no entanto, muito pesadas e não abrirão sem algum esforço e bastante barulho. As portas podem ser abertas por uma ou mais criaturas com um valor de Força combinada de 24 ou mais.

2. Salão de Entrada

Um salão de entrada solene, ladeado por estátuas com feições reptilianas adornadas com vinhas e trepadeiras, se abre além das portas do templo. O salão conduz a um amplo e escuro corredor que segue para o interior, com paredes ornamentalmente esculpidas com serpentes contorcidas e árvores altaneiras. O silêncio sombrio e a invasão da vegetação fariam você acreditar que é o primeiro a pisar neste espaço antigo há algum tempo, mas o caminho claro através dos detritos que cobrem o chão de pedra sugere o contrário.

Este amplo salão de entrada se estreita em um corredor com 3 metros de largura. O corredor é barricado no final, e as paredes têm frestas de flechas ocultas acessíveis a partir de salas laterais. A luz derrama por trás dos personagens, proporcionando 6 metros de luz plena e mais 6 metros de penumbra antes de se perder na escuridão.

Armadilha. Os kobolds têm uma catapulta de parede montada em sua barricada e recarregada com metralha para disparar contra criaturas que avançam pelo corredor.

Criaturas. Oito kobolds e um kobold inventor estão de guarda aqui. O kobold inventor se esconde atrás da barricada, disparando a catapulta de parede quando as criaturas entram em alcance. Quatro dos kobolds se escondem nas salas laterais, dois de cada lado atirando pelas frestas ocultas nos intrusos. Os quatro restantes se escondem atrás da barricada, atirando em criaturas que avançam pelo corredor. À medida que os personagens se aproximam da barricada, eles são atacados por trás, pois os kobolds nas salas laterais se apressam pelos dutos para um ataque surpresa.

Dutos. Escondidas atrás das estátuas no salão de entrada, há dutos que levam às salas laterais com as frestas ocultas. Dutos adicionais levam à principal estação de guarda (área 3), que os kobolds usam para recuar se sofrerem baixas pesadas.

Armadilhas dos Kobold

Os kobolds adoram armadilhas, mecanismos fazem as pequenas criaturas se sentirem espertas. Como resultado, eles juntaram algumas coisas para frustrar intrusos e desencorajar o visitante casual.

Armadilhas de rede suspensa. Estas estão posicionadas onde os guardas estão estacionados, destinadas a imobilizar visitantes para poderem ser amarrados e arrastados para outro lugar ou apenas esfaqueados repetidamente. Esta armadilha usa um fio de tropeço para liberar uma rede suspensa do teto.

O fio de tropeço está a 8 centímetros do chão e se estende entre um arco ou pilares. A rede é escondida por qualquer coisa que os kobolds tenham à mão. A CD para notar o fio e a rede é 10. Um teste bem-sucedido de Destreza CD 15 acompanhado do uso de ferramentas de ladrão rompe o fio de tropeço sem causar danos. Um personagem sem ferramentas de ladrão pode tentar este teste com desvantagem ao fazer uso de qualquer arma cortante ou ferramenta afiada. Em uma falha no teste, a armadilha dispara.

Quando a armadilha é acionada, a rede é liberada, cobrindo uma área de 3m². Aqueles na área ficam presos sob a rede e estão contidos, e aqueles que falharem em uma salvaguarda de Força CD 10 também estão caídos. Uma criatura pode usar uma ação para fazer um teste de Força CD 10. Em caso de sucesso, ela se liberta ou liberta outra criatura em seu alcance. A rede tem CA 10 e 20 pontos de vida.

Causar 5 pontos de dano cortante à rede (CA 10) destrói uma seção de 1,5m², liberando qualquer criatura que esteja presa nessa seção.

Catapultas de parede. Apropriadas da tecnologia anã, estas são pequenas catapultas que podem ser montadas em paredes para defesa de corredores. Elas podem ser carregadas com dois tipos de munição: alvenaria ou metralha. Uma catapulta carregada com alvenaria faz um único ataque à distância contra um alvo dentro de 27 metros com um bônus de +4. A metralha lança pedaços menores de pedra e cascalho em um cone de 6 metros: qualquer um pego no cone precisa fazer uma salvaguarda de destreza CD 10 ou sofrer 2d6 pontos de dano contundente. Ambos os tipos podem ser acionados por um fio de tropeço ou manuseados ativamente por um usuário, caso em que uma ação pode ser tomada para recarregar o dispositivo, pronto para disparar novamente.

3. Estação Principal da Guarda

Esta câmara arejada já foi um dia clara e seca, mas suas muitas janelas altas foram cobertas com pesadas cortinas para manter a luz afastada, e a umidade penetrante do pântano sobe pelas pedras. Os muitos pilares esculpidos que outrora ofereciam recantos isolados para meditação agora projetam áreas de sombra mais profunda na penumbra. Frestas de luz filtram-se pelas brechas em portas de madeira rústicas ao sudeste e sudoeste, e de uma escadaria aberta ao sul.

Kobolds vigiam esta área em turnos, alternando entre os postos de guarda leste e oeste (áreas 6 e 10) e reabastecendo das moradias na área 7 quando ficam muito cansados. Há um tema recorrente de iconografia reptiliana trabalhada nas esculturas dos pilares, e sinais de que os kobolds têm trabalhado ativamente para limpar as ruínas e torná-las mais habitáveis.

Cortinas. Personagens podem rasgar as cortinas, deixando a luz do sol entrar na sala e deslumbrando os kobolds, jogando com sua sensibilidade à luz solar. Personagens podem usar uma ação para cortar cordas amarradas aos pilares nas salas, derrubando as cortinas. As cortinas também são inflamáveis e podem ser queimadas usando uma ação para

lançar uma tocha, disparar uma flecha flamejante ou usar uma magia adequada.

Criaturas. Quatro **kobolds** ocupam a sala, sentados em mesas espalhadas pela câmara e absortos em jogos, a menos que o alarme tenha sido acionado. Um deles segura uma coleira curta que está presa a um **crocodilo** de estimação um tanto quanto acima do peso. Este animal mais robusto do que a média é um crocodilo com 30 pontos de vida.

Dutos. Trabalhados em vários dos pilares desta sala, os dutos levam à área 2. Kobolds fugindo do salão de entrada emergem destes dutos e tentam se esconder nas sombras ou recuar através de uma das pontes para alertar seus aliados nos postos de guarda (área 6 ou 10).

Tesouro. Entre a desordem na sala está um *Conjunto de Xadrez-do-Dragão* no valor de 25 PO. Faltam várias peças, mas como os kobolds não têm ideia de como jogar, esse fato passou despercebido. Há um feixe de cinco azagaias encostadas em uma das mesas, sobre a qual um baralho de cartas foi espalhado. As cartas, como o conjunto de xadrez, são um conjunto incompleto e essencialmente sem valor, mas os kobolds parecem ter jogado por apostas reais, independentemente. Há um pequeno monte de seis pedras de citrino bruto, cada uma valendo 5 PO.

4. Torre de Vigia

Erguendo-se acima do prédio principal está um único pináculo, um dos três que outrora vigiavam os terrenos do templo e que agora é o único sobrevivente dos estragos do tempo. Vinhas rastejam por seus lados, serpenteando do topo até os flancos do bloco do templo.

A própria torre tem 9 metros de altura com um topo quadrado de 3 metros com um parapeito e teto. O parapeito oferece cobertura parcial para criaturas no topo e possui um par de bestas leves montadas em suportes. Um gongo de ferro enferrujado está de um lado e pode ser tocado para alertar os outros postos de guarda. A torre de vigia tem vistas claras da água e da linha das árvores ao redor das ruínas, bem como dos telhados das ruínas para proteger contra quaisquer intrusos que possam tentar tirar proveito de algumas das janelas mais altas. Personagens com a intenção de evitar a entrada principal do bloco do templo podem tentar a sorte nadando até o bloco leste ou oeste, arriscando serem

avistados pela torre, bem como por crocodilos famintos, ou podem tentar escalar algumas das vinhas robustas que adornam o bloco principal e usar a torre de vigia como sua entrada.

Se os personagens escalarem o topo da torre de vigia, escalando as vinhas ou subindo as escadas na área 3, leia a seguinte descrição:

Um par de bestas montadas em suportes de madeira estão no parapeito da torre e são operadas por duas pequenas criaturas reptilianas que se empoeiraram em caixas de madeira para alcançar os gatilhos. Uma terceira criatura espreita sobre o parapeito, seu focinho atrofiado e semelhante a um dragão parcialmente obscurecido por um conjunto ornamentado de óculos que ampliam seus olhos amarelos a proporções cômicas.

Kobolds na torre atiram em qualquer intruso que avistam, antes de superarem seu entusiasmo e perceberem que devem soar o alarme. Se os personagens escalarem até a torre, os kobolds recuam pelas escadas para a área 3 se ficarem em menor número.

Criaturas. Três **kobolds** ficam de guarda na torre. Dois kobolds operam as bestas leves montadas, enquanto um fica de vigia.

Tesouro. O kobold vigia foi emprestado um conjunto de *olhos da águia* do tesouro do dragão. O arsenal dos kobolds inclui as duas bestas leves montadas que podem ser arrancadas, bem como três frascos de fogo alquímico que os kobolds lançam em qualquer um que avistem escalando o telhado.

Bloco Leste do Templo

As seguintes localizações são identificadas no mapa 1.3.

5. Ponte Leste

Um coreto quase intacto pousa aparentemente na própria superfície da água, formando um pitoresco portal para uma ponte longa e estreita que atravessa o lago. No final da ponte, um coreto correspondente vigia um prédio maior que se ergue do lago, suas paredes esculpidas e arcos cobertos de vinhas.

Um coreto quase intacto pousa aparentemente na própria superfície da água, formando um pitoresco portal para uma ponte longa e estreita que atravessa o lago. No final da ponte, um coreto correspondente vigia um prédio maior que se ergue do lago, suas paredes esculpidas e arcos cobertos de vinhas.

O coreto forma um quadrado de 4,5 metros, coberto no topo por um telhado que manteve a maior parte de sua integridade estrutural, e oferece três quartos de cobertura para personagens que buscam abrigo de ataques à distância pelos habitantes das ruínas. A ponte com 3 metros de largura se estende por 30 metros antes de encontrar o posto de guarda leste (área 6). Não há corrimãos na ponte, o que significa que crocodilos às vezes usam a ponte para tomar sol.

Criaturas. Três **kobolds** alados circulam as ruínas se o alarme for acionado, atacando quaisquer intrusos que avistarem tentando atravessar a água, seja nadando ou usando as pontes leste ou oeste.

Personagens ao ar livre têm pedras pesadas jogadas sobre eles. Personagens sob o coreto estão seguros das pedras, mas se esperarem muito tempo, um dos kobolds se afastará para chamar reforços da área 12.

Há uma chance de 20% de que 1d4+1 crocodilos estejam tomando sol na ponte sempre que personagens entrarem nesta área. Os crocodilos estão dormindo, e personagens furtivos podem evitar acordá-los obtendo sucesso em um teste de Destreza (Furtividade) contra a percepção passiva dos crocodilos.

6. Posto de Guarda Leste

O que teria sido uma estrutura aberta de coreto foi reaproveitada e equipada com pesadas cortinas para bloquear o sol. Dentro há uma mesa, baixa e balançando em suas pernas desiguais depois de ser reaproveitada de móveis de tamanho normal, onde kobolds estavam jogando algum tipo de jogo que envolvia colocar fichas em uma caneca. Um gongo de ferro enferrujado fica em um canto ao lado de um braseiro aceso.

Armadilha. Há uma armadilha de rede armada nesta sala, o fio de tropeço atravessando o arco e afetando uma área quadrada de 3 metros.

Cortinas. Personagens podem rasgar as cortinas, deixando a luz do sol entrar na sala e deslumbrando os kobolds, jogando com sua sensibilidade à luz solar. Personagens podem usar uma ação para rasgar as cortinas. As cortinas também são inflamáveis e podem ser queimadas usando uma ação para usar uma tocha, disparar uma flecha flamejante ou usar uma magia adequada.

Criaturas. Três **kobolds** ficam de guarda, supervisionados por um **kobold inventor**. Os kobolds atiram com fundas em intrusos que se aproximam pela ponte, recuando para as sombras quando eles se aproximam demais, na esperança de que caiam vítimas da armadilha de rede. Criaturas capturadas pela rede são atacadas com adagas.

Tesouro. As fichas com as quais os kobolds estavam jogando eram uma combinação de moedas e pequenas pedras preciosas. Há uma pequeno valor de 5 PO, bem como duas pequenas ágatas lapidadas no valor de 10 PO cada.

7. Moradias Kobold

Esta câmara tem um teto alto e abobadado, suas janelas altas cobertas com pesadas cortinas. A alvenaria desmoronada sugere que um nível superior pode ter existido em algum momento que desde então sucumbiu aos estragos do tempo. Entre os pilares quebrados e a alvenaria caída estão iurtas feitas de peles de répteis coriáceas. Uma área comunal central foi limpa ao redor de um monumento de pedra e um grande fogo crepita, afastando a umidade penetrante e enviando as sombras dos muitos habitantes kobolds da câmara correndo pelas paredes.

Aqui é onde a maioria do clã kobold vive, come e dorme. A maioria dos não combatentes passa seu tempo aqui quando não estão de plantão na creche (área 8).

Os kobolds têm poucos pertences além do ocasional trinco de osso grosseiramente esculpido ou pequenos colares e pulseiras feitos de dentes e conchas, tendo entregado a maior parte de sua riqueza a Nox.

O monumento no espaço aberto é um obelisco parcialmente desmoronado, com cerca de 1,5 metros de altura, gravado com imagens retratando uma figura reptiliana gigante pairando sobre árvores de selva estilizadas. A criatura monstruosa foi grosseiramente colorida de preto com carvão.

Kobolds que são questionados ou interrogados aqui dizem aos personagens que “Druenélío tem respostas”. Eles apontam os personagens em direção ao santuário interno. Ameaças são recebidas com um encolhimento patético, embora os personagens sejam avisados “Nox fará vocês pagarem”.

Cortinas. Personagens podem rasgar as cortinas, deixando a luz do sol entrar na sala e deslumbrando

os kobolds, jogando com sua sensibilidade à luz solar. Personagens podem usar uma ação para cortar cordas amarradas aos pilares nas salas, derrubando as cortinas. As cortinas também são inflamáveis e podem ser queimadas usando uma ação para lançar uma tocha, disparar uma flecha flamejante ou usar uma magia adequada.

Criaturas. Cinco **kobolds** pegarão em armas se a câmara for atacada. Geralmente há cerca de quinze não combatentes circulando pela área enquanto comem, dormem ou socializam com seus vizinhos. Esses não combatentes são velhos ou covardes demais para se defenderem e se abrigam nas iurtas se ameaçados.

8. Creche

O barulho vindo de dentro desta sala pode ser ouvido antes mesmo de entrar e se torna avassalador ao entrar. Um som como um pequeno exército de filhotes latindo e ganindo abafa a maioria dos outros sons, a câmara cheia de pequenos filhotes de kobold brincando, correndo, pulando, lutando e geralmente fazendo barulho. Quatro kobolds adultos com aparência sobrecarregada lutam para manter a ordem ao redor da borda do que poderia ter sido uma vez um banho comunal, mas que agora é um pequeno lago retangular no centro do chão da sala. Crianças kobold perseguem sapos ao redor de sua borda. A própria sala é ampla e aberta, com os restos arruinados de uma rampa que levava a um nível superior em grande parte desabado que corre ao redor da borda externa da sala.

Esta câmara úmida tem um banho retangular no centro. O banho tem 4,5 metros de largura e 9 metros de comprimento, com plantas exóticas do pântano crescendo para fora dele e um grande número de sapos fez dele sua casa. Na parede leste há uma rampa desmoronada que leva ao patamar superior 3 metros acima do chão da câmara.

A maior parte dos escombros foi retirada no nível inferior, mas o andar superior está em grande desordem e claramente não é utilizado. As paredes são decoradas como grande parte das ruínas do templo, com imagens de humanoides misturadas com serpentes, lagartos e outras criaturas reptilianas. Os maiores répteis foram todos infantilmente coloridos de preto com carvão. Dentro de várias alcovas estão alguns pequenos ovos cinzentos e pedregosos em

ninhos de lama. Cascas de ovos quebradas estão espalhadas por grande parte do chão.

Cortinas. Personagens podem rasgar as cortinas no nível superior, deixando a luz do sol entrar na sala e deslumbrando os kobolds, jogando com sua sensibilidade à luz solar. Personagens podem usar uma ação para cortar as cortinas. As cortinas também são inflamáveis e podem ser queimadas usando uma ação para lançar uma tocha, disparar uma flecha flamejante ou usar uma magia adequada.

Criaturas. Há quatro **kobolds** adultos na creche, mantendo as crianças em relativa ordem. As dez crianças kobold são não combatentes e se aglomeram atrás dos adultos se personagens invadirem a creche. Se uma luta começar, as crianças se escondem nos dutos enquanto os adultos as defendem.

Dutos. Dutos no chão ao redor do banho levam à área 7. Kobolds adultos da 7 fogem para a creche para se esconder e proteger seus jovens. Crianças kobold na creche são conduzidas para os dutos, onde permanecem.

Tesouro. Parcialmente obscurecido sob alguns escombros no nível superior está um baú de pedra que personagens com uma pontuação de Percepção passiva de 14 ou mais notarão. Este baú passou despercebido pelos kobolds e está armadilhado com uma armadilha de agulha envenenada. Abrir o baú sem a chave adequada (que há muito foi perdida) faz com que a agulha salte para fora, entregando uma dose de veneno. Quando a armadilha é acionada, a agulha se estende 7,5 centímetros diretamente para fora da fechadura. Uma criatura dentro do alcance sofre 1 de dano perfurante e 11 (2d10) de dano venenoso, e deve ter sucesso em um teste de salvaguarda de Constituição DC 15 ou ficará envenenada por 1 hora. A fechadura tem a forma de uma serpente com presas, o que sugere aos personagens que a examinam que pode haver algum tipo de mecanismo de armadilha envolvido. A agulha, se acionada, tem a forma da língua da cobra. Um teste bem-sucedido de Destreza DC 15 usando ferramentas de ladrão desarma a armadilha, removendo a agulha da fechadura. Uma tentativa malsucedida de abrir a fechadura dispara a armadilha.

Dentro do baú há um símbolo sagrado de jade esculpido em forma de serpente enrolada ao redor de uma esfera, no valor de 25 PO. Um teste bem-sucedido de Inteligência (Religião) DC 12 identifica o

símbolo como um ícone de Dendar, a Serpente da Noite, uma divindade maligna dos yuan-ti. O baú também contém um punhado de moedas de ouro antigas, totalizando 20 PO, uma joia de peridoto lapidada no valor de 15 PO e um estojo de pergaminho adornado com pele de cobra (no valor de 10 PO) que contém um pergaminho de pergaminho bem preservado de *raio nauseante*.

Bloco Oeste do Templo

As seguintes localizações são identificadas no mapa 1.3.

9. Ponte Oeste

Um coreto em ruínas, agora apenas uma série de pilares esculpidos e ladrilhos rachados, leva a uma longa ponte que se conecta a um segundo coreto intacto que foi fechado com pesadas cortinas. Parte da ponte aqui desmoronou, deixando um curto trecho de água entre as duas seções.

O coreto aqui não oferece cobertura contra qualquer ataque aéreo, e apenas meia cobertura se personagens forem avistados pelos kobolds na torre de vigia (área 4). Seus 4,5 metros quadrados são considerados terreno difícil devido aos destroços aqui. Como a ponte leste, não há corrimãos na extensão de 3 metros de largura e 30 metros de comprimento, o que significa que crocodilos também podem se bronzear em suas pedras musgosas.

Há uma lacuna de 3 metros na ponte onde a pedra desmoronou. Personagens com um valor de Força de 10 ou mais podem alcançar o outro lado com um salto, feito com um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) contra uma salvaguarda CD 10. Personagens que caem e pousam na água atraem a atenção da torre de vigia, os kobolds no posto de guarda oeste (área 10) e 1d4 crocodilos que investigam a água perturbada. Se já houver crocodilos presentes, eles deslizam para a água em perseguição.

Criaturas. Três kobolds alados circulam as ruínas se o alarme for acionado, atacando quaisquer intrusos que avistarem tentando atravessar a água, seja nadando ou usando as pontes leste ou oeste. Personagens ao ar livre têm pedras pesadas jogadas sobre eles. Personagens sob os coretos estão seguros das pedras, mas se esperarem muito tempo, um dos kobolds se afastará para chamar reforços da área 12.

Há uma chance de 20% de que 1d4+1 **crocodilos** estejam tomando sol na ponte sempre que personagens entrarem nesta área. Os crocodilos estão dormindo, e personagens furtivos podem evitar acordá-los obtendo sucesso em um teste de Destreza (Furtividade) contra a percepção passiva dos crocodilos.

10. Posto de Guarda Oeste

Este coreto teria uma vez comandado belas vistas do lago e do pântano. Agora seus lados abertos foram cobertos com pesadas cortinas. Vozes agudas e barulhentos podem ser ouvidas de dentro, e conforme as cortinas se movem, elas revelam um interior fracamente iluminado com um braseiro baixo. Um barril serve como mesa enquanto três kobolds empoleirados em bancos cambaleantes discutem sobre um conjunto de dados. Um terceiro revira os olhos enquanto aperta uma manivela em uma catapulta em miniatura fixada a um dos pilares.

Os kobolds aqui estão ligeiramente distraídos, então não estão observando a ponte muito de perto. Eles são alertados apenas se o gongo da torre de vigia soar, se personagens causarem muito barulho na ponte, ou se personagens entrarem no posto de guarda.

Armadilha. Há uma catapulta de parede armada nesta sala. Ela pode ser disparada manualmente pelos kobolds usando munição de alvenaria ou acionada pelo fio de tropeço que atravessa o arco de entrada da sala. Os kobolds recarregam a catapulta com metralha quando os intrusos se aproximam.

Cortinas. Personagens podem rasgar as cortinas, deixando a luz do sol entrar na sala e deslumbrando os kobolds, jogando com sua sensibilidade à luz solar. Personagens podem usar uma ação para rasgar as cortinas. As cortinas também são inflamáveis e podem ser queimadas usando uma ação para usar uma tocha, disparar uma flecha flamejante ou usar uma magia adequada.

Criaturas. Três **kobolds** ficam de guarda, supervisionados por um **kobold inventor**. Os kobolds dispararam a catapulta de parede em intrusos que se aproximam pela ponte, um disparando enquanto outro recarrega. O kobold restante ataca com sua funda. Os kobolds recuam quando as criaturas se aproximam demais.

Tesouro. Os kobolds estão jogando com um conjunto de dados de marfim, no valor de cerca de 20 PO. As apostas são algumas moedas soltas, 14 PC e 12 PP.

11. Armazéns

Um corredor reto leva a uma sala longa, com outros corredores se ramificando e levando a outras seções da estrutura. Várias portas estão embutidas nas paredes da sala, a alvenaria aqui parece ter resistido melhor à passagem do tempo e aos estragos da umidade. Ao lado da porta no lado leste da sala dorme uma pequena figura reptiliana sentada em cima de uma pequena gaiola contendo um gambá de aparência irritada. Os pés do kobold adormecido estão apoiados nas costas de um grande lagarto de cores vivas. O lagarto também parece estar dormindo, mas de vez em quando uma longa língua bifurcada pisca de suas mandíbulas fechadas.

Aqui é onde os kobolds armazenam quaisquer bens que pilham de viajantes e caravanas comerciais que passam pelo pântano, classificando-os por comida e passando qualquer tesouro que possam adquirir para Nox, para que o dragão possa aumentar seu tesouro.

Além das portas, há quatro salas empoeiradas cheias de caixas e barris mal organizados de várias idades. Não há janelas. É muito mais seco aqui do que no resto das ruínas, daí o novo papel como armazéns. Não parece que esse era o propósito original desta parte da estrutura, pois ostenta uma ampla variedade de entalhes intrincados, relevos e nichos que podem ser encontrados em todos os quatro armazéns. Muitas das representações retratam figuras humanoides interagindo com várias serpentes, lagartos e crocodilos, juntamente com cenas de meditação.

Criaturas. Um **inventor kobold** fica de guarda com seu **lagarto gigante**. Ambos estão dormindo no trabalho, acordando apenas se o alarme for acionado na área 10, se personagens acionarem a armadilha dentro do armazém, ou se personagens fizerem um som alto o suficiente, como arrombar a porta, forçar a abertura de caixas ou mover coisas dentro do armazém.

Investigação. Personagens que obtiverem sucesso em um teste de Inteligência (História) CD 12 podem identificar algumas das cenas como descrevendo práticas monásticas marciais, indicando que este

era um local onde monges guerreiros de algum tipo eram treinados. Personagens que são proficientes na perícia Arcanismo são capazes de identificar os indicadores sutis que revelam esta ruína como tendo sido feita pelos yuan-ti. Um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 14 pode localizar um compartimento oculto dentro de alguns dos entalhes, a costura fraca do compartimento visível entre as inscrições. O mecanismo pode ser localizado e ativado com um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 12, alcançando dentro da boca aberta de uma das serpentes esculpidas e acionando um interruptor em forma de língua. Um painel próximo desliza aberto para revelar um compartimento contendo algumas poções estragadas, duas doses de veneno de serpente e uma *adaga +1* ornamentada, seu cabo trabalhado na forma de uma serpente erguida com a lâmina ondulante como sua língua.

Tesouro. Os armazéns contêm suprimentos suficientes para montar dois pacotes de exploradores. Há também dois frascos de ácido destilados de seu mestre dragão, bem como uma pequena caixa de madeira saqueada de um comerciante infeliz contendo cinco poções de cura. Em um dos cantos da sala, ignorado pelos kobolds, há um grande baú discreto. Este é o carregamento de mercadorias desaparecido que Bacurau pode ter mencionado aos personagens. Dentro estão dez pacotes de várias ervas secas e matéria vegetal prensada em grandes bolos. Um teste bem-sucedido de Inteligência (Natureza) CD 10 identifica os ingredientes como sendo componentes vitais para lidar com venenos e doenças. O baú também contém uma *poção de invisibilidade*, uma *poção de resistência ao veneno*, uma *pedra da boa sorte* e uma *varinha de mísseis mágicos*.

12. Toca de Urds

Uma câmara arejada, mais do que a maioria devido ao buraco aberto no teto, esta sala já teve um nível superior que há muito desmoronou, deixando apenas sete altos pilares de pé. A luz do sol derrama pelo buraco, motes de poeira dançando, mas pesadas cortinas cobrem as janelas altas mantendo a iluminação baixa. Pendurada em um gancho no pilar mais distante, uma chave ornamentada capta a luz. A sala parece habitada, com restos de comida descartados salpicando o chão, mas não há sinais de habitação até você olhar para cima e ver nichos desordenados no alto das paredes. Olhos amarelos brilham suspeitosamente de dentro deles.

Esta câmara com 9 metros de altura tem um buraco no teto, criando um círculo de luz plena com 3 metros de raio no centro, com uma área de luz fraca se estendendo por mais 3 metros além disso. O resto da sala está escuro.

Os pilares têm 4,5 metros de altura com entalhes que fornecem apoio suficiente para que os personagens possam tentar escalá-los. Nichos quadrados de 1,5 metros nas paredes estão a 6 metros de altura e são onde os urds fazem suas casas. Nichos quadrados de 1,5 metros nas paredes estão a 6 metros de altura e são onde os urds fazem suas casas.

Qualquer urd que seja questionado ou interrogado diz aos personagens que a pessoa com quem eles devem falar é Yuty, no portão do dragão. Eles são avisados para não confiar no feiticeiro, Druenélío.

Cortinas. Personagens podem rasgar as cortinas, deixando mais luz solar entrar na sala e deslumbrando os kobolds, jogando com sua sensibilidade à luz solar. Personagens podem usar uma ação para cortar cordas amarradas aos pilares nas salas, derubando as cortinas. As cortinas também são inflamáveis e podem ser queimadas usando uma ação para lançar uma tocha, disparar uma flecha flamejante ou usar uma magia adequada.

Criaturas. Quatro **kobolds alados** estão descansando aqui nos nichos altos. Eles entram em ação, atormentando intrusos com pedaços de pedra jogados de cima, pulando de pilar em pilar e fazendo o melhor para evitar a área de luz plena. Um dos kobolds alados faz um movimento para a chave, tentando voar com ela para a torre de vigia (área 4), onde se esconde na esperança de que os personagens caiam nas garras de outros habitantes do templo.

Tesouro. A chave do portão do dragão está pendurada no pilar mais distante da porta por um gancho a 4,5 metros acima do chão. Nos nichos onde os urds fazem suas casas, os personagens encontram alguns objetos diversos, incluindo um dragão de obsidiana grosseiramente esculpido no valor de 10 PO, um pequeno anel feito de osso gravado no valor de 5 PO, uma poção de cura e um pergaminho de respiração na água.

Santuário Interno

As seguintes localizações são identificadas no mapa 1.5.

13. Pedras de Passagem

Tudo o que resta desta ponte de pedra são algumas pedras musgosas emergindo acima da superfície da água.

Tudo o que resta desta ponte de pedra são algumas pedras musgosas emergindo acima da superfície da água.

As pedras aqui estão relativamente próximas umas das outras, com apenas 1,5 metros entre elas, o que significa que a maioria dos personagens conseguirá saltar de pedra em pedra com um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 10. A maior parte do santuário interno bloqueia a visão da torre de vigia desta área, proporcionando aos personagens um ponto cego nas defesas dos kobolds.

Criaturas. Três das pedras aqui são, na verdade, **crocodilos** parcialmente submersos. Personagens podem ver através de seu disfarce com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 16. Os crocodilos são relativamente dóceis, mantidos alimentados pelos kobolds, mas personagens que os confundem com pedras de passagem terão uma surpresa. Personagens que pisam nos crocodilos devem ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza CD 14 ou cairão na água, fazendo muito barulho. Personagens que têm sucesso podem imediatamente fazer um teste de Força (Atletismo) CD 10 para saltar para a próxima pedra. Os crocodilos atacam quaisquer personagens que caiam na água.

14. Apartamentos do Feiticeiro

Estes quartos sem janelas são conectados por arcos abertos e são mais decorados do que o resto das ruínas. Em um canto, há um laboratório alquímico rudimentar, cercado por prateleiras danificadas cheias de livros igualmente maltratados. Em outro, um grande monte de almofadas de seda fina foi empilhado em uma cama-ninho. A sala principal parece ser uma câmara de audiência de algum tipo, mais entalhes retratando cenas da vida no pântano agora misturadas com imagens de humanoides com cabeças de cobra. No final desta sala, atrás do que provavelmente foi um altar que agora está coberto de almofadas, uma porta de madeira improvisada está inserida em um arco que leva mais adiante para o santuário.

Este é o local onde o feiticeiro residente do clã e seus guardas passam a maior parte do tempo. Embora tenham a proximidade mais achegada de seu mestre dragão, eles ainda estão sujeitos aos urds do

clã que foram confiados com a chave do portão do dragão para se encontrarem com Nox, uma fonte de certo ressentimento do kobold sobre o conjurador.

A área é dividida em uma sala de entrada, quarto, estudo e sala principal de audiência, cada uma delas fracamente iluminada por braseiros nos cantos. Os entalhes na sala principal de audiência exibem abertamente a antiga afiliação das ruínas com os yuantti, reconhecível por personagens proficientes nas perícias Arcanismo ou História.

Criaturas. Druenélío está relaxando em seu apartamento. Sua guarda de dois leais **kobolds escudo de dragão** ocupa a sala principal e confronta intrusos. Eles não atacam imediatamente, apresentando armas enquanto Druenélío exige saber seus interesses. Druenélío tem um plano que ele sente que os personagens podem ser úteis para promover, e ele diz a eles que ele graciosamente poupará suas vidas se eles participarem de uma pequena encenação. Ele propõe que trará os personagens diante de seu mestre dragão e pede que eles falem em seu favor; os personagens devem dizer a Nox que chegaram para matar o dragão, mas que o astuto feiticeiro kobold frustrou seus planos. Em troca de fazer Druenélío parecer bom, ele jura que insistirá em lidar com os personagens ele mesmo, para que Nox não precise se ocupar com tais trivialidades. Druenélío então escoltará os personagens para a segurança.

Desenvolvimento. Druenélío está mentindo descaradamente sobre sua pequena charada. Ele tem um motivo, isso é verdade, mas não é apenas para se elevar. Ele planeja usar os personagens como um exemplo, mostrando a Nox que o clã precisa ser mais agressivo e que o dragão deve ouvir o conselho do feiticeiro. Se os personagens conversarem com Druenélío e concordarem com seu plano, eles são dispensados das armas pelos dois escudos de dragão e levados ao jardim de Nox (área 16). Druenélío e seus guardas os acompanham, assim como Yuty, e o portão do dragão (área 15) está trancado atrás deles. O feiticeiro trai imediatamente os personagens, incitando Nox a atacá-los.

Tesouro. Sob o monte de almofadas fofas que Druenélío usa como cama, ele escondeu um pequeno tesouro próprio. Um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 15 revela 80 PO, três gemas de citrino ásperas no valor de 10 PO cada e um

anel de prata em forma de serpente enrolada com uma pequena esmeralda na boca no valor de 20 PO. O canto alquímico contém três frascos de ácido, fornecidos por Nox, duas poções de cura e 5 PO em valor de plantas e ervas raras em feixes secos. Há também um pergaminho de *sugestão*, um *pergaminho de turvar* e um pergaminho de *raio de bruxa* escondidos na biblioteca de Druenélío. Os livros ali estão muito danificados pela água para terem algum valor monetário.

15. Portão do Dragão

Uma cabeça de pedra reptiliana, com mandíbulas dentadas abertas, domina o lado distante desta curta ponte de pedra, as bobinas esculpidas da criatura formando uma barreira intransponível emoldurada por cenas de serpentes retorcidas e erguidas. Toda a porta foi grosseiramente colorida com carvão, enegrecendo a pedra. De pé diante da porta está um kobold encorpado mais impressionante que a maioria, seu rosto manchado com carvão em um padrão semelhante a um crânio e um conjunto de pequenas asas dobradas como um manto ao redor de seus ombros. Latindo algo, ela brande uma lança, mas permanece de guarda, esperando.

O portão é guardado por uma poderosa urd chamada Yuty. Em desacordo com Druenélío e seus planos agressivos, Yuty é muito próxima de Nox e preferiria muito mais viver em paz com os assentamentos próximos, embora as tribos dos reptantes sejam menos abertas a viver em harmonia com os kobolds e seu dragão.

A chave do portão pode ser encontrada na toca dos urds (área 12). A chave se encaixa nas mandíbulas abertas da criatura esculpida, abrindo-se de tal maneira que faz as bobinas esculpidas parecerem se mover e se contorcer

Armadilha. No chão, em frente às portas, há uma placa de pressão que aciona uma armadilha de dardos envenenados, os dardos disparando de aberturas escondidas nos entalhes decorativos nas paredes, especificamente as bocas abertas de algumas serpentes intrincadamente trabalhadas. A CD para identificá-los é 15.

Com um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 15, um personagem pode deduzir a presença das placas de pressão a partir de variações na argamassa e pedra usadas para criá-la, em comparação com o chão ao redor. Colocar uma estaca de

ferro ou outro objeto sob a placa de pressão impede que a armadilha seja ativada. Encher os buracos com pano ou cera impede que os dardos contidos dentro sejam lançados.

A armadilha é ativada quando mais de 9 kg de peso são colocados sobre a placa de pressão, liberando quatro dardos. Cada dardo faz um ataque à distância com um bônus de +8 contra um alvo aleatório dentro de 3 metros da placa de pressão (a visão é irrelevante para esta jogada de ataque). (Se não houver alvos na área, os dardos não acertam nada.) Um alvo atingido sofre 2 (1d4) de dano perfurante e deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 15, sofrendo 11 (2d10) de dano venenoso em uma falha, ou metade do dano em um sucesso.

Criaturas. Yuty está de guarda aqui. Ela é totalmente leal a Nox e compartilha a preocupação do jovem dragão de que o resto do clã está ficando muito ousado. Ela tem uma aversão severa pelo feiticeiro, Druenélío, de quem ela sabe que tem usado sua influência para tentar intimidar Nox a exercer uma presença mais agressiva sobre o pântano ao redor. Yuty não ataca personagens à primeira vista; ela está preocupada de que eles possam ferir ou matar Nox, e por isso faz o seu melhor para desarmar quaisquer hostilidades. Ela diz aos personagens para não se aproximarem, mas só lhes conta sobre a armadilha de dardos envenenados se eles mostrarem disposição para conversar sensatamente. Yuty tenta convencer os personagens a terem uma conversa civilizada com Nox, na esperança de chegar a um compromisso que não envolva a morte do dragão ou de mais kobolds. Personagens que são agressivos ou atacam sem provocação estão prontos para uma briga. Yuty mantém sua posição, provocando os personagens a acionarem a armadilha de dardos envenenados, voando para reunir mais urds como reforços se houver uma presença significativa de combate à distância ou se um personagem conseguir se aproximar dela.

Desenvolvimento. Yuty tenta conversar com personagens que se aproximam do portão do dragão. Se os personagens se aproximarem sozinhos, Yuty os confronta, exigindo saber suas intenções. Ela explicará sua situação aos personagens que estiverem dispostos a conversar, implorando-lhes para falar com Nox com ela, numa tentativa de resolver a situação pacificamente e chegar a um acordo que permita aos kobolds e ao dragão viverem ao lado dos

povos vizinhos. Se os personagens concordaram com o esquema de Druenélío e estão em sua companhia, Yuty sente que algo está errado e fica em alerta para traição. Ela acompanha os personagens até o jardim de Nox (área 16), onde faz o seu melhor para dissuadir tanto os personagens quanto o dragão de ouvirem o feiticeiro dissimulado. Se necessário, ela defende Nox com sua vida.

16. Jardim de Nox

O ar abafado da estufa irrompe, uma umidade aderente misturada com fragrâncias florais doce e enjoativas. Uma infinidade de flores brilhantemente coloridas e frutas exóticas se agarram por vinhas às paredes. Flores de lótus estão suspensas na superfície da abrangente extensão de água turva que bate nas plataformas de pedra elevadas, cintilando no feixe de luz que flui através do teto arruinado. Bacias antigas onde queimavam fogueiras cerimoniais agora são vasos de ervas estranhas. Uma estátua sinuosa e imponente de uma serpente ondulante coberta de musgo após seus séculos no pântano preside o jardim da extremidade mais distante da câmara. Cada centímetro da pedra exposta da serpente foi manchado com carvão preto, pesadas cortinas penduradas ao lado para evocar asas varrendo que desaparecem nas sombras ameaçadoras.

A maior das estruturas do templo abriga o espaço de vida que Nox reivindicou para si mesmo. Uma vez o santuário interno que onde foi os rituais sangrentos dos yuan-ti eram conduzidos, agora é um jardim aquático principalmente inundado onde muitas plantas raras e estranhas florescem sob os cuidados do dragão. A água tem 6 metros de profundidade e é muito turva, escondendo qualquer coisa abaixo dela. Partes do teto de 9 metros de altura desmoronaram, deixando um buraco de 3 metros através do qual a luz do sol filtra, criando um círculo de luz plena com 3 metros de raio no centro da sala, com mais 3 metros de penumbra além antes que a sala se transforme em escuridão. Os kobolds alados usam o buraco no teto para entrar na área sem usar o portão do dragão. No seu tamanho atual, Nox também pode se espremer para entrar e sair pelo buraco no telhado, embora sob a água turva haja um labirinto de salas submersas do complexo do templo que ele prefere usar para entrar ou escapar se necessário. A estátua da serpente tem 3 metros de altura com um estrado de pedra que se ergue da água. Algumas gemas permanecem incrustadas em sua

superfície, embora a maioria tenha sido arrancada.

Criaturas. Nox, um dragão negro jovem usando um diadema da explosão, espregueira no jardim, sozinho com suas preocupações e tesouro. Ele normalmente fica submerso, enfiando o nariz para fora de vez em quando. Ele nada e pula para estrado se Yuty ou Drunério o chamarem. Quando ele emerge pela primeira vez, leia o seguinte em voz alta:

Água escorre das escamas da cor da meia-noite, correndo em uma cortina sibilante enquanto as asas escuras se desdobram para impulsionar a forma sinuosa para as pedras na base do ícone da serpente. Na penumbra, dois olhos verdes penetrantes olham fixamente, emoldurados por chifres de marfim encaracolados e situados em uma face semelhante a um crânio. As mandíbulas se abrem para mostrar dentes serrilhados e saliva cáustica fumaça ao atingir a pedra, o mestre dragão negro do templo se erguendo como uma cobra preparando para atacar. Sua cabeça chegaria a pouco menos do que o peito de um kobold.

Nox é um espécime de dragão negro bastante franzina. Nunca o mais forte de sua ninhada, ele foi expulso muito jovem. Seu rosto é ligeiramente achatado, constantemente babando ácido. Ele faz lembrar um cão de colo particularmente infeliz. Quando se trata de lutar, Nox passa a maior parte do tempo tentando fugir de um confronto físico, contando com Yuty e seus urds para defendê-lo. Ele se afasta o máximo possível dos inimigos, enquanto permanece ao alcance de seu sopro ácido. Ele também pescou um diadema da explosão de seu tesouro para lhe dar uma opção de ataque à distância extra, que ele usa para isolar personagens que o atacam com magias ou armas à distância. Se ele tem que lutar, ele não faz isso de forma justa. Ele mergulha na água, usando suas profundezas turvas para se esconder e salta para fora para mordidas rápidas e estalantes contra personagens na borda da água enquanto espera que seu ataque de sopro recarregue. Quando ele ataca, ele só levanta sua cabeça e pescoço para fora da água, beneficiando-se de três quartos de cobertura. Ele voa para o topo da estátua da serpente se precisar de um ponto de vantagem melhor.

Desenvolvimento. Nox faz o seu melhor para parecer imperioso e no comando quando os kobolds estão por perto, e lutará contra um grupo que abre caminho até seu covil, mas se tiver a chance, ele faz o seu

melhor possível para falar com os personagens primeiro. Se Druenélío não estiver presente, ou se ele tiver uma desculpa para dispensar o feiticeiro de sua presença, Nox não é tímido em explicar seu atual poder e tentar convencer os personagens a participarem de sua peça de líder feroz.

Nox está muito ciente dos perigos que as tribos locais dos reptantes apresentam para ele e seus seguidores kobolds, e não responde bem se os personagens tentarem intimidá-lo com ameaças de deixar as tribos saberem onde os kobolds estão escondidos. Se os personagens tentarem fazer algum tipo de acordo com ele que resulte em ele e os kobolds viverem pacificamente com o povoado de Beira-charco, Nox ficará feliz em concordar com isso se isso significar que os reptantes serão menos problemáticos. Ele preferiria que as negociações ocorressem no local, mas pode ser convencido a acompanhar os personagens até Beira-charco para conversar com Rutherley Oldebrando. O dragão também pode ser convencido a pagar o grupo com seu tesouro pessoal, em troca de não matá-lo e dar-lhe uma chance de fazer o bem. Sempre que possível, para salvar a face diante de seus seguidores, Nox tenta fazer parecer que quaisquer acordos feitos foram por sua iniciativa.

Personagens que seguem o esquema de Druenélío se veem traídos, mas têm a chance de acalmar as coisas quando Yuty intervém e oferece a eles uma oportunidade de resolver as coisas sem violência. Se as mentiras do feiticeiro forem reveladas a Nox, o dragão escolhe exilar Druenélío e seu escudo do dragão, embora eles façam uma aparição de retorno na conclusão da aventura. Se a questão for pressionada e os personagens se comportarem de forma acusatória em relação a ele, Druenélío dispensa as cortesias e tenta matar Yuty e os personagens, intimidando o dragão e tentando assumir o controle do clã.

Personagens que optarem por matar o dragão podem retornar com uma prova para Beira-charco por uma recompensa.

Tesouro. O tesouro de Nox contém 210 PP, 180 PO, 2 hematitas avaliadas em 50 PO cada, 1 joia de corralina avaliada em 20 PO, 3 anéis de prata e pedrada-lua em forma de serpentes avaliados em 80 PO cada, 1 pequena tabuleta de ouro retratando uma criatura reptiliana gigantesca pairando sobre árvores estilizadas avaliada em

200 PO, um ídolo de pedra de uma figura ajoelhada com cinco cabeças de serpente avaliado em 75 PO, um pequeno selo de argila que funciona como um pergaminho da magia *flecha ácida de Melf* (o selo é quebrado ao meio quando a magia é lançada) e 6 *virotos de besta mágicos +1*. Todo o monte está envolto em um pano azul-escuro que, ao ser retirado, parece notavelmente limpo e seco, considerando que estava no fundo, de um pântano. O pano é, na verdade, um *manto de proteção*. Nox irá desenterrar isso para subornar ou recompensar personagens conforme necessário. Caso contrário, pode ser localizado com um teste bem-sucedido de CD 18 de Inteligência (Investigação) por personagens que procurarem na água. Cinco pequenas pedras preciosas de peridoto, no valor de 10 PO cada, cravejam os alcances mais altos da estátua da serpente e podem ser arrancadas com uma adaga ou ferramenta semelhante. Nox também usa um diadema *da explosão*.

Interpretando Nox

Ao contrário do típico dragão negro, Nox tem alinhamento apenas caótico neutro. Ele está longe de ser a criatura intimidadora que gostaria de ser, sendo o menor e mais fraco de sua ninhada. Ele se comporta muito como um pequeno cão chorão, babando ácido nervosamente. Ele não é especialmente confiante e, em conversas onde Yuty ou Druenélío estão presentes, ele olhará para eles em busca de validação de quaisquer declarações que faça. Ele está convencido de que quaisquer aventureiros que apareçam estão caçando especificamente por ele e imediatamente recorre a negociar com eles. Lutar contra eles é o último recurso, e ele foge para debaixo d'água se estiver em perigo de morte.

Confrontando Nox

Personagens que alcançam Nox em seu jardim podem se encontrar em várias posições.

É totalmente possível que os personagens não tenham tentado argumentar com os kobolds, lutando para entrar no jardim do dragão, ou uma briga pode ter começado lá como resultado da traição de Druenélío. Nesta circunstância, Nox se vê obrigado a lutar, mesmo que, assim como seus seguidores kobolds, ele não hesite em implorar pela vida caso se veja em desvantagem significativa. Personagens que não têm simpatia podem matar o dragão no local, ganhando um troféu para retornar à Beira-charco em troca de uma recompensa. Aqueles convencidos pelo pedido do jovem dragão podem

escolher não o matar, talvez o fazendo prometer que nunca mais irá incomodar Beira-charco, ou os personagens podem decidir levá-lo de volta ao povoado como prisioneiro.

Yuty pode ter convencido os personagens a terem uma conversa mais educada com o dragão ou pode ter intervindo depois que Druenélío revelou sua natureza traiçoeira. Deve ficar claro que Nox e Yuty preferem evitar uma luta real.

Eles não querem problemas com o povoado de Beira-charco e prefeririam trabalhar e viver pacificamente com as pessoas da cidade. Eles ficariam felizes em viver e trabalhar com as pessoas da cidade — o verdadeiro inimigo deles são os reptantes dos pântanos. Um acordo poderia ser feito onde Nox e seus kobolds protegem Beira-charco, cuidando das caravanas em troca de moradia segura na cidade.

Seja confronto ou negociação, a conclusão do encontro do grupo com o mestre das ruínas do templo fornece um local adequado para um descanso. Personagens que chegam a uma solução pacífica ao lidar com Nox devem ser premiados com 450 XP (divididos igualmente).

Consequências

Há uma série de resultados possíveis para a jornada do grupo às ruínas, dependendo de como lidaram com Nox e seus seguidores kobolds.

Matadores do Dragão

Se Nox for morto, o clã dos kobolds se dispersa rapidamente. Se Druenélío ainda estiver vivo, os kobolds restantes podem se tornar um problema no futuro sob seu governo megalomaniaco. Yuty é um líder mais racional, e os kobolds fogem dos pântanos em busca de um novo lar.

Apesar de Nox ser apenas um pequeno dragão, ele ainda é uma criatura mágica. Personagens que apresentarem a pele a Rutherley Orldbrandt em seu retorno à Beira-charco serão recompensados generosamente. Rutherley também oferece para trabalhar a pele em uma vestimenta para eles. Sua pele é suficiente para confeccionar uma capa ou uma túnica para uma criatura de tamanho Médio ou menor (veja apêndice).

Com os kobolds desaparecidos, os reptantes da Bruma Cortante se tornam menos agressivo, e as negociações voltam a ser

uma opção. A trégua anterior pode ser restabelecida, com os reptantes satisfeitos por enquanto em continuar aceitando um dízimo de Beira-charco, no entanto, ambas as partes agora estão extremamente cautelosas uma com a outra.

Capturando-os Vivos

Personagens que optam por capturar Nox, ou permitir que ele escape com sua vida, se veem atacados pelos reptantes da Bruma Cortante (“Escaramuça com a Bruma Cortante”). A tribo quer capturar o dragão para si, considerando uma criatura jovem como Nox algo que eles poderiam intimidar e submeter à obediência.

Se os personagens tiverem um Nox vivo com eles, os reptantes da Bruma Cortante exigem que ele seja entregue a eles. Os personagens podem negociar pela segurança de Beira-charco, com um teste bem-sucedido de Carisma (Persuasão) CD 14 convencendo o xamã. Os reptantes estão preparados para restabelecer a trégua que estava originalmente em vigor, mas se irritam se os personagens tentarem exigir mais do que isso. Personagens que abusam da sorte, fazendo exigências à tribo ou tentando intimidá-los, descubrem que negociações adicionais estão fora de questão e serão atacados.

Se Nox escapou, os personagens são interrogados, os reptantes exigindo saber seu paradeiro. Independentemente das informações que fornecerem, os reptantes ficam irritados e atacam.

Amigo do Dragão

Os personagens podem chegar a uma conclusão pacífica ao lidar com Nox e seus seguidores kobolds. Se esse

for o caso, o jovem dragão oferece aos personagens o uso do templo como um lugar para descansar antes de partir para Beira-charco para relatar seu sucesso. Os personagens podem aceitar ou recusar conforme acharem adequado.

Quando o grupo estiver pronto para retornar à Beira-charco, possivelmente com Nox a reboque, o gongo da torre de vigia é ouvido enquanto os personagens alcançam a área 2. Cinco velociraptores, animais de caça usados pelos reptantes da Bruma Cortante, tentam entrar no templo. Os personagens devem lutar ou alcançar as portas a tempo de fechá-las. Os Kobolds da Garra Negra sabem que os animais são

um prenúncio de um ataque dos reptantes, e os personagens são avisados de que o templo será provavelmente assaltado. Depois que os velociraptores são tratados, os personagens têm uma hora para se preparar para os reptantes. Quando uma hora se passar, prossiga para “Escaramuça com a Bruma Cortante”.

Escaramuça com a Bruma Cortante

Enquanto o grupo explorava as ruínas do templo, eles não estão sozinhos na caça aos kobolds.

Seis membros dos reptantes da Bruma Cortante acompanham um de seus líderes tribais e têm vasculhado os pântanos em busca do esconderijo dos kobolds. Eles não têm intenção de deixar nenhum dos kobolds vivo, apenas Nox será poupado. Isso não significa que o dragão esteja totalmente seguro. Se ficar aparente que o dragão não irá tranquilamente, o xamã dará a ordem para matar o filhote.

Os reptantes da Bruma Cortante são reptantes, com estas mudanças:

- Seu valor de Destreza é 14.
- Sua CA é 14.
- Eles estão equipados apenas com uma zarabatana.
- Em vez de sua opção de Ataques Múltiplos, eles podem fazer um único ataque de mordida, ou dois ataques à distância com sua zarabatana com um bônus de +4, causando 1 ponto de dano perfurante e 3 (1d6) pontos de dano venenoso.

O líder é um reptante xamã com as seguintes magias preparadas:

- Truques (à vontade): *arte druídica*, *rajada de veneno*, *chicote de espinhos*
- 1º Nível (4 espaços): *emaranhar*, *névoa obscureceste*
- 2º círculo (3 espaços): *pele-casca*, *passo sem rastro*
- 3º círculo (2 espaços): *invocar animais (apenas répteis)*, *crescimento de plantas*

Interpretando os Reptantes da Bruma Cortante

Os reptantes da tribo da Bruma Cortante são muito abruptos e diretos. Suas necessidades e processos de pensamento são totalmente estranhas aos seus vizinhos de sangue quente. Eles veem tudo dentro de seu território como presas potenciais e não respondem a subornos na forma de dinheiro. Eles valorizam armas feitas de metal trabalhado, pois não têm recursos para fazê-las por conta própria, e consideram o dragão Nox como um ativo potencialmente útil se puderem domá-lo, ou um troféu especialmente digno se isso não for uma opção. Eles são diretos, insensíveis e não têm lealdade real ao povoado de Beira-charco ou à trégua que têm.

Resolvendo os Ganchos de Personagem

Os Pertences Perdidos de um Mercador

Se os personagens foram em busca do carregamento perdido do Bacurau, a comerciante ficará mais do que feliz em compensá-los, oferecendo 15 PO por cada pacote de suprimentos médicos que retornarem. Fiel à sua palavra, os personagens estão livres para ficarem com qualquer outra coisa que encontrarem no carregamento.

O Favor de um Senhor

Rutherley Oldebrando é um contratante generoso. Uma resolução de qualquer tipo renderá aos personagens 100 PO cada em agradecimento. Se os personagens retornarem com a pele de Nox, Rutherley poderá comissionar um artesão para transformar a pele em uma capa que fornece ao usuário resistência a danos por ácido. Se os personagens resolverem as coisas pacificamente, Rutherley será especialmente grato. Na esperança de que os aventureiros façam bom uso dela, ele lhes presenteará com uma espada longa ornamentada +1 que fica pendurada sobre sua lareira, uma lembrança de seus dias mais jovens.

OUTRAS AVENTURAS

As atividades do grupo nos pântanos ao redor de Beira-charco poderiam formar a base para uma campanha inteira. Os reptantes da Bruma Cortante continuam sendo uma presença poderosa na região, e ainda pode haver kobolds à solta. Considerar os seguintes pontos ajudará você a formar mais aventuras:

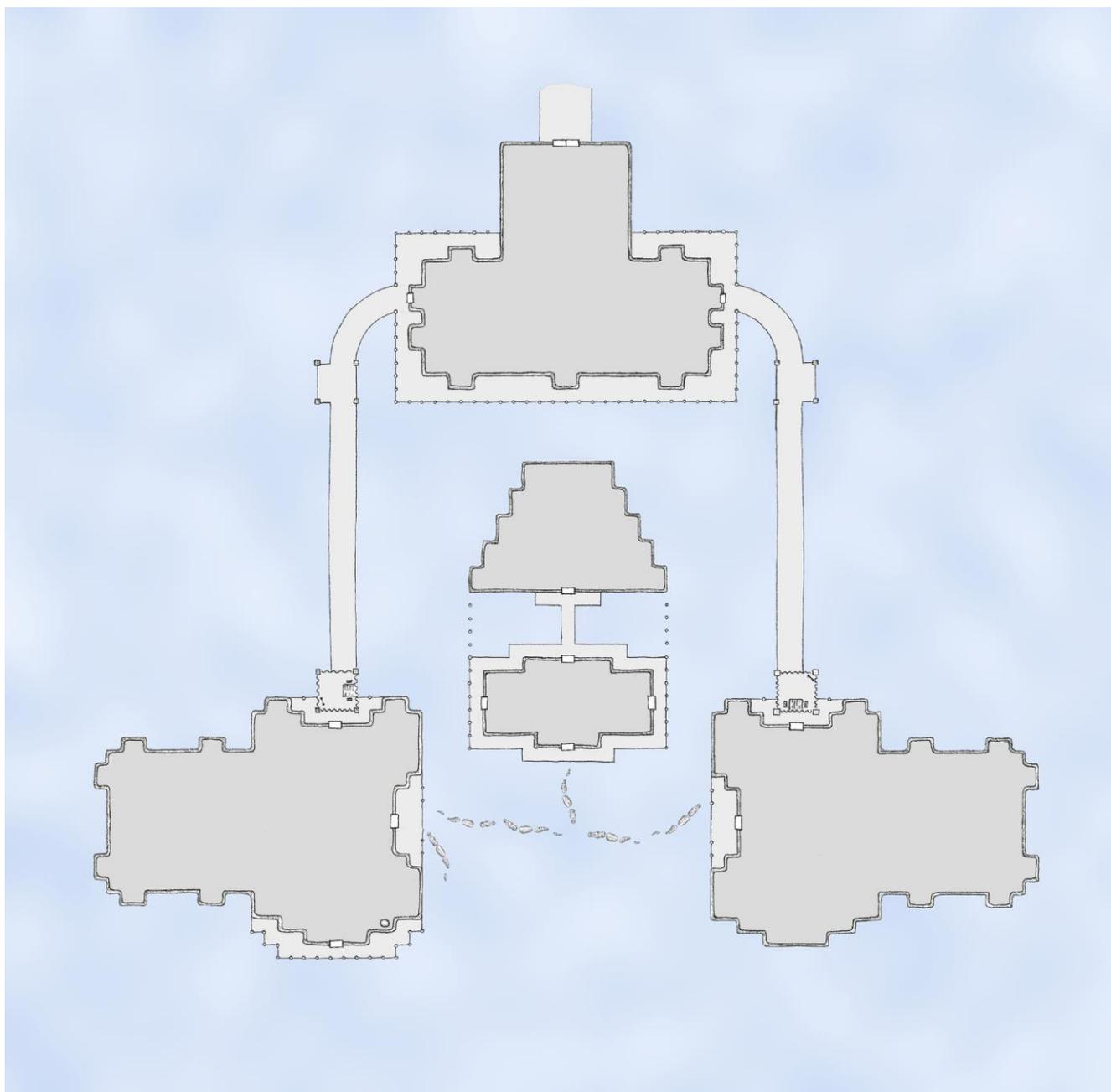
- O que aconteceu com os habitantes anteriores das ruínas do templo? Deve ter sido terrível para expulsar criaturas tão sinistras quanto os yuan-ti, e o povo serpente deve ter recuado para algum lugar.
- Nox se estabeleceu nas ruínas para sair da sombra de seu pai, mas não viajou muito longe. O que o pai dele está fazendo para se ocupar? Como ele reage às notícias do que quer que tenha acontecido com seu filho?
- O templo em ruínas é apenas uma das muitas estruturas antigas engolidas pelo pântano. Quais outros segredos estão espreitando nas águas estagnadas e na vegetação emaranhada?

As ações dos personagens durante esta aventura podem influenciar muito facilmente seu próximo empreendimento. Se os personagens conseguirem negociar uma conclusão pacífica com Nox, como reagem as pessoas ao compartilhar espaço com criaturas tradicionalmente consideradas malignas? Como Nox trabalha para mudar suas percepções e que tipo de resistência, se houver, existe por parte dos kobolds da Garra Negra? Se Druenélío sobreviveu ao seu encontro com os personagens, ele poderia facilmente se tornar um espinho recorrente no lado do grupo — reunindo um clã próprio, causando problemas ao provocar ainda mais os reptantes da Bruma Cortante, talvez até se aliando ao pai muito mais temível de Nox. Os próprios reptantes da Bruma Cortante poderiam causar problemas futuros, sua mentalidade inescrutável e estrangeiro significando que mudanças repentinas de coração não estão fora de questão. Os personagens podem facilmente se ver envolvidos em uma guerra total com a tribo.

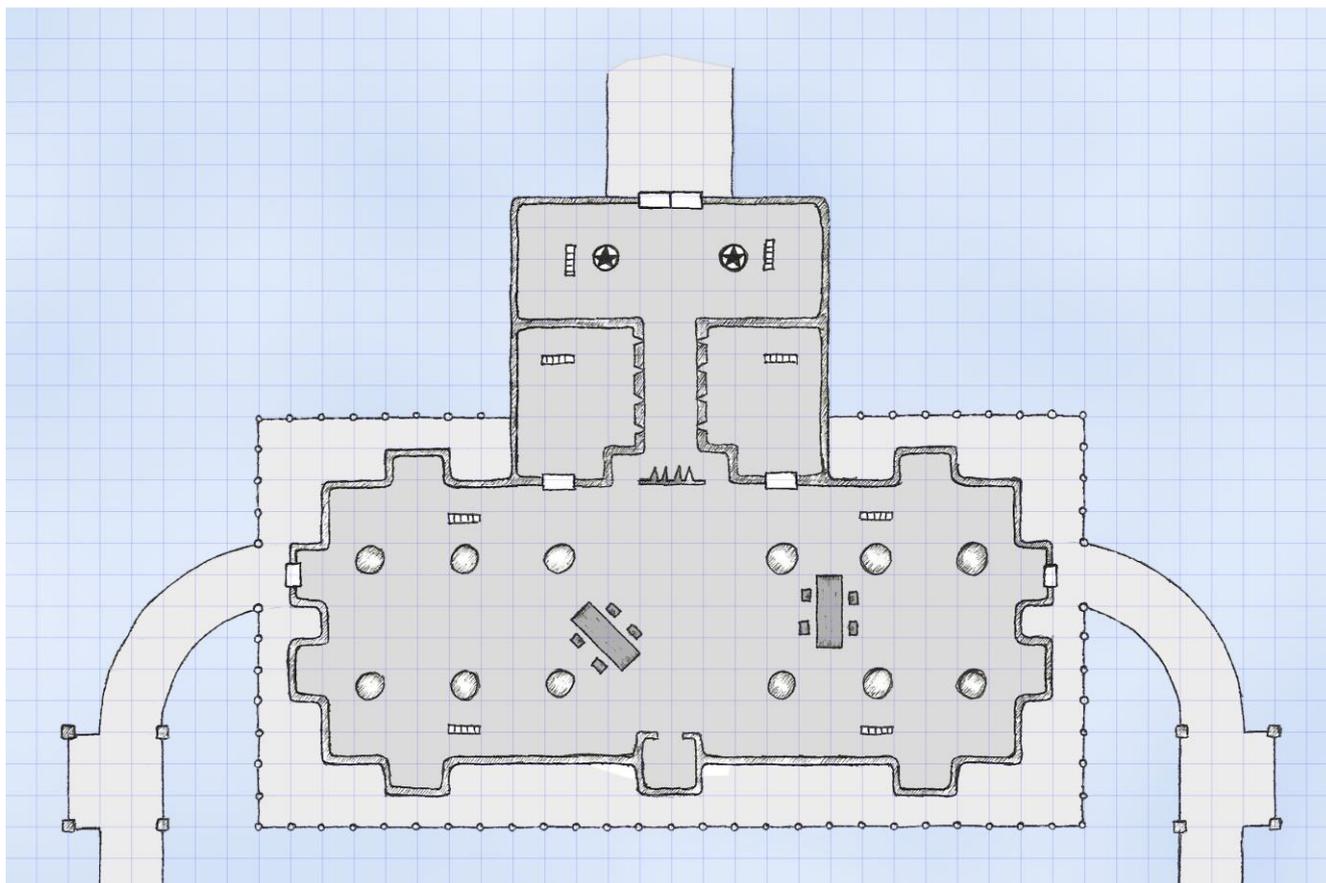
Independentemente das ações do grupo, eles têm um grande potencial para influenciar suas carreiras de aventureiros num futuro próximo.

MAPAS

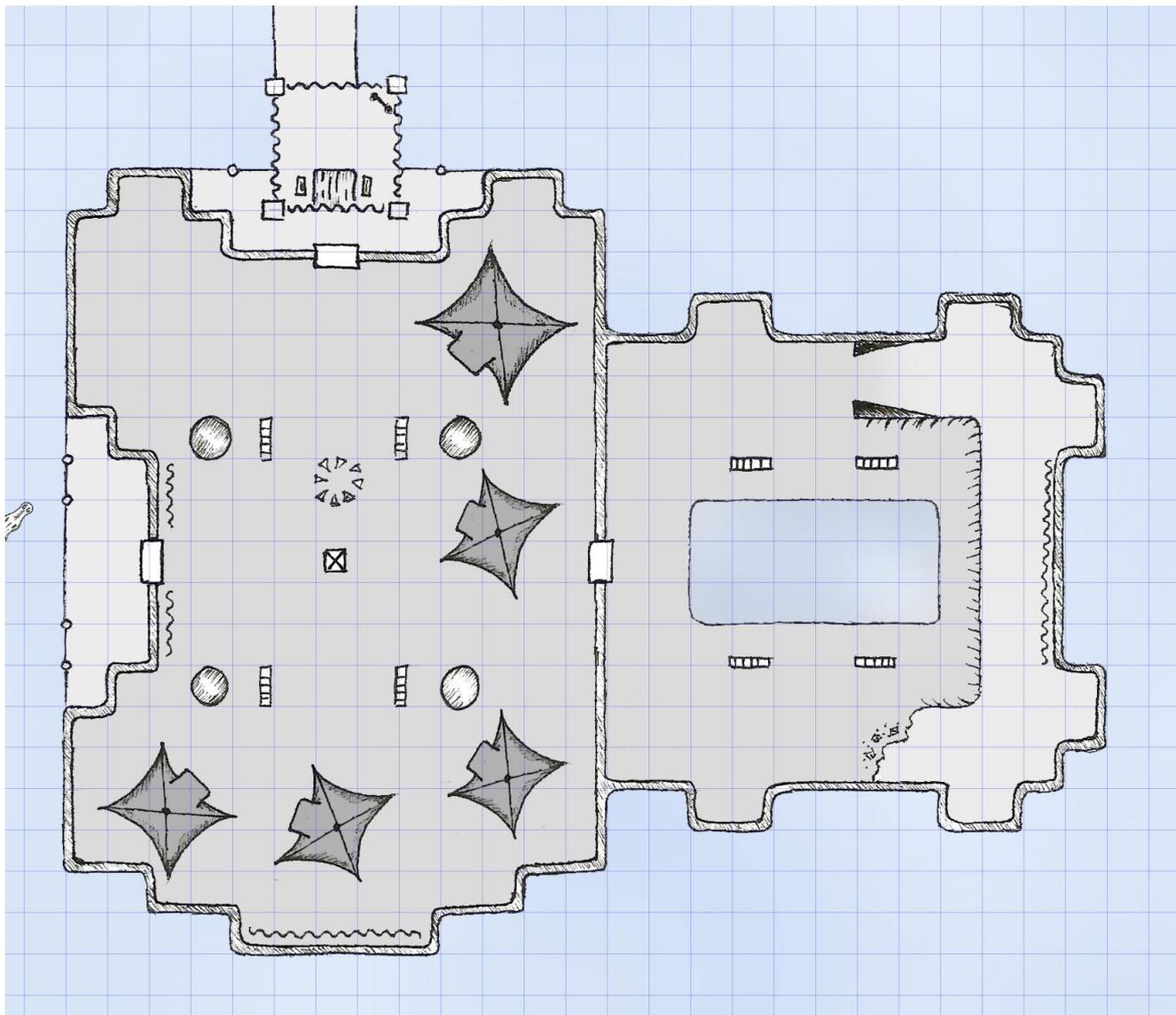
Mapa 1.1



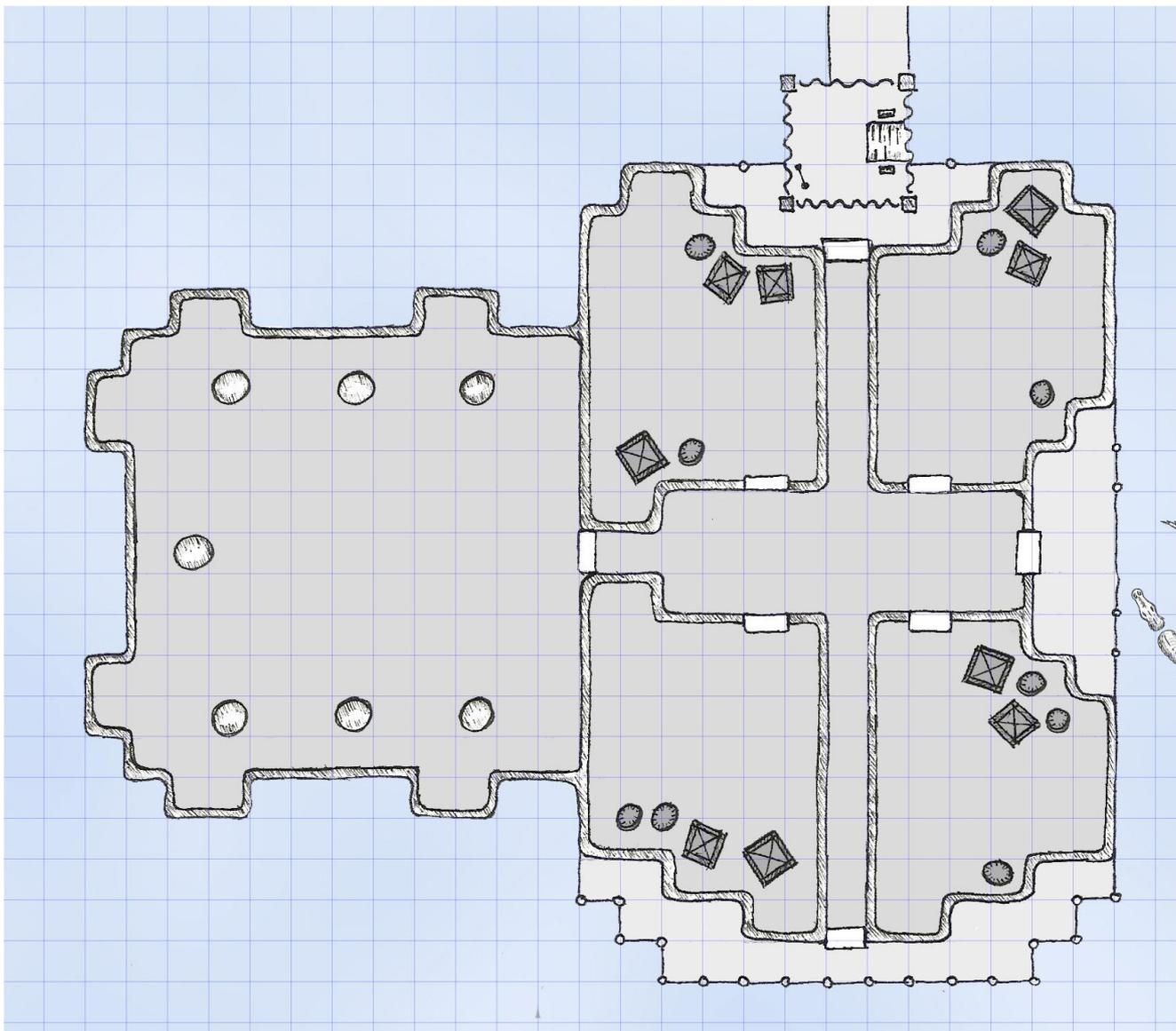
Mapa 1.2



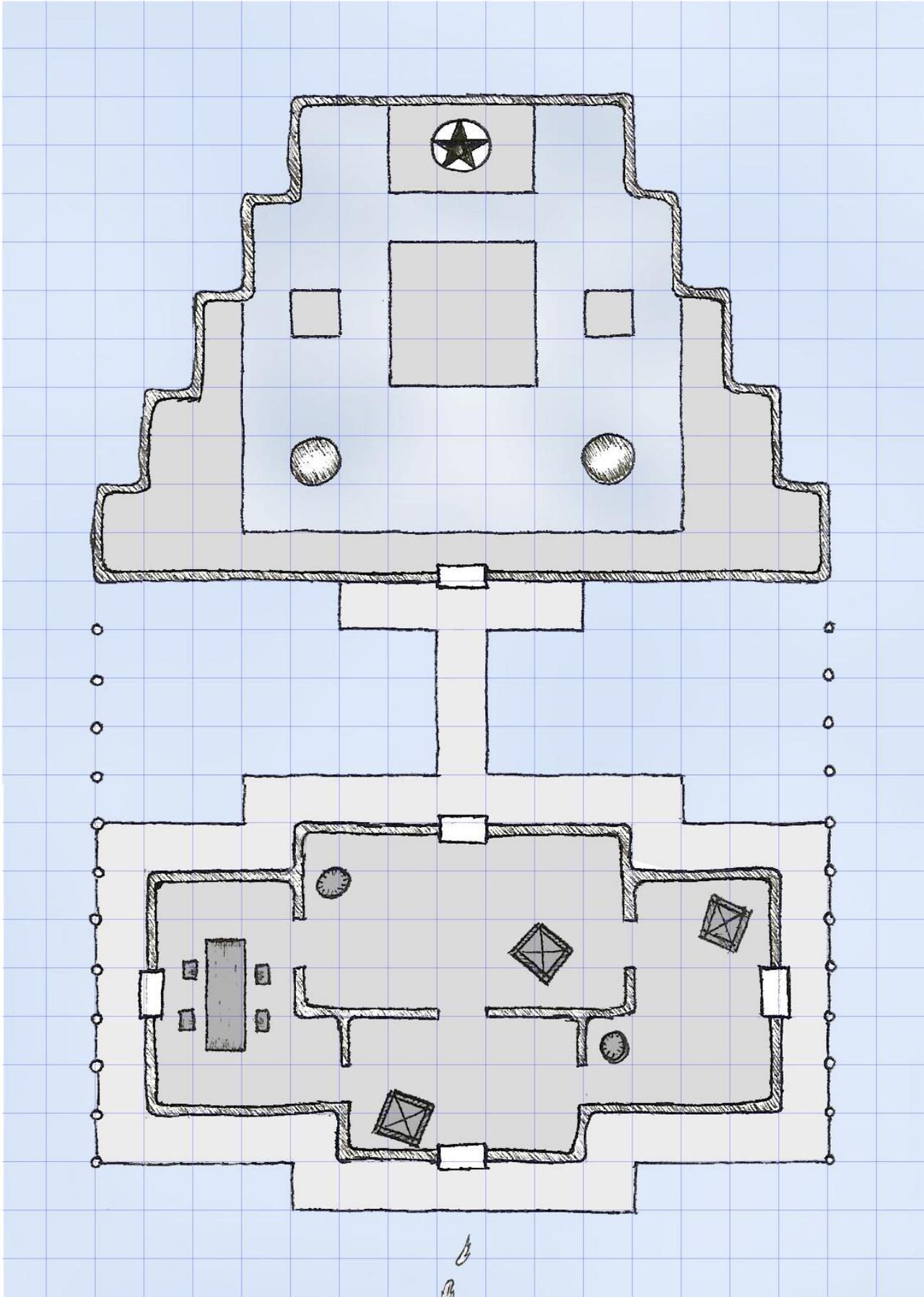
Mapa 1.3



Mapa 1.4



Mapa 1.5



APÊNDICE ESTATÍSTICAS DE MONSTRO / PNJ

Druenélío

Humanoide pequeno, ordeiro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 27 (5d6 +10)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	14 (+2)

Perícias Arcanismo +2, Medicina +1

Sentidos Visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Conjuração. O kobold é um conjurador de 3º círculo. Carisma é o seu atributo de conjuração (CD 20 para evitar magia, +12 para acertar com ataques mágicos) Tem as seguintes magias de feiticeiro preparadas:

Truques (à vontade): bolha ácida, mãos mágicas, reparar, rajada de veneno

1º círculo (4 espaços): enfeitiçar pessoa, orbe cromático, retirada acelerada

2º círculo (2 espaços): flecha ácida de Melf

Magia Agravada: Quando conjurar uma magia que força uma criatura a fazer uma salvaguarda para resistir aos efeitos da magia, o kobold pode gastar 3 pontos de feiticearia para dar desvantagem a um alvo da magia em sua primeira salvaguarda contra a magia.

Magia Sutil: Quando o kobold conjura uma magia, ele pode gastar 1 ponto de feiticearia para conjurar a magia sem quaisquer componentes somáticos ou verbais.

Pontos de Feiticearia. O kobold tem 3 pontos de feiticearia. Ele pode gastar 1 ou mais pontos de feiticearia como uma ação bônus para obter um dos seguintes benefícios:

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, o Kobold tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

Táticas de Grupo. O kobold terá vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se ao menos um de seus aliados, não incapacitado, estiver a até 1,5 metro da mesma criatura.

Ações

Adaga. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância: +4 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. Dano: 4 (1d4 + 2) perfurante.

Kobold Alado

Humanoide pequeno, ordeiro e mau

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 7 (3d6 3)

Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	16 (+3)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sentidos Visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, o Kobold tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

Táticas de Grupo. O kobold terá vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se ao menos um de seus aliados, não incapacitado, estiver a até 1,5 metro da mesma criatura.

Ações

Adaga. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 5 (1d4 + 3) perfurante.

Derrubar Pedra. Arma de Combate à Distância: +5 para acertar, um alvo diretamente abaixo do kobold. Dano: 6 (1d6 + 3) contundente.

Reptante Xamã

Humanoide Médio, neutro

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 27 (5d8 + 5)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)

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

Sentidos Percepção Passiva 14 Idiomas Dracônico Desafio 2 (450 XP)

Prender a Respiração. O reptante pode prender a respiração por 15 minutos.

Conjuração (Apenas na Forma de Homem-Lagarto) O reptante é um conjurador de 5º nível. Seu atributo de conjuração é a Sabedoria (CD 12 para evitar magia, +4 para acertar com ataques mágicos). O reptante tem as seguintes magias de druida preparadas:

- **Truques (à vontade): arte druídica, chicote de espinhos, criar chamuscas**
- **1º Nível (4 espaços): emaranhar, névoa obscureceste**
- **2º círculo (3 espaços): crescer espinhos, esquentar metal**
- **3º círculo (2 espaços): ampliar plantas, conjurar animais (apenas répteis)**

Ações

Alterar Forma (Recarga após um Descanso Curto ou Longo). O reptante magicamente se transforma em um crocodilo, permanecendo nessa forma por até 1 hora. Ele pode retornar à sua forma verdadeira com uma ação bônus. Suas estatísticas, exceto o tamanho, são as mesmas em todas as formas. Qualquer equipamento que estiver usando ou carregando não é transformado. Ele reverte para a forma verdadeira ao morrer.

Ataques Múltiplos (Apenas na Forma de Homem-Lagarto). O reptante faz dois ataques: um com a mordida e outro com as garras.

Garras (Apenas na Forma de Homem-Lagarto). Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 4 (1d4 + 2) cortante.

Mordida. Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 5 (1d6 + 2) perfurante ou 7 (1d10 + 2) perfurante na forma de crocodilo. Se o reptante estiver na forma de crocodilo e o alvo for uma criatura Grande ou menor, este é agarrado (CD 12 para escapar). Até o agarramento terminar, o alvo fica contido e o reptante não pode morder outro alvo. Se o reptante voltar à verdadeira forma, o agarramento termina.

Kobold Escudo de Dragão

Humanoide pequeno, ordeiro e mau

Classe de Armadura 15 (couro, escudo)

Pontos de Vida 44 (8d6 + 16)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	9 (-1)	10 (+0)

Perícias Percepção +1

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Coração de Dragão. Se o kobold ficar amedrontado ou paralisado devido a um efeito que permita uma salvaguarda, ele pode repeti-la no início de seu próprio turno para encerrar o efeito sobre si e em todos os kobolds a até 9 metros dele. Qualquer kobold que se beneficie deste traço (incluindo o escudo de dragão) tem vantagem em sua próxima jogada de ataque.

Resistência de Dragão. O kobold tem resistência ao tipo de dano baseado na cor do dragão que investiu poder a ele (escolha ou jogue d10): 1 a 2, ácido (preto ou cobre); 3 a 4, gélido (prata ou branco); 5 a 6, ígneo (latão, ouro ou vermelho); 7 a 8, elétrico (azul ou bronze); 9 a 10, venenoso (verde).

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, o Kobold tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

Táticas de Grupo. O kobold terá vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se ao menos um de seus aliados, não incapacitado, estiver a até 1,5 metro da mesma criatura.

Ações

Ataques Múltiplos. O kobold faz dois ataques corpo a corpo.

Lança. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância: +3 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. Dano: 4 (1d6 + 1) perfurante, ou 5 (1d8 + 1) perfurante se usada com duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo.

Kobold Inventor

Humanoide pequeno, ordeiro e mau

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 13 (3d6 + 3)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Perícias Percepção +0

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, o Kobold tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

Táticas de Grupo. O kobold terá vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se ao menos um de seus aliados, não incapacitado, estiver a até 1,5 metro da mesma criatura.

Ações

Adaga. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância: +4 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. Dano: 4 (1d4 + 2) perfurante.

Funda. Ataque com Arma de Combate à Distância: +4 para acertar, alcance 9/36 m, um alvo. Dano: 4 (1d4 + 2) dano contundente.

Invenção de Armas. O kobold usa uma das seguintes opções (escolha ou jogue um d8); ele pode usar cada opção apenas uma vez por dia:

1. Ácido. O kobold arremessa um frasco de ácido. Arma de Combate à Distância: +4 para acertar, alcance 1,5/6 m, um alvo. Dano: 7 (2d6) ácido.

2. Fogo de Alquimista. O kobold joga um frasco do fogo de alquimista. Arma de Combate à

Distância: +4 para acertar, alcance 1,5/6 m, um alvo. Dano: 2 (1d4) ígneo no início de cada um dos turnos do alvo. Uma criatura pode encerrar este dano usando sua ação para fazer um teste de Destreza CD 10 para extinguir as chamas.

3. Cesta de Centopeias. O kobold joga uma pequena cesta em um espaço quadrado de 1,5 m a até 6 metros dele. Um enxame de insetos com 11 pontos de vida sai da cesta e joga iniciativa. No final de cada turno do enxame, há 50% de chance de que ele se disperse.

4. Pote de Lodo Verde. O kobold joga um pote de barro cheio de lodo verde no alvo, e ele se quebra com o impacto. Arma de Combate à Distância: +4 para acertar, alcance 1,5/6 m, um alvo. Acerto: O alvo fica coberto por um pedaço de lodo verde. Falha: uma mancha de lodo verde cobre uma seção aleatória de 1,5 metro quadrado de parede ou chão a até 1,5 metro do alvo.

5. Pote de Vermes da Podridão. O kobold joga um pote de barro em um espaço quadrado de 1,5 m a até 6 metros dele, que se quebra com o impacto. Um enxame de vermes da podridão sai do pote estilhaçado e permanece como um perigo naquele quadrado.

6. Escorpião no Palito. O kobold faz um ataque corpo a corpo com um bastão de 1,5 m com um escorpião preso na ponta. Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 1 perfurante, e o alvo deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 9, sofrendo 4 (1d8) pontos de dano venenoso, se falhar ou metade desse dano em caso de sucesso.

7. Gambá na Gaiola. O kobold solta um gambá em um espaço desocupado a até 1,5 metro dele. O gambá tem um deslocamento de caminhada de 6 metros, CA 10, 1 ponto de vida e nenhum ataque efetivo. Ele joga a iniciativa e, no turno dele, usa uma ação para borrfar um forte odor em uma criatura aleatória que esteja a até 1,5 metro dele. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 9. Em uma falha, o alvo vomita e não pode realizar ações por 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos próprios turnos, encerrando o efeito sobre si em caso de sucesso.

Uma criatura que não precisa respirar ou é imune a veneno obtém sucesso automático na salvaguarda. Uma vez que o gambá tenha borrfado

seu odor, ele não poderá fazê-lo novamente até que termine um descanso curto ou longo.

8. Bolsa com Ninho de Vespa. O kobold joga uma pequena bolsa em um espaço quadrado de 1,5 m a até 6 metros dele. Um enxame de insetos com 11 pontos de vida sai da bolsa e joga iniciativa. No final de cada turno do enxame, há 50% de chance de que ele se disperse.

Nox

Dragão Médio, caótico e neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 33 (6d8+6)

Deslocamento 9m, voo 18m, nado 9m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Salvaguardas Des +4, Con +3, Sab +2, Car +4

Perícias Percepção +4, Furtividade +4

Imunidades a Dano ácido

Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Dracônico

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Mordida. Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 6 (1d10 + 1) perfurante mais 2 (1d4) ácido.

Sopro Ácido (Recarga 5–6). O dragão exala ácido em uma linha de 4,5 metros por 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 11, sofrendo 22 (5d8) pontos de dano ácido se falhar, ou metade do dano em caso de sucesso.

Yuty

Humanoide Pequeno, leal e neutro

Classe de Armadura 16 (armadura de couro batido, escudo)

Pontos de Vida 44 (8d6 + 16)

Deslocamento 6m, voo 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	9 (-1)	10 (+0)

Perícias Percepção +1

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Coração de Dragão. Se o kobold ficar amedrontado ou paralisado devido a um efeito que permita uma salvaguarda, ele pode repeti-la no início de seu próprio turno para encerrar o efeito sobre si e em todos os kobolds a até 9 metros dele. Qualquer kobold que se beneficie deste traço (incluindo o escudo de dragão) tem vantagem em sua próxima jogada de ataque. investiu poder a ele (escolha ou jogue um d10): 1 a 2, ácido (preto ou cobre); 3 a 4, gélido (prata ou branco); 5 a 6, ígneo (latão, ouro ou vermelho); 7 a 8, elétrico (azul ou bronze); 9 a 10, venenoso (verde).

Resistência de Dragão. O kobold tem resistência ao tipo de dano baseado na cor do dragão que

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, o Kobold tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

Táticas de Grupo. O kobold terá vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se ao menos um de seus aliados, não incapacitado, estiver a até 1,5 metro da mesma criatura.

Ações

Ataques Múltiplos. O kobold faz dois ataques corpo a corpo.

Derrubar Pedra. Arma de Combate à Distância: +5 para acertar, um alvo diretamente abaixo do kobold. Dano: 6 (1d6 + 3) contundente.

Lança. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância: +3 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. Dano: 4 (1d6 + 1) perfurante, ou 5 (1d8 + 1) perfurante se usada com duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo.