

Um Material Suplementar para o *Draconomicon*  
por SKIP WILLIAMS



# A TOCA VULCÂNICA DE SVENTSORGGVIRESH

## INTRODUÇÃO

⊕ *Draconomicon* (ou O Livro dos Dragões) é um dos últimos acessórios do jogo para D&D® lançados e que trata das lendárias criaturas que literalmente dão nome ao jogo. Compactado nas páginas deste livro estão novas classes de prestígio de dragões, magias, talentos, monstros dracônicos e uma coletânea de estatística de mais de 120 dragões – todos os dez dragões cromáticos e metálicos e todas as 12 categorias de idade. Esse artigo apresenta um exemplo de uma dragonesa d'O Livro dos Dragões, incluindo a descrição de sua toca completamente detalhada. Sventsorggviresh, uma dragonesa vermelha antiga, é uma oponente satisfatória para um grupo de 20° nível.

## A TOCA VULCÂNICA DE SVENTSORGGVIRESH

Como Sventsorggviresh passa muito tempo em seu lar, os personagens jogadores provavelmente irão encontrá-la em sua toca. Eles poderiam descobrir a localização de um dragão metálico ou seguindo Sventsorggviresh até lá depois de uma de suas excursões de caça. A toca fica situada em uma esparsa área geotérmica em atividade. Numerosos gêiseres, aberturas de vapor e caldeiras vulcânicas circundam os arredores de sua casa. Grupos que procurem a toca da dragonesa poderão explorar diversos outros pequenos vulcões antes de encontrarem o correto.

## CARACTERÍSTICAS DA TOCA

A menos que se diga o contrário no texto, as características dentro da toca de Sventsorggviresh são como se segue.

### ALARMES

Sventsorggviresh colocou efeitos de *alarme* ao longo da toca para advertir intrusos. Todas as entradas e saídas da câmara (incluindo buracos e chaminés) estão protegidas por uma magia *alarme*. Haverá muitos efeitos adicionais da magia se qualquer abertura for muito grande para ser coberta com ape-

## CRÉDITOS ADICIONAIS

**Design:** Skip Williams  
**Edição:** Penny Williams  
**Cartografia:** Rob Lazzaretti  
**Arquitetura:** Nancy Walker  
**Produção web:** Julia Martin  
**Desenvolvimento web:** Marque UM. Jindra  
**Design gráfico:** Sean Glenn e Cynthia Fliege

### Créditos da Edição Nacional

**Traduzido por:** Patrick Pires  
**Revisado por:** Daniel Bartolomei Vieira  
**Editado por:** Ivan Lira  
**Design Gráfico:** Ricardo Costa

Baseado nas regras oficiais de *Dungeons & Dragons* criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e no Design de jogo do novo *Dungeons & Dragons* criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS e FORGOTTEN REALMS são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações, eventos ou pessoas reais é mera coincidência.

Este material é apenas um brinde concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória, portanto não é autorizado sua comercialização ou reprodução indevida.

[www.wizards.com/forgottenrealms](http://www.wizards.com/forgottenrealms)  
[www.ultimosdias.tk](http://www.ultimosdias.tk)



nas uma conjuração, vários outros efeitos da magia serão conjurados até que a área esteja completa. Cada feitiço, quando ativado, adverte Sventsorggviresh mentalmente. Todos os efeitos podem ser evitados com a mesma senha ("Ei, eu sou daqui!" dito em Ígneo).

Ademais, cada câmara e escadaria natural têm uma magia *boca encantada* fixada, que será ativada sempre que passar alguém, a não ser Sventsorggviresh ou algum mephit. A *boca encantada* dirá em Comum, "Aonde vocês pensam que vão?".

## TETOS

Os tetos das câmaras possuem 15 m de altura, e 7,5 m de altura nos corredores.

## ABERTURAS DAS CÂMARAS

Cada câmara principal na toca possui uma abertura que conduz até a cratera central do vulcão. Fora de cada uma destas aberturas há um lábio de pedra vulcânica de aproximadamente 6 m abaixo do chão da câmara, formando uma espécie de terraço. Essas quedas são mostradas no mapa como bordas elevadas (o chão da câmara) sobre extremidades de precipício (os terraços). As aberturas das câmaras têm aproximadamente 6 m de altura, medindo do topo ao chão da abertura.

## CHÃO

Os pisos da toca são feitos de pedra vulcânica natural. Como todos os pisos naturais, eles são muito desnivelados e apresentam muitas bolhas, sulcos e rachaduras. Cada bloco do chão equivale a dois blocos de deslocamento, é impossível correr ou investir nesse solo.

## ILUMINAÇÃO

Durante o dia, a luz do sol chega às câmaras pela cratera vulcânica. Porém, é notável que apenas um pouco da luz do dia alcança os corredores. Os personagens podem ver normalmente através de 9 m nas câmaras e corredores (ou 12 m se possuírem visão na penumbra).

À noite, o brilho do poço de lava (área 8) iluminará a câmara da toca, permitindo que os personagens enxerguem aproximadamente 9 m (ou 12 m se possuírem visão na penumbra). Os corredores são negros como o azeviche durante a noite.

## TEMPERATURA

Todas as áreas do covil são quentes. As áreas mais distantes do poço de lava têm pelo menos 27°C. Aquelas mais próximas do poço de lava são ainda mais quentes, como apresentadas nas várias áreas do mapa.

## BURACOS E CHAMINÉS NATURAIS

Essas aberturas conduzem a pequenos tubos de lava. A menos que se diga o contrário, um buraco tem uma boca afunilada de cerca de 1,5 m de largura e 60 cm de profundidade. Uma chaminé é o inverso dos buracos, localizada no teto.

Cada buraco e chaminé são conectados com tubos de cerca

de 60 cm de largura. Criaturas Médias ou maiores não cabem nos tubos, mas criaturas menores podem atravessá-los. Os tubos em espiral se espalham pelo interior do vulcão, conectando-se entre si e a outros buracos e chaminés por todo o lado. Cada buraco ou chaminé conduz até o local indicado no mapa.

Os tubos espirram lava ou vapor super-aquecido periodicamente. A visibilidade num tubo é zero, devido ao vapor denso e a falta de luz. O contato com a rocha aquecida e o vapor no interior do tubo causa 2d6 pontos de dano a cada rodada.

## VISÃO

Várias áreas dentro da toca permitem apenas uma visão restringida. As criaturas possuem cobertura parcial (10% de chance de falha) na distância indicada e cobertura total (50% de chance de falha, e oponentes não podem usar a visãp para localizá-los) além dessa distância.

## PAREDES

Assim como o piso, as paredes são feitas de pedra vulcânica não talhada. Elas não são apenas desniveladas, como também são úmidas devido à condensação, e frequentemente cobertas de fungos. Devido a todas essas condições, as paredes têm a CD de Escalar aumentada em 20 a menos que se diga o contrário.

## AS TÁTICAS DE SVENTSORGGVIRESH

Normalmente Sventsorggviresh dorme sobre seus pertences na área 6, entretanto você pode colocá-la em qualquer local da toca aonde os PJs chegarem. Ela provavelmente já saberá da presença dos intrusos em sua toca pouco antes deles terem idéia de onde estão, seja por seus sentidos aguçados, seja por seus aliados mephits, ou por suas defesas mágicas.

A dragonesa aprecia o combate corpo a corpo, especialmente com criaturas mais fracas e menores do que ela. Antes de decidir caçar suas presas ou confrontar os invasores, ela normalmente conjurará *agilidade do gato* em si mesma. Então ela usará uma *invisibilidade*, seguida de *velocidade* e *proteção contra elementos (frio)*. Uma vez preparada, ela se movimentará para dar uma olhada mais atenta.

Se possível, ela atacará os intrusos quando eles chegarem na área 4, esperando levá-los para dentro do buraco na área 5. A maior parte da área 4 é protegida pela magia *proibição*, isso deixa apenas uma passagem que leva até a área 5. Algumas bem-colocadas *muralhas de energia* podem ajudá-la a forçar o grupo para aquela direção se eles conseguirem evitar a *proibição*.

Sventsorggviresh começará o ataque conjurando *ataque certo*. Então ela investirá com um ataque de mordida aumentado por um Ataque Poderoso. Ela normalmente irá escolher



um oponente sem armadura no meio do grupo para este ataque, para fazer uso do talento Trespassar.

Caso os inimigos ainda estejam em pé após este ataque, Sventsorggviresh conjurará *escuridão profunda* defensivamente, então, ela manobrá defensivamente de modo que possa usar seu sopro ou quantos ataques corpo a corpo forem possíveis na próxima rodada. Ela tentará eliminar qualquer inimigo particularmente problemático com *imobilizar monstros* ou *assassino fantasmagórico*. A dragonesa também gosta de utilizar *confusão* para separar grupos de inimigos organizados. Se ela for sujeita a ataques de frio, ela usará *escudo de fogo* (chamas quentes) ou, se necessário, renovará a *proteção contra o frio*.

Se necessário, Sventsorggviresh atacará os invasores em qualquer outro canto de sua toca. Para tais combates, ela prefere utilizar táticas de bater-e-correr. Ela tipicamente se arrebatá numa câmara e usa seu sopro ou alguma magia, retirando-os para a área 4 antes que retornem por outra passagem.

Até mesmo as câmaras principais de sua toca oferecem a Sventsorggviresh um espaço para manobrar enquanto em voa, assim ela normalmente voa sobre o poço de lava (área 8) quando precisar trocar de direção. Para inverter a direção nas câmaras, ela usa o efeito de Pairar ou simplesmente pousa e vira-se.

## ENTRADAS

As entradas físicas para a toca incluem o topo da cratera vulcânica (área 1), uma passagem retorcida que leva até a área 2, e uma reentrância cheia de magma abaixo do poço de lava (área 8).

### 1. BEIRA DA CRATERA (NE 10 OU 20)

Esta área só é mostrada na vista lateral da toca, como representado no mapa. A beira chega a cerca de 240 m sobre o terreno circunvizinho e 97,5 m sobre o poço de lava da área 8. Graças ao brilho do poço, os personagens poderão ver o interior da cratera a qualquer momento, seja noite ou dia.

Uma cratera fumegante abre-se amplamente no cume do vulcão. A abertura tem a largura de um disparo de arco e a profundidade de centenas de metros. Um lago de magma laranja-claro enche o fundo da cratera, e cortinas de fumaça amarela e vapor branco resplandecem sobre a superfície, manchando o ar com uma brisa na borda da rocha. Numerosas aberturas nas paredes da cratera emitem semelhante fuligem. Até mesmo aqui, o calor da lava é como uma presença física. Tal calor sobe como o de um fogão quente num dia de inverno.

Seis aberturas muito grandes, cada uma com 12 m ou mais, estão ordenados ao longo do interior cilíndrico, como degraus de uma escada em espiral. Lábios negros de lava endurecida jazem sob cada abertura.

Os personagens poderão demorar aqui quanto tempo eles desejarem, mas qualquer um que esteja visível na borda da cratera atrairá um enxame de mephits que virão investigar.

**Criaturas:** Uma dúzia de mephits das áreas 3 e 8 virão “recepcionar” quaisquer personagens que eles verem aqui. Se você desejar confrontar os personagens com Sventsorggviresh mais cedo, ela estará bem próxima, o bastante para vislumbrá-los na beirada da cratera.

🔥 **Mephits de Fogo (6):** 15, 14, 14, 13, 12, 12 PV; veja a descrição do mephit no *Livro dos Monstros*.

🔥 **Mephits de Magma (2):** 16, 14 PV; veja a descrição do mephit no *Livro dos Monstros*.

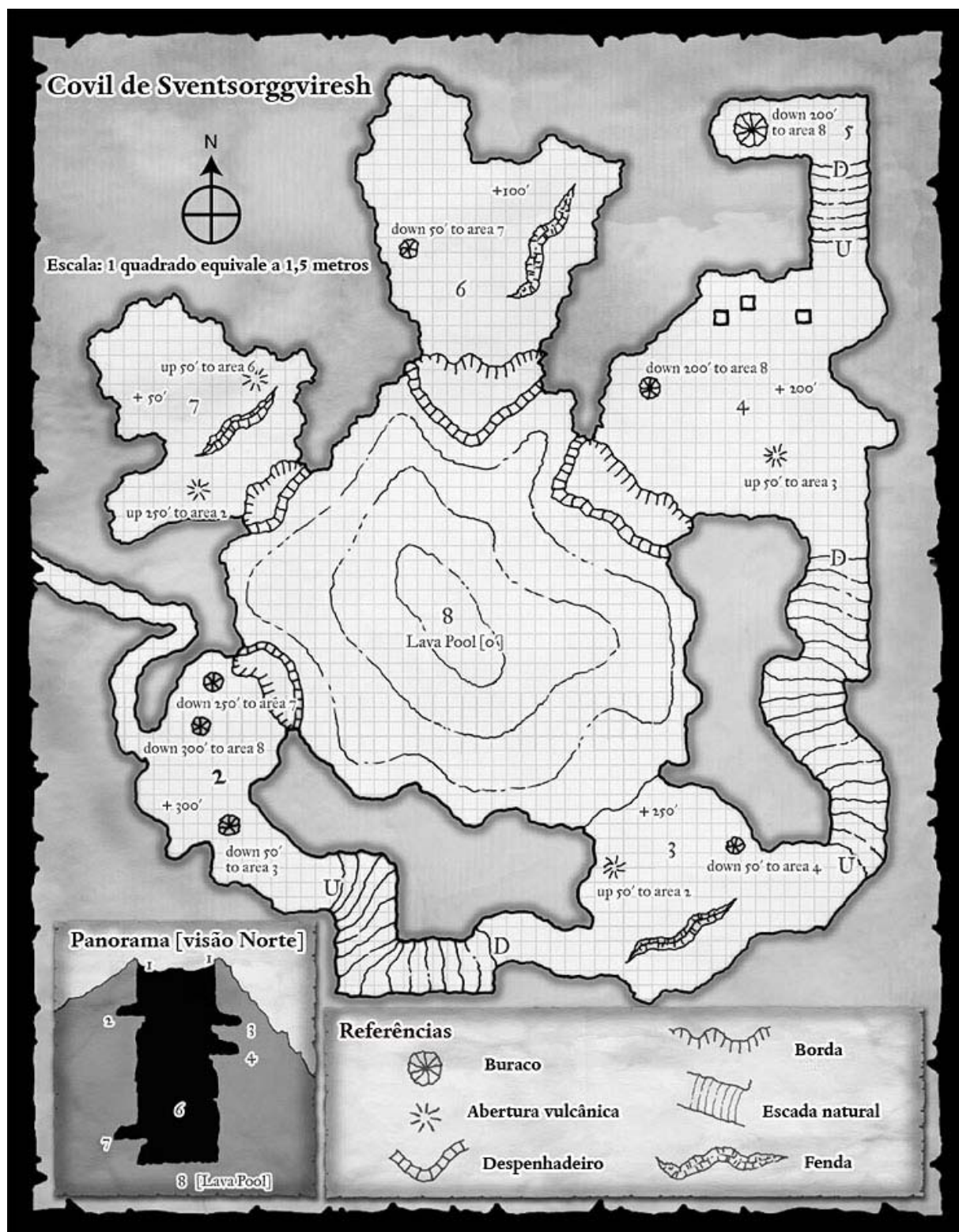
🔥 **Mephits de Vapor (4):** 15, 14, 13, 12 PV; veja a descrição do mephit no *Livro dos Monstros*.

🔥 **Sventsorggviresh:** Dragão vermelho antigo, fêmea; ND 20; dragão Colossal (fogo); DV 28d12+196 (378 PV); Inic +0; Desl.: 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 33 (toque 6, surpresa 33); BBA +28; Agr. +25; Atq. corpo a corpo: mordida +36 (dano:4d6+12); Atq. Total corpo a corpo: mordida +36 (dano:4d6+12) e 2 garras +32 (dano:2d8+6/19-20/+1d6) e 2 asas +31 (dano:2d6+6) e golpe com a cauda +31 (dano:2d8+18); Face/Alcance 6 m/4,5 m (6 m com mordida); AE esmagar (4d6+18), habilidades similares à magia, magias, presença aterradora, rasteira com a cauda (dano:2d6+18), sopro (cone de fogo de 18 m); QE dragão, imunidades (fogo, paralisia, sono), percepção às cegas (18 m), RD 10/magia, RM 24, sentidos aguçados, subtipo fogo, visão na penumbra, visão no escuro 36 m, vulnerabilidade ao frio; Tend. CM; TR Fort +23, Ref +16, Von +21; For 35, Des 10, Cons 25, Int 20, Sab 21, Car 20.

**Perícias e Talentos:** Avaliação +33, Blefar +25, Concentração +27, Conhecimento (arcano) +29, Conhecimento (geografia) +29, Conhecimento (religião) +29, Diplomacia +37, Esconder-se -12, Identificar Magia +20, Intimidar +35, Observar +26, Ouvir +33, Procurar +33, Saltar +44, Sentir Motivação +19; Acerto Decisivo Aprimorado (garra), Acerto Decisivo Supremo (garra), Arrebatá, Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Inversão, Investida Aérea, Pairar, Trespassar Aprimorado, Trespassar.

**Esmagar:** Quando Sventsorggviresh voa ou salta, ela pode pousar sobre oponentes como uma ação padrão, usando todo seu corpo para esmagar-lhes. Seu ataque de esmagar é efetivo contra oponentes de tamanho Médio ou menor dentro de uma área de 6 x 6 m. Cada criatura potencialmente afetada é obrigada a obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 31) ou ficará imobilizada, recebendo automaticamente 4d6+18 pontos de dano por concussão nessa rodada e em cada rodada subsequente que o personagem ficar preso embaixo do dragão. Se Sventsorggviresh escolher manter a imobilização, trate-a como um ataque normal de agarrar. Oponente imobilizados recebem dano por esmagamento a cada rodada que permanecerem presos.

**Habilidades Similares à Magia:** 8x/dia – localizar objetos; 3x/dia – sugestão (CD 18). 11º nível de conjurador.





**Magias:** Sventsorggviresh pode conjurar magias como se fosse uma feiticeira de 11º nível.

**Presença Aterradora (Sob):** Quando Sventsorggviresh ataca, investe ou voa sobre seus oponentes, cada criatura dentro de um raio de 72 m que possua 27 ou menos DV devem fazer um teste de resistência de Vontade (CD 29). Uma falha indica que a criatura ficou em pânico durante 4d6 rodadas (se possuir 4 ou menos DV) ou abalada por 4d6 rodadas (se possuir 5 ou mais DV).

**Rasteira com a Cauda:** Sventsorggviresh pode dar uma rasteira com sua cauda como uma ação padrão. A rasteira afeta criaturas de tamanho Pequeno ou menores dentro de um semicírculo com diâmetro de 9 m, centrado em suas costas e em qualquer direção. Cada criatura potencialmente afetada na área recebe 2d6+18 pontos de dano (Reflexos CD 31 para metade do dano).

**Sentidos Aguçados (Ext):** Sventsorggviresh pode ver quatro vezes mais longe quanto um humano sob iluminação sombria e duas vezes mais longe em condições de iluminação normal. Ela também possui visão no escuro com distância de 36 m.

**Sopro (Sob):** Uma vez a cada 1d4 rodadas Sventsorggviresh pode soprar um cone de fogo de 18 m. cada criatura na área recebe 16d10 pontos de dano (Reflexos CD 31 para metade do dano).

**Magias de Feiticeiro Conhecidas:** (6/8/7/7/7/5; resistência CD 15 + nível da magia): 0 – *detectar magia, globos de luz, guia, mãos mágicas, marca arcana, resistência, som fantasma*; 1º – *alarme, ataque certeiro, curar ferimentos leves, escudo arcano, escudo da fê*; 2º – *agilidade do gato, boca encantada, curar ferimentos moderados, despedaçar, invisibilidade*; 3º – *dissipar magia, escuridão profunda, proteção contra elementos, velocidade*; 4º – *assassino fantasmagórico, confusão, olho arcano*; 5º – *imobilizar monstros, muralha de energia*.

**Pertences:** 2 luvas de armazenamento, anel de natação, colar de adaptação, varinha de escudo de fogo (22 cargas), varinha de marte-lo do caos (8º nível de conjurador, 28 cargas).

**Táticas:** Sventsorggviresh, se presente, tentará emboscar os PJs tornando-se invisível e então usando seu sopro, como descrito na seção acima sobre suas táticas gerais. Depois de seu ataque inicial, ela voa até a área 4 e pausa a espera dos PJs.

Os mephits fazem uma aproximação casual das profundezas da cratera, não fazendo nada além de se esconderem do grupo. Eles simplesmente cavalgam sobre as ondas quentes do poço de lava, girando em círculos lentos. Quando eles alcançam a beirada da cratera, eles convidam os personagens a pular no poço, assegurando-os de que a lava é segura. Os mephits não têm intenção de lutar contra os personagens; eles deixarão isso para Sventsorggviresh.

Se Sventsorggviresh estiver presente, os mephits chegam até o topo após ela iniciar o embate. Eles simplesmente tomam suas posições ao redor da beirada e assistem à luta.

Se a dragonesa não estiver aqui, os mephits ficarão contentes em bater-papo com o grupo. Se questionados, eles con-

firmando que essa montanha é lar de uma dragonesa vermelha. Eles contam aos personagens que a dragonesa pode ser encontrada em uma das câmaras, e até mesmo se oferecem para levar o grupo até alguma câmara. Se questionados quanto à direção, os mephits apontam a abertura da caverna para área 4. Se os personagens indicarem que preferem ir caminhando, os mephits zombam deles, mas conduzem o grupo até a passagem que conduz a área 2.

Os mephits descrevem a toca toda de boa vontade se forem questionados, embora reclamem que não há muito que dizer sobre ela. A toca, eles dizem, possui seis câmaras quentes e vaporosas, incluindo uma sala secreta onde a dragonesa mora. Quanto às perguntas sobre onde essa câmara secreta fica, eles indicam as direções para a área 5 (na verdade, não há nada na área 5, a não ser uma passagem com um grande buraco no chão. Atualmente Sventsorggviresh passa a maior parte de seu tempo na área 6).

Os mephits reclamam que odeiam a dragonesa porque ela é tanto arrogante quanto dominadora (ambos os adjetivos descrevem bem Sventsorggviresh, mas os mephits realmente não ligam muito). Eles reclamam que a dragonesa andou disfarçando a entrada de seu abrigo interno como um simples buraco no chão (isso não é verdade; os mephits sabem que o buraco na área 5 é uma espécie de armadilha de Sventsorggviresh contra visitantes indesejáveis). Os mephits também alertam o grupo que uma poderosa magia guarda a toca da dragonesa, mas eles contam a senha (“Sventsorggviresh triunfante”) que eles dizem que torna a passagem segura. Estas afirmações são verdadeiras, até onde eles forem. A área 4 é protegida por um efeito de *proibição* que está codificado por aquela frase (embora o fato de que a frase deve ser dita em Ígneo será omitida pelos mephits). A toca de Sventsorggviresh na área 6 também é protegida pela *proibição*, mas esta tem uma senha diferente (veja na área 6).

Uma vez que o grupo deixe a beirada e entre na toca, os mephits irão rapidamente até a área 6 para avisar Sventsorggviresh (afinal, é sempre bom bajular um dragão, mesmo que o dragão em questão seja intratável). A menos que o grupo pareça particularmente imprudente, os mephits irão primeiro até a área 2, então às áreas 7 e 6 pelos tubos que conectam os buracos. Se os personagens detiverem os mephits, ao invés deles, outros mephits das áreas 2 e 3 irão dar o aviso.

## POTENCIALIZANDO SVENTSORGGVIRESH

Se Sventsorggviresh tiver a chance de usar todas as suas magias preparadas (*agilidade do gato, velocidade, invisibilidade e proteção contra energia* [frio]), suas estatísticas mudam para o seguinte: Inic +2; Desl 21 m, vôo 69 m (desajeitado); CA 36 (toque 9, surpresa 33); Atq. corpo a corpo: mordida +37 (dano:4d6+12); Atq Total corpo a corpo: mordida +37 (dano:4d6+12) e 2 garras +33 (dano:2d8+6/19-20/+1d6) e 2 asas +32 (dano:2d6+6) e golpe com a cauda +32 (dano:2d8+18); TR Ref +19; Des 14; Esconder-se -10.

Além disso, o ataque certeiro da a ela um bônus de +20 no

teste de seu primeiro ataque, e esse ataque ignora qualquer chance de erro normal.

O efeito de *escudo de fogo* reduz qualquer dano de frio que Sventsorggviresh possa levar, à metade, e se o ataque de frio permitir um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ela não tomará dano se passar no teste. Sua *proteção contra elementos* absorve qualquer dano de frio remanescente após o efeito de *escudo de fogo* ter sido aplicado (até um máximo de 120 pontos). O *escudo de fogo* também causa 1d6+7 pontos de dano a qualquer um que atacar Sventsorggviresh com uma arma natural ou uma arma de corpo a corpo (a menos que essa tenha algum alcance).

## 2. CAVERNA SUPERIOR (NE VARIÁVEL)

Grupos que estejam a pé podem alcançar esta área através de uma passagem retorcida que conduz até os declives ocidentais do vulcão.

Esta câmara se encontra a 90 m acima o poço de lava. A temperatura aqui é de cerca de 38°C.

Esta caverna suja cheira a comida deteriorada, álcool e plantas queimadas. Um desalinhado monte de engradados, barris e caixas se encontram próximos à parede. Várias criaturas aladas saqueiam, comem e bebem dos objetos empilhados.

Três grandes buracos se estendem sobre o chão desnevelado, e a boca larga da caverna apresenta um assustador brilho vulcânico.

Os mephits se referem a esta caverna como "a casa de gelo," uma vez que, para eles, ela parece fria. Os itens empilhados aqui fazem parte do tesouro dos mephits.

Estas criaturas acompanham a dragonesa quando ela saqueia qualquer estrutura que possa conter algum item de valor, e são eles quem entram nos edifícios em chamas e coletam os tesouros. Sventsorggviresh apanha qualquer coisa que tenha um verdadeiro valor que os mephits possam encontrar, mas ela permite que eles guardem comida, bebida, roupas e outros apetrechos. Ela insiste, no entanto, que eles armazenem suas pilhagens aqui.

**Criaturas:** Dois a quatro mephits (alguma combinação entre os tipos de fogo, vapor e magma) sempre estão por aqui comendo, bebendo, vadiando e (coincidentemente) mantendo a vigilância sobre a entrada da toca.

🔥 **Mephit de Fogo:** 13 PV; veja a descrição do mephit no *Livro dos Monstros*.

🔥 **Mephit de Magma:** 14 PV; veja a descrição do mephit no *Livro dos Monstros*.

🔥 **Mephit de Vapor:** 12 PV; veja a descrição do mephit no *Livro dos Monstros*.

**Táticas:** Esses mephits usaram as mesmas estratégias de seus camaradas da área 1, apesar de eles estarem ligeiramente embriagados e com preguiça mental. Se atacados, eles farão uma tentativa indifferente de proteger seus suprimentos, usando suas habilidades similares à magia e ataques de sopro enquanto tentam se manter longe do ataque corpo a corpo. Se um mephit for morto, os sobreviventes irão fugir rapidamente por entre um dos três buracos da câmara.

## 3. A COLÔNIA DOS MEPHITS (NE 10)

Todas as três dúzias de mephits que habitam a toca de Sventsorggviresh chamam essa câmara de lar, embora raramente haja uma dúzia deles aqui.

O fenda dessa câmara é de apenas uma polegada ou duas de largura, mas ela constantemente sopra vapores sulfurosos. A visão nesta câmara é restrita a 6 m, e a temperatura é de 49°C (quente o suficiente para causar dano aos personagens após 10 minutos de exposição, como descrito no *Livro do Mestre*).

O chão desta câmara é cheio de montinhos de areia vulcânica que os mephits juntaram das áreas vizinhas. Estes montinhos servem de cama para os mephits.

**Criaturas:** Um enxame de doze mephits de fogo, vapor e magma estão sempre dormindo aqui, jogando ossos-do-velho ou mergulhando no terraço de fora, ou seja, no poço de lava que fica a 75 m abaixo.

🔥 **Mephit de Fogo (4):** 15, 13, 12, 12 PV; veja a descrição do mephit no *Livro dos Monstros*.

🔥 **Mephit de Magma (4):** 16, 15, 13, 12 PV; veja a descrição do mephit no *Livro dos Monstros*.

🔥 **Mephit de Vapor (4):** 15, 14, 13, 13 PV; veja a descrição do mephit no *Livro dos Monstros*.

**Táticas:** Esses mephits usam as mesmas táticas de seus camaradas da área 1. Se eles se sentirem ameaçados, alguns tentarão escapar pela escada natural que fica embaixo, na área 4, enquanto outros tentarão usar as chaminés e os buracos para escaparem.

## 4. A CAVERNA DA DRAGONESA (NE 20 OU 0)

Essa área é protegida por um efeito de *proibição* e contém uma *imagem programada* de um dragão atacando. Além disso, Sventsorggviresh estará espreitando-os aqui se ela tiver sido advertida da presença deles.

A temperatura nessa câmara é de 66°C (quente o suficiente para causar dano aos personagens se eles ficarem expostos mais de 1 minuto, como descrito no *Livro do Mestre*).

O efeito da *proibição* cobre toda esta parte da caverna com exceção da passagem que se estende do norte ao sul pela coluna ocidental (o quadrado a noroeste da porção da caverna) que



ocupa toda a parte vertical da caverna. A magia também cobre todo o terraço. A dragonesa espera canalizar todos os visitantes para a área 5, então ela partirá para pelo caminho mais direto para a área aberta.

A ala protegida pela proibição não causará dano, mas as criaturas que disserem a senha "Sventsorggviresh triunfante" em Ígneo podem entrar na área protegida. O efeito também protege contra qualquer tipo de teletransporte ou viagens astrais dentro ou fora da área. O efeito da *proibição* foi criado por um clérigo leal e mau do 13º nível.

Sempre que alguém, exceto algum mephit ou Sventsorggviresh, entrar na área 4, uma *imagem programada* entrará em ação, criando a seguinte ilusão.

Uma nuvem de vapor sulfuroso ondula vinda do topo da escadaria natural que conduz ao norte. A cabeça de um imenso dragão vermelho aparece dentro da nuvem e murmura algumas sílabas enigmáticas, então ambos, tanto o dragão como a nuvem, se retiram para baixo pelas escadarias do norte.

A cabeça parece ser de um dragão Colossal, mas Sventsorggviresh é apenas Imensa. Qualquer personagem pode tentar um teste de Identificar Magia para definir que as pronúncias eram o componente verbal de uma *muralha de energia*.

**Criatura:** Como descrito na seção acima das táticas de Sventsorggviresh, a dragonesa preferirá defender sua toca nesse trecho.

✚ **Sventsorggviresh:** Veja a área 1.

**Táticas:** Se Sventsorggviresh puder apanhar o grupo nessa câmara, ela irá voar até a cratera e tentar conduzir seus inimigos até a área 5, se necessário, utilizando *muralha de energia* para restringir suas movimentações. Além disso, ela pode usar manobras de encontros para forçar os oponentes a descerem as escadas.

## 5. GRUTA DE FOGO

(NE 20 OU 0)

A escadaria natural da área 4 desce 15 m até essa área. A câmara é protegida pelo mesmo efeito de *proibição* da área 4.

Esta gruta está notoriamente mais quente que a área 4 (82°C). O ar fede enxofre e carne apodrecida. Este cheiro emana do buraco que fica a 6 m do fim corredor. Um tubo de quase 5 m desce diretamente ao poço de lava na área 8, 45 m abaixo. As laterais do tubo estão lisas e escorregadias pelas incontáveis carcaças que Sventsorggviresh normalmente depositava aqui ao longo dos anos.

A CD de Escalar das laterais do tubo é 30. Essa CD pode ser reduzida à 10 se o escalador for Imenso ou Colossal. Qualquer criatura que cair no buraco receberá 15d6 pontos de dano por

queda, mais 20d6 de dano de fogo por rodada que ficar imerso na lava derretida, mais 10d6 de dano de fogo por 1d3 rodadas após ter deixado o poço. Um escalador colossal ou imenso pode usar as laterais para diminuir a velocidade da queda e levar apenas 10d6 de dano por queda.

**Criaturas:** Se Sventsorggviresh atacar os personagens na outra câmara (área 4), ela tentará terminar o combate aqui.

✚ **Sventsorggviresh:** Veja a área 1.

**Táticas:** Se Sventsorggviresh puder emboscar o grupo aqui, ela usará um encontro para forçar os personagens, um a um, até o buraco, iniciando pelo que parecer o pior escalador. Se ela for bem sucedida ao derrubar metade do grupo, ela proporá poupar a vida dos sobreviventes em troca da entrega de seus tesouros e equipamentos. Ela decretará que cada um que aceitar os termos deverá remover suas armaduras e equipamentos. Uma vez que todos tiverem a chance de se desarmar, ela atacará novamente. Sventsorggviresh não permitirá que qualquer um que tenha a visto em sua toca escape.

## 6. A CÂMARA DE SVENTSORGGVIRESH

(NE 20 OU 0)

A temperatura nessa câmara excede 93°C (quente o suficiente para causar dano aos personagens após 1 minuto de exposição, como descrito no *Livro do Mestre*).

A fenda nesta câmara é similar ao da área 3, exceto pelo fato de que essa sopra um vapor mais denso. A visão nessa área é restrita a 4,5 m.

Uma *proibição* semelhante à da área 4 cobre toda essa câmara, incluindo o terraço. A senha é "vá embora!", dito em Ígneo.

Sventsorggviresh não compartilhará o segredo desta senha com os mephits, mas ela grita isso sempre que alguns deles estiverem perturbando quando ela entra na caverna. Vários mephits entendem a senha, mas nenhum tenta usá-la de tão longe. Quando eles vêm até aqui para avisar Sventsorggviresh sobre os intrusos, os mephits param quando topam com a ala protegida e simplesmente gritam as informações.

**Criaturas:** Sventsorggviresh passa a maior parte do seu tempo no noroeste dessa caverna, descansando sobre seu monte de gemas e moedas de pelo menos 9 m de diâmetro e 3 m de altura. Na verdade, é uma grande pilha de areia vulcânica onde Sventsorggviresh depositou seu tesouro. Se ela ainda não encontrou o grupo em nenhum outro lugar, ela estará aqui.

✚ **Sventsorggviresh:** Veja a área 1.

**Táticas:** Se forçada a lutar aqui, Sventsorggviresh recuará para a sua pilha de tesouro e tentará resguardar-se com *muralha de energia*, de modo que seus inimigos devam se aproximar dela por uma frente estreita. Se ela optar pelo método de deixar a câmara e expulsar os intrusos, ela escavará um *pergam-*

inho de miragem arcana na pilha de tesouros e o usará para criar a cena de um poço de lava fervente invadindo a câmara.

**Tesouro:** O tesouro de Sventsorggviresh é o seguinte: 21.760 PO, 2.320 PPL, 1 alexandrita (500 PO), 2 águas-marinhas (300 PO cada), 1 opala de fogo (1.000 PO), 2 pedaços de jade (400 PO cada), 3 peridot (50 PO cada), 3 granadas vermelhas (100 PO cada), 2 rubis (400 PO cada), 4 pedaços de quartzo esfumado (25 PO cada), 1 rubi-estrela (1.000 PO), 2 topázios (500 PO cada), 6 bandejas de altar douradas (200 PO cada), 1 cálice de ouro e prata com ametistas (2.500 PO), 8 porta-pergaminhos de jade (500 PO cada), 1 porta-jóias de ouro adornado, 1 anel de platina e jade negro (3.500 PO), 2 pergaminhos de miragem arcana (12º nível de conjurador), 1 pergaminho de imagem programada (12º nível de conjurador), armadura de batalha +4 com RM 13 e uma picareta pesada +3.

As moedas e gemas jazem sobre o topo do monte. Os outros itens estão enterrados na areia e será necessário um teste de Procurar (CD 25) para recuperá-los todos. Os três pergaminhos estão separados nos porta-pergaminhos de jade, no qual estão alojados os outros itens da lista. Todos os itens de metal da pilha estarão ardendo, e cada um causa 2d4 pontos de dano de fogo se tocados.

## 7. TOCA ANTIGA

A temperatura nessa câmara é maior que 121°C (quente o suficiente para causar dano aos personagens após 1 minuto de exposição, como descrito no *Livro do Mestre*). A fenda daqui é semelhante à da área 3, e vapor e gases vulcânicos que emite restringem a visão a 6 m.

Os ossos do dragão que Sventsorggviresh derrotou quando ela reclamou esta toca jazem organizados de maneira animada sobre um monte de areia vulcânica. Apesar da aparência natural desses, na verdade, não passam de ossos.

Sventsorggviresh botou uma ninhada de quatro ovos na areia sob o esqueleto.

## 8. POÇO DE LAVA (NE 10)

Esse poço de lava fundida fica a várias centenas de metros de profundidade. Tubos de lava estão conectados daqui até muitos gêiseres e pequenos vulcões nas redondezas. Sventsorggviresh examinou as profundezas do poço usando seu anel de natação e seu colar da adaptação, e descobriu vários tubos grandes o suficiente para acomodá-la. Se confrontada, e se tiver a certeza de que será derrotada em sua toca, ela mergulha no poço e escapa através de um desses tubos.

**Criaturas:** Uma gangue de dez mephits de fogo, vapor e magma estão sempre aqui brincando no poço ou no ar acima dele.

☛ **Mephit de Fogo (4):** 15, 13, 12, 12 PV; veja a descrição dos mephits no *Livro dos Monstros*.

☛ **Mephit de Magma (3):** 15, 13, 12 PV; veja a descrição dos mephits no *Livro dos Monstros*.

☛ **Mephit de Vapor (3):** 14, 13, 13 PV; veja a descrição dos mephits no *Livro dos Monstros*.

**Táticas:** Os mephits usarão as mesmas táticas de seus camaradas da área 1. Se ameaçados, a maioria deles foge para a área 4, mas uns poucos irão para a área 7.

## ALTERANDO A AVENTURA

Sventsorggviresh é uma oponente formidável, mesmo sozinho. Porém, para tornar essa aventura ainda mais perigosa, você pode lhe dar um companheiro. É mais provável que ela escolha um macho jovem. O companheiro de Sventsorggviresh pode dividir sua câmara, mas é mais provável que ele more na área 4 ou 5. Neste caso, Sventsorggviresh não irá se aborrecer com a imagem programada na área 4, e o grupo passará a aflição de se ver entre os dois dragões.

O vulcão de Sventsorggviresh, com suas múltiplas câmaras, também é uma toca ideal para uma ninhada de dragões vermelhos mais jovens. Cada grupo de dragões jovens terá, provavelmente, cuidado da habitação dos mephits, ou pelo menos o número deles será reduzido consideravelmente.

## SOBRE O AUTOR

Skip Willians se mantém ocupado em projetos independentes em várias companhias de jogos diferentes, e ele tem sido um trunfo da *Dragon Magazine* desde 1986. Skip foi um signatário da 3ª edição do jogo D&D e chefe de produção do *Livro dos Monstros*. Quando não está inventando mortes rápidas e cruéis para os personagens de seus jogadores, Skip se entoca em sua cozinha ou seu jardim (seu borscht recebe críticas delirantes).