

AREIAS DO DESERTO



Aventura para personagens de nível 13



AREIAS DO DESERTO

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

Gwendolyn F. M. Kestrel

Arte da Capa

Matthew Goodmanson

Tradução

Gilvan Gouvêa

Publicação Original

Desert Sands

Diagramação

Homeless Dragon

Adaptação

Homeless Dragon & Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Setembro/14

ÍNDICE

Introdução.....	4
Envolvendo os PJs.....	4
Investigando.....	5
No Deserto.....	5
Aventuras Posteriores	9
Sobre o autor.....	9





Areias do Deserto é uma aventura curta de Dungeons & Dragons adaptada para Old Dragon, ela foi desenvolvida para quatro personagens de 13º nível.

Algumas buscam glória e aventura. Outros procuram poder. Objetivos diferentes motivam heróis e vilões diferentes. É assim com Vythenus, o efreeti, ele procura ouro. Mas esta busca não é sua...

Vythenus teve o azar de ser invocado por uma dragoa vermelha, que o obrigou a adquirir um tesouro valendo 500.000 PO para ela. Dizer que o gênio ressentiu esta ordem é o mesmo de dizer que o Plano Elemental do Fogo é "um pouco quente". Obrigado a servir, Vythenus ocupa seu tempo reunindo a fortuna; ele recrutou alguns gigantes do fogo e preparou uma discreta operação no deserto, assaltando e destruindo caravanas. E lentamente, o efreeti planeja sua vingança.

Este enredo pode acontecer em qualquer área de deserto que esteja no meio de alguma rota de comércio entre duas cidades.

Introdução

Envolvendo os PJs

Durante as ultimas semanas, a maioria das caravanas de comércio que deixaram a pequena cidade de Hesron para viajar através do deserto até a grande cidade de Gryth nunca chegaram. Ninguém sabe quem ou o que impediu os carregamentos. Como você deve conhecer bem seus personagens jogadores, você pode imaginar como envolvê-los de uma maneira mais eficaz. Aqui estão algumas idéias:

- Um anúncio geral que a guilda dos mercadores oferece uma recompensa de 8.000 PO pelo retorno das mercadorias perdidas fornece uma introdução direta à aventura.
- O prefeito de Hesron ou Gryth pode entrar em contato com personagens jogadores de reputação competente e pede por ajuda.
- Uma guilda arcana pode contratar os PJs para ajudar a encontrar um feiticeiro que se perdeu com uma caravana.

Investigando

Os PJs podem começar em qualquer uma das cidades. A seguinte tabela fornece informações gerais que eles podem colher diretamente, questionando os guardas da cidade, a guilda dos mercadores. A maioria destes fatos são conhecimentos comuns.

Tabela de Informações	
1d20	Informação
1-3	Cruzar o deserto entre as cidades normalmente leva 18 dias para uma caravana com vagões, mas apenas uma semana para camelos. São 225 quilômetros entre Hesron e Gryth.
4-6	As caravanas desaparecem ocasionalmente graças às fortes tempestades de areia que ocorrem no deserto.
7-8	O clima nas últimas semanas foi tranquilo na cidade mas, graças à nuvem vermelha no horizonte de ontem, os moradores sabem que uma tempestade de areia atingiu o deserto.
9-10	Cinco caravanas desapareceram nos últimos três meses. Diferentes mercadores eram proprietários delas e elas carregavam uma variedade de bens de consumo, incluindo temperos, seda e corantes.
11-12	Atualmente, a guilda dos mercadores está oferecendo uma recompensa de 8.000 PO pelo retorno da mercadoria.
13	Encontrar e eliminar a ameaça permanentemente vale um adicional de 8.000 PO.
14	Tentativas de encontrar os guardas da caravana ou qualquer atacante através da magia vidência não tiveram sucesso.
15	Pela falta de corpos, as magias reviver os mortos, falar com os mortos e ressurreição não puderam ser usadas nos guardas da caravana. Ninguém em ambas as cidades atingiu o nível suficiente para conjurar ressurreição verdadeira.
16	No meio da jornada existe um grande obelisco de basalto com uma forma diferente.
17	O valor total de todos os bens perdidos era de 50.000 PO. A recompensa mencionada acima é um pagamento muito generoso para aquele que os encontrarem.
18	Um artista local pintou algumas imagens do obelisco que poderiam permitir que um conjurador arcano usasse teletransporte e teletransporte maior como se a tivesse visto casualmente. Um grande cacto cresce em uma parte próxima (útil para druidas com teletransporte por árvores).
19	O clérigo da caravana maior tinha conjurado enviar mensagem em cada noite para seus parentes em cada cidade. A jornada ia bem, sem incidentes, pelos três primeiros dias. Nenhuma mensagem foi recebida no quarto dia.
20	O obelisco extraordinariamente velho possui algumas marcas bem feitas que ninguém decifrou.

No Deserto

A viagem pelo deserto a pé ou com montaria é lenta. O deserto é quente, com temperaturas acima de 32 graus. Esteja certo em apresentar este aspecto desafiador do ambiente aos personagens jogadores. Eles deveriam ser capazes de lidar com o problema facilmente, mas isto irá drenar alguns de seus recursos enquanto fornece a atmosfera.

O deserto não é árido. Numerosos cactos de diferentes tipos crescem na área ao redor, e alguns animais fazem seus lares nesta área. Druidas e rangers podem se beneficiar de falar com a flora e a fauna. Eles também podem usar *caminhar em árvores* para passar entre os cactos (trate como "todas as outras árvores" para a distância). *Teletransporte por árvores* permite que o druida cubra uma grande distância entre os cactos.

Tempestade de Areia

Como se o calor não fosse ruim o bastante, uma tempestade de areia acontece depois do primeiro dia no deserto. Os perigos naturais formam uma ameaça real para os despreparados, mas no 13º nível os personagens devem ter numerosas maneiras de evitar os perigos ambientais. Controlar



os ventos ajudaria, e controlar o clima deveria facilmente garantir uma jornada tranqüila. No entanto, se eles foram negligentes ao tomarem precauções, os PJs se encontrarão presos pela maior tempestade de areia que é provocada.

No coração da tempestade está um elemental do ar ancião. A área de 30 metros em volta do elemental aumenta a severidade do que seria uma tempestade de areia normal para uma tempestade de areia maior.

ELEMENTAL DO AR ANCIÃO			
Imenso e Caótico			
CA 21	JP 9	XP 4320	PV 204
Movimento V 24m		Moral 12	
Ataques:			
1 pancada +18 (6d6+5)			
Habilidades Especiais:			
Rajada de Vento: o toque de um elemental do ar apagará tochas, fogueiras, lampiões e outras chamas expostas de origem mundana (não mágicas) menores que o elemental. Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que toque como uma contra-mágica.			
Tufão: o elemental é capaz de se transformar em um tufão uma vez a cada 20 rodadas, ele pode permanecer assim por até 5 rodadas. Na forma de tufão, o elemental ainda pode se mover normalmente. O tufão terá 1,5m de comprimento na base e até 9m de comprimento no topo, com 10m de altura. Uma criatura capturada pelo tufão precisará ser bem sucedida em uma JP-DES ou será arremessada a 20m de altura.			

Domínio do Senhor do Deserto

Cento e dez quilômetros para dentro do deserto, no ponto central da jornada, os personagens encontram um enorme obelisco de basalto. Um grande cacto cresce bem perto do abrigo que ele fornece.

Um grande obelisco negro sobressai da areia. Vários grandes cactos marcam o território ao redor.

A Área

A tempestade de areia que passou pela área no dia anterior a chegada dos PJs na cidade apagou todos os rastros. Se algum personagem investigar a área descobrirá umas poucas flechas gastas bem enterradas na areia. Mesmo com as tempestades de areia, parece que a área foi cuidadosamente limpa depois de uma luta.

O Obelisco

O vento e o tempo erodiram as quinas talhadas de forma afiada do monólito de 6 metros de altura. Um lado está marcado com marcas leves.

Os PJs podem ver leves entalhes no basalto. Isto era uma inscrição. Um teste de Inteligência revela que a seguinte inscrição no idioma Comum foi entalhada na pedra.

“Dedicado ao Senhor do Deserto em Agradecimento a Sua Ajuda Quando eu Pedi por Seu Socorro.”

Um segundo teste de Inteligência permite que o PJ lembre de uma velha lenda sobre um ente do deserto que ativamente protegeu os animais e a vida selvagem nestas partes.

Flora e Fauna

Personagens espertos não dispensarão testemunhas que não forem humanóides.

- Se os PJs perguntarem para qualquer vida selvagem local sobre o Senhor do Deserto, ela irá alegremente glorificar os méritos do Grande Espinho, um poderoso ente cacto que protege a vida no deserto.
- O cacto perto do obelisco viu todos os ataques nas caravanas perdidas. Quatro pessoas muito grandes, com pele negra como carvão (gigantes do fogo), atacaram as ultimas caravanas bem aqui.
- Pássaros de rapina sabem que existe um sistema de cavernas a um quilometro e meio ao norte com muitos ossos (incluindo alguns frescos) empilhados do lado de fora.

Grande Espinho, Senhor do Deserto

Grande Espinho dominou este deserto pelo último milênio. Ele se importa muito com seus animais e plantas. Em sua juventude ele estendia seu interesse aos humanóides que cruzavam o deserto, procurando protegê-los também. Um desses humanos gratos ergueu o obelisco há muitos anos atrás.

Os anos se passaram.

Vários encontros desagradáveis com humanóides hostis fizeram Grande Espinho repensar sobre seu apoio. Ele retirou sua proteção e parou de interagir com seres de duas pernas. Agora,

apenas os animais e plantas do deserto importam para ele. Ele está ciente dos ataques às caravanas, mas isto significa tanto para ele quanto uma brisa passageira.

Ele ocasionalmente vem até o obelisco, lembrando de seus amigos do passado com carinho. Se os PJs chamarem em voz alta o “Senhor do Deserto” (um termo que ele não escutava há centenas de anos) ou procurar contatá-lo através dos animais locais, Grande Espinho pode responder. Sua atitude inicial é indiferente. Ele nem aprova nem desaprova os ataques às caravanas – ele sente que não é assunto seu. Se os PJs mudarem sua atitude para amigável, ele compartilha o que sabe. Caso o grupo altere sua atitude para presertivo, Grande Espinho fornecerá a ajuda que puder.

- O ente sabe muito sobre a área.
- Quatro gigantes do fogo moram em uma grande caverna a um quilômetro e meio ao norte.
- Alguém mais que parece estar os controlando também mora lá.
- Todos os membros da caravana foram mortos e comidos, seus ossos empilhados do lado de fora da caverna.
- A mercadoria das caravanas está armazenada na caverna.

GRANDE ESPINHO			
Grande e Neutro			
CA 25	JP 14	XP 1400	PV 66
Movimento 6m		Moral 12	
RM 20%		RD 5/magia	
Ataques: 1 pancada +9 (1d10+4+espinhos)			
Habilidades Especiais: Espinhos: o corpo espinhoso do ente cacto causa 1d6 pontos de dano de perfuração adicionais sempre que ele acertar em combate corpo-acorpo ou, quando estiver agarrando, em cada rodada que mantiver um apresamento.			

Os Assaltantes

Baseados em um sistema de cavernas a um quilômetro e meio de distância, quatro gigantes do fogo recrutados por Vythenus fazem uma vigia irregular sobre a rota de comércio. Eles conferem o obelisco (um ponto de parada costumeiro ou

lugar de acampamento) algumas vezes por dia. Para cada hora que os PJs gastem no obelisco, existe uma chance cumulativa de 15% de que os gigantes do fogo ataquem. De outra forma, os personagens os encontram na caverna.

GIGANTE DO FOGO (4)			
Imenso e Caótico			
CA 17	JP 9	XP 1480	PV 122
Movimento 11m		Moral 9	
Ataques: 1 pancada +6 (2d4+5) 1 espada bastarda flamejante +12 (4d6+6+ fogo)			
Habilidades Especiais: Resistência, Visão no Escuro, Vulnerável, Espada Bastarda Flamejante			

Posses: cada um dos gigantes do fogo carrega duas poções de curar ferimentos graves. Todo o tesouro da caravana está na parte detrás da caverna.

Táticas: os gigantes do fogo cresceram acostumados com inimigos fracos que fornecem pouca resistência. À medida que se aproximam, eles atiram algumas pedras nos PJs, então vêm girando suas espadas bastardas. Se os personagens provarem ser uma boa luta, os gigantes do fogo tentarão beber suas poções de de curar ferimentos graves assim que necessário. Se eles perderem metade de seus pontos de vida ou membros do grupo, eles fugirão para a caverna.

A Caverna e o Efreeti Relutante

A caverna, a um quilômetro e meio ao norte do obelisco, é bem comum. Ela tem três salas grandes, cada um com um teto de 6 metros de altura. Os gigantes do fogo ocupam a câmara mais perto da entrada, que mede 9 por 12 metros. Vythenus, um efreeti, vive na do meio, que é um quadrado de 9 metros. A câmara mais ao fundo, que possui dimensões de 6 por 9 metros, contém as mercadorias. Uma grande pilha de ossos está amontoada em um lado da entrada da caverna, um silencioso testemunho do destino dos guardas da caravana. Bem perto na entrada da caverna se encontra o grande fosso de fogo das criaturas, onde elas ficam para não sofrer do frio desagradável das noites do deserto.

A “mente criminoso” desta operação de assalto é

Vythenus. Há seis meses atrás o efreeti foi invocado por uma dragoa vermelha chamada Bravura. Por muitos anos a dragoa, ávida por fortuna, usou magias de âncora planar para fazer outros seres poderosos aumentarem seu tesouro para ela (procurar espólios por si mesma está abaixo da sua dignidade). Agora Vythenus precisa acumular quantias prodigiosas de tesouro para sua dama antes que ele possa esperar pela libertação. De fato, ele possui muito pouca esperança de liberdade – Bravura deixou claro que uma vez que a tarefa tenha terminado, ela irá invocá-lo novamente. Então o ressentido gênio cumpre sua tarefa com grande ressentimento e pouco entusiasmo.

Vythenus se mantém escondido com sua magia de dificultar detecção e gasta quase todo o seu tempo invisível, o que explica as tentativas de espioná-lo terem falhado. Ele mantém contato com os gigantes do fogo via telepatia. Apesar deles trabalharem para ele, ele não gosta dos gigantes e os considera recursos dispensáveis. Ele não se importa em ir ajudá-los, e ele irá defender a caverna se os gigantes se refugiarem dentro dela ou quando os PJs vierem para lutar ou investigar.



Se os personagens jogadores atacarem a caverna, Vythenus oferecerá apenas uma pequena resistência para proteger a quantia de bens que ele adquiriu para Bravura antes de ir para outro plano. Um jogador perceptivo pode notar que o efreeti possui pouco interesse nos bens e está meramente “fazendo por força do hábito” ao tentar defendê-los. Como ele presume que está destinado a coletar tesouro para o dragão pelos próximos anos, perder um pouco agora faz pouca diferença.

Se os personagens escolherem negociar, Vythenus usará sua habilidade de Ler Pensamentos para ter certeza da honestidade do grupo. Se eles parecerem sinceros, ele pode concordar em se unir a eles em um plano de vingança contra o dragão. Ele pode até mesmo prometer a eles um desejo ou dois, a serem concedidos após a morte de Bravura.

VYTHENUS			
Grande e Ordeiro			
CA 18	JP 13	XP 1900	PV 94
Movimento 9m V 22m		Moral 12	
Ataques:			
1 cimitarra +15 (1d6+8 + especial)			
Habilidades Especiais:			
Calor, Explosão de Fogo, Ataque Especial, Imunidades, Magia, Furacão, Conceder Desejo.			
Ler Pensamento: Vythenus pode ler o pensamento de seres inteligentes. O alvo pode resistir com sucesso em uma JP-SAB.			
Alterar Tamanho: Duas vezes por dia, Vythenus pode alterar magicamente o tamanho de uma criatura. Isso funciona exatamente como as magias aumentar pessoa e reduzir pessoa (Vythenus escolhe ao usar a habilidade), mas também pode conjurar sobre si próprio. Sucesso em uma JP-CON anula o efeito.			
Telepatia: Vythenus pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a até 30 metros que tenha um idioma.			
Viagem Planar: Vythenus pode entrar em qualquer um dos planos elementais, no Plano Astral ou no Plano Material. Esta habilidade transporta o gênio e até seis outras criaturas, desde que todas elas unam suas mãos com ele. Fora isto, esta habilidade é similar à magia de mesmo nome em todos os aspectos.			

A propriedade roubada obviamente vem de fontes diferentes, com várias insígnias de mercadores marcadas nas caixas e barris. A maioria

dos suprimentos são temperos, corantes e seda, todos facilmente vendidos em qualquer grande cidade. Tirar a mercadoria da caverna e levar de volta para a civilização será difícil. Todos os vagões das caravanas se transformaram em lenha para os gigantes e o efreeti. Os itens preenchem uma área de 6 metros de lado e 6 metros de altura (2.400 metros cúbicos, pesando 5 toneladas). Se os PJs escolherem vender os itens, compradores nas cidades de Hesron e Gryth irão facilmente reconhecê-los como a mercadoria roubada; o grupo conseguiria vender os bens pela metade do preço: 25.000 PO. Levar a mercadoria para cidades distantes provavelmente permitiria que o grupo conseguisse todo o preço por ela.

Aventuras Posteriores

Os jogadores podem descobrir sobre o papel de Bravura nos ataques às caravanas. Vythenus apreciaria a ajuda deles em realizar sua vingança contra a dragoa vermelha muito antiga – ele ainda está ligado a ela e precisa coletar valores para ela. No momento, ela provavelmente é muito forte para eles considerarem a luta direta contra ela, mas Vythenus sabe um pouco mais sobre os seus esquemas para fazer dinheiro, os quais os PJs apreciariam liquidar...

Se o grupo devolver os itens para a guilda de mercadores, os donos das caravanas irão ficar tanto gratos quanto impressionados. O grupo pode ter feito amizade com uma poderosa organização mercantil.

Trazer de volta os restos dos mortos irá resultar em mais aliados quando o feiticeiro e o clérigo forem ressuscitados.

Caso os PJs fiquem com os itens roubados ou os vendam, os mercadores de Hesron e Gryth eventualmente descobrirão o que aconteceu. O grupo pode ter feito inimizade com uma poderosa organização mercantil.

Sobre o Autor

Gwendolyn F. M. Kestrel é uma editora do departamento de Pesquisa e Desenvolvimento dos Jogos de Interpretação da Wizards of the Coast. Entre seus créditos estão incluídos Crenças e Panteões (Faiths and Pantheons), Aventuras Orientais (Oriental Adventures), Magia de Faerûn e Defensores da Fé.

Viciada em educação, ela atualmente envolvida no programa de pós-graduação em estudos cognitivos com o Departamento de Educação da Universidade de Washington.

Confira o website que ela criou para seu noivo, o criador de jogos Andy Collins, em <www.andycollins.net>.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia