

# UMA ÚLTIMA CHARADA

David Eckelberry





# Uma Última Charada

**Aventura para personagens entre os níveis 4 e 6**

Autor: David Eckelberry

Publicação original: The last riddle (02/02/2001)

<https://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/oa/20010202a>

Diagramação: Ninja Egg

Adaptação: Ninja Egg

Arte da capa: namesjames (<http://namesjames.deviantart.com/>)

Nossa página: <https://www.facebook.com/ninjaeggrpg>



*Ninja Egg é um grupo de jogadores e fãs de RPG que resolveu 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.*

# Índice

Antecedentes da aventura.....	4
1. Uma charada pra você .....	4
2. Apenas uma luta .....	6
3. Lar Vazio .....	6
4. Acampamento da Lança Negra.....	7
5. Uma parada na vila .....	8
6. Casa do feiticeiro.....	8
7. O lar do feiticeiro .....	9
Conclusões.....	9
Apêndice .....	10

# Uma Última Charada



**U**ma Última Charada pode acontecer em quase qualquer lugar, dentro de qualquer mundo de campanha. Nenhum mapa é necessário para esta aventura, porque até mesmo as localidades que os personagens viajam representam uma parte de uma série de acontecimentos. Para começar, apenas permita que seus personagens jogadores tenham um momento de paz em alguma noite à beira da estrada, e comece o primeiro encontro.

## Antecedentes da aventura

A grande esfinge Ujaset morreu na noite passada. Antes disto, as pessoas das terras em volta relataram a aparição ocasional de uma figura leonina translúcida nos céus. De acordo com o folclore local, esta besta algumas vezes para o progresso dos viajantes para atormentá-los com algumas de suas perguntas espertas, generosamente recompensando aqueles que possam responder as charadas da esfinge. Talvez esta lenda tenha atraído os personagens jogadores até a região.

## Encontros

Todos os seguintes encontros são baseados em eventos, cada um construindo o que virá depois.

### 1. Uma Charada para Você

Neste encontro, os personagens são levados para a aventura. Presumindo que eles sejam sábios o bastante para evitar o uso da violência, Ujaset os inicia em sua curta missão.

*A estrada continua do mesmo jeito pela última hora. Um vento frio passa levemente em seu rosto, e enquanto você olha sua fonte, um leve lamento ecoa em sua frente. Quando você olha no crepúsculo à frente, uma forma pálida e tremida por ser vista.*

*No início você vê a visão nobre da cabeça de um homem com barba, esformada pelo sofrimento. Então o corpo de um poderoso leão, com 3 metros de comprimento e complementado com uma cauda sibilante. Finalmente, grandes asas de falcão maiores do que as de qualquer pássaro se tornam visíveis. A forma translúcida cintila, se unindo em um único ser.*

*“Agora você enfrenta a última charada de Ujaset,” lamenta a voz.*

Permita que os personagens tenham chance de reagir e identificar a esfinge como ela é. Eles podem não perceber imediatamente que ela é um fantasma, mas a imagem translúcida pode ser uma grande dica.

Enquanto os personagens não respon-

derem com violência, Ujaset resmungua a seguinte charada. Consulte a seção de táticas caso o grupo entre em luta com a esfinge fantasma; uma vez que ela tenha os convencido a serem mais razoáveis, ela retorna a oração da charada.

***“O que é meio dragão, mas não tem a força de um filhote?***

***O que é meio canino, mas não tem o tamanho de um vira-lata?***

***O que é que tem duas metades, mas tem apenas uma metade para se manter?***

A resposta para a charada é “kobold”. Você pode permitir que os personagens tenham a chance de se consultarem, discutirem, e até mesmo usarem magias que possam ajudar (como adivinhação, por exemplo). Ujaset dá aos personagens 10 minutos para que eles dêem suas respostas.

Ujaset é paciente, em um ponto, mas ele deseja violar algumas das convenções típicas das esfinges sobre jogos de charadas agora que está morto. Se os heróis provarem serem capazes de responder a charada, Ujaset sorri alegremente. Leia o texto abaixo.

***“Excelente. Vocês são o tipo de heróis espertos que eu esperava encontrar hoje.***

***Como recompensa, eu vou oferecer a vocês a chance de encontrar o lugar onde eu morei apenas pela última noite, onde eu mantenho meu esforçado tesouro pessoal. É claro, vocês vão ter que eliminar os kobolds desagradáveis que me expulsaram da minha casa.”***

Se eles falharem em dar a resposta correta, Ujaset explode em fúria.

***“Tolos! Eu não tenho pena dos burros. Agora escutem atentamente, mortais, se vocês dão valor as suas vidas. Para reparar este insulto que fizeram, eu exigirei o serviço! Vocês terão de ir ao meu lar não muito distante daqui, e lá vocês encontrarão e destruirão os odiáveis kobolds que o infestam. Façam isto, ou então eu irei deformar suas mentes com horror e atormentar suas almas pelo resto dos seus dias!”***

Não importando o sucesso dos heróis, Ujaset quer que seu assassinato seja vingado, e ele vê o grupo como um meio de conseguir isto. Depois da charada ser feita e Ujaset ter passado sua missão, ele realmente não tem muito a dizer. Leia ou parafraseie os seguintes relatos quando for apropriado.

- Sim, eu estou morto. Bem, quase totalmente. Eu sou um fantasma – eu acho. Não, eu não quero falar como é. Você quer falar sobre suas vidas curtas? Eu não acho.”

- “OK, eu admito que é muito humilhante ter sido morto por kobolds, mas existem vários deles, comandados por um feiticeiro. E eles me emboscaram enquanto eu dormia. OK, ainda é humilhante, eu sei. Não vamos falar sobre isto.”

- “Meu lar? Não é muito longe daqui” Ujaset dá algumas indicações.

- Não, eu não posso ir com vocês. Você sabe como é difícil ficar entre vocês mortais, sempre respondendo as suas perguntas estúpidas?”

Ujaset não acompanhará os PJs em sua missão. Ele oferece indicações até o seu lar, localizado a algumas milhas de distância.

**Nota para o mestre:** Evite o combate contra Ujaset, se os PJs insistirem em combater, faça com que a esfinge brinque com os PJs, ela não pode ser derrotada e se os personagens decidirem abandoná-la faça com que ela passe a atormentá-los.

## 2. Apenas uma Luta

À medida que os personagens viajam rumo ao lar da esfinge, eles se deparam com o vôo de um wyvern faminto em caça.

**Criaturas:** O wyvern desce do céu para pegar sua presa e jogá-la no chão – repetidamente, se for necessário. Para o wyvern, isto é apenas um amaciador de carne.

### **M** Wyvern

**Tesouro:** Caso os personagens tenham tempo de procurar toda a área em volta durante muitos dias – ou descobrirem um meio mágico de se comunicar com o wyvern derrotado, permita que eles descubram uma colina ou um lar subterrâneo. Entre os ossos e peles que ficam lá dentro está um broche do escudo.

## 3. O Lar Vazio

O lar da esfinge não é nada mais do que uma caverna na lateral de uma colina gramada. Depois de uma abertura de

3 metros de largura, ela se estende em por uma área de 6 metros de largura por 15 metros de comprimento com um teto de 9 metros de altura. As paredes são de pedra limpa, o trabalho de um artesão habilidoso que trabalhou para Ujaset há muito tempo atrás.

### **A caverna é escura**

Um único kobold jovem foi deixado para trás por seus companheiros quando o resto do grupo abandonou a caverna depois de saqueá-la. O kobold faz o melhor possível para se esconder quando os personagens entram. Ele não sabe quando ou se seus camaradas irão voltar, mas ele espera que seja logo. Ele está muito assustado para arriscar uma jornada de volta ao acampamento kobold na floresta.

**Criaturas:** Jaalask, o jovem kobold que dormiu demais.

### **M** Jaalask

**Tática:** Jaalask se esconde se puder, foge quando for descoberto, se rende se for ameaçado, mas luta quando fica encurralado.

**Desenvolvimento:** Os heróis podem facilmente derrotar e matar o kobold perdido, mas ao fazer isto eles perdem a oportunidade de conversar e progredir na aventura.

É claro, o próximo problema em conversar com o kobold é que ele fala apenas um único idioma – um dialeto de-

gerado do Dracônico. Uma vez que esta barreira for superada, o kobold pode concordar em partilhar o que ele sabe em troca de sua vida. Interprete ou jogue os dados como desejar. O kobold revela a informação uma vez que sua reação seja indiferente, promete guiar os PJs para o acampamento kobold caso seja amigável, e até mesmo lutar pelos PJs caso seja prestativo.

- “Eu sou Jaalask. Quem é você?”
- “Pelo grande deus Kurtulmak, eu juro juro não machucar você. Você vai fazer um juramento similar para seu deus? Ahn, por favor?”
- “A tribo Lança Negra é a tribo kobold mais forte nas redondezas. Nós somos fortes! Os orcs da região têm medo de nós! E, uh, nós também somos du-rões... e nos temos Oppol! Oppol tem o melhor poder da terra. Ele destrói as outras tribos em cacos, e nós nem mesmo temos que lutar com eles – não que não déssimos conta”.
- “O bando de guerra dos Lança Negra acampou há uns poucos quilômetros daqui. É claro que eu sei o caminho!”

**Tesouro:** Além da sua lança curta, Jaalask não tem nada, e o lar parece ter sido pilhado. Contudo, a esfinge mantém uma parte escondida do seu próprio tesouro onde os kobolds não conseguiram descobrir. A cobertura onde esta parte está é especialmente difícil de ser encontrada, a menos que os PJs descubram sua localização com a própria esfinge. Dentro da cobertura está uma cota de malha élfica.

## 4. Acampamento Lança Negra

O acampamento do grupo de guerra kobold fica há muitos quilômetros de distância na área em volta. O lar dos kobolds é uma clareira no meio da floresta, em volta de uma fogueira. Os kobolds não precisam do fogo ou da luz, mas os usam para cozinhar e para celebrações de suas vitórias, como esta.

Quando os PJs chegam no acampamento kobold, eles encontram quinze membros do grupo de guerra dançando e desfilando em celebração. Apenas alguns membros da tribo estão ativamente em guarda, então é possível que os PJs possam entrar furtivamente ou surpreender os kobolds.

**Criaturas:** Um total de quinze kobolds e dois arminhos atrozos representa a força do grupo de guerra. Um dos kobolds é um sargento. O líder do grupo de guerra é um lutador treinado da tribo, e pode ser o chefe algum dia.

**M Kobold (13)**

**M Kobold Sargento (1)**

**M Kobold Líder (1)**

**M Arminho Atroz (2)**

**Desenvolvimento:** A má notícia é que Oppol, o líder da tribo Lança Negra, não está aqui. Ele tomou posse do tesouro que encontrou no lar da esfinge. Então ele tirou vantagem da sua feitiçaria para se disfarçar, viajou para uma cidade próxima, e vendeu tudo o que não ia usar. Você pode usar qualquer cidade ou vila do seu mundo de campanha, ou

a vila de exemplo fornecida abaixo. É comum que os PJs acreditem que cumpriram sua missão e como resultado voltem ao lugar onde encontraram a esfinge fantasma. Ujaset aparece para dizer que eles falharam, e lembra que foi o feiticeiro que o matou!

Tanto o líder do grupo quanto o sargento sabem onde Oppol foi. Eles até mesmo descrevem o disfarce de gnomo de Oppol. Se foi dada uma chance de rendição uma vez que for claro que eles perderam, cada um irá revelar a informação em troca da sua vida. Para heróis mais sanguinários. De outra forma, você terá de permitir que os personagens procurem pela cidade e descubram alguma evidencia de algo incomum que os leve a Oppol.

**Tesouro:** O grupo de guerra ficou com parte do saque, e tem um total de 930 P.O. em moedas misturadas.

## 5. Uma Parada na Vila

O foco deste encontro é permitir que os personagens descubram onde Oppol se escondeu na vila. Nenhum dos guardas ou condestáveis sabe sobre a entrada do feiticeiro. A passagem de um único

gnomo mercador causa pouca impressão nos defensores da vila.

Os mercadores da vila são mais prestativos. Caramip, uma mercadora de bens exóticos, lembra de um gnomo que bate com a descrição dos heróis. Ela não gostou do gnomo; ele era frio até mesmo para ela, uma gnoma companheira! Outros mercadores, incluindo o trocador de dinheiro Saul, relatam experiências similares com Oppol.

Potter Holm, um dos ferreiros da vila, tem mais a oferecer. Os PJs descobrem dele que o gnomo pediu a construção de uma quantidade de armas obras-prima – na maioria lanças e espadas. As armas serão entregues em uma casa em um canto da vila

## 6. Casa do Feiticeiro

Kobolds são armadilheiros habilidosos, e Oppol não é diferente. Contudo, ele tem a vantagem de complementar sua habilidade de fazer armadilhas com o poder da feitiçaria.

A residência do kobold aqui não é diferente de qualquer uma das casas em voltas. É uma construção de madeira de dois andares com 9 metros quadrados nos dois andares. A porta fechada

### A pequena vila de Miel

A comunidade na qual os PJs encontram Oppol é a vila de Miel (ou um nome mais apropriado para sua campanha).

**Miel (vila pequena):** Convencional; Tend N; limite de P.O. 800 P.O.; Bens 56000 P.O.; População 1425; Mista (humanos 75%, halflings 9%, elfos 5%, anões 7%, gnomos 2%, meio-elfos 1%, meio-orcs 1%).

**Autoridades:** Prefeito Natal Miel, humano.

Personagens Importantes: Juliet Ghehan (Humana, HdA), Ujar Tilok (Humano, Clérigo de Pelor - curandeiro); Potter Holm (ferreiro); Saul Regarson (mercador), Caramip Loopmotin (mercadora)

da casa é de madeira reforçada. Ela também possui uma armadilha.

**Explosão de Frio:** nenhuma jogada de ataque necessária; esfera de 3 metros (6d6); JP-DES reduz pela metade. Um ladrão pode desarmar essa armadilha normalmente.

O primeiro andar da construção está vazio. Uma escada leva ao segundo andar e ao próximo encontro.

## 7. O Lar do Feiticeiro

A escada sobe até um corredor com duas salas quase do mesmo tamanho. As portas são similares do lado de fora, mas não estão trancadas ou com armadilhas.

Oppol espia por detrás de uma porta; a outra sala está vazia.

A câmara de 3 por 4,5 metros é a primeira coisa que vocês vêem que mostra algum uso. Uma pequena cama está contra a parede, decorada com grossos cobertores coloridos. Um pote decorado está perto da cama, enquanto o chão de madeira está coberto de peles de ursos e lobos.

O que os PJs vêem depende de quão quietos eles estão. Com umas poucas rodadas de preparação, Oppol pode estar invisível ou simplesmente se escondendo.

### **M** Oppol, o feiticeiro

**Táticas:** Oppol se prepara para a luta conjurando armadura arcana, recuo acelerado e invisibilidade. Depois disso, ele assume uma posição em um canto

da sala e descarrega seu poder de fogo ofensivo das suas magias de 3º e 4º círculo. Neste ponto os PJs precisam terminar rapidamente com Oppol antes que seu dano potencial seja feito.

**Desenvolvimento:** Se Oppol ver que a batalha está ruim para ele, o feiticeiro foge, saltando de uma janela se necessário. Na primeira oportunidade ele usa suas magias de ilusão para desaparecer no tráfego da vila.

**Tesouro:** Oppol carrega a maioria dos tesouros consigo. Os conteúdos da sala podem ser revendidos por 200 P.O. casos os personagens tenham tempo para pegá-los. Finalmente, se os PJs pegarem as armas obras prima que Potter está fazendo, elas podem ser revendidas por 2.400 P.O.

## Conclusões

Se os heróis falharem em vingar Ujaset, podem ser assombrados até poderem encontrar poderosos clérigos para exorcizar o fantasma. Se os heróis falharem em matar Oppol mas conseguiram não serem mortos por ele, eles podem pedir ajuda de alguns guardas da vila. Se eles tiverem sucesso – e descobrirem com sucesso a charada da esfinge – a esfinge revela a localização do tesouro em seu lar. Eles podem encontrar uma cota de malha élfica (não mágica) deixada lá anos atrás.

# Apêndice: Estatísticas

Abaixo, estão as estatísticas de todas as criaturas que os jogadores podem encontrar durante essa aventura.

**Alertamos que as fichas dos monstros que já constam no Manual Básico e no Bestiário do Old Dragon possuem apenas as estatísticas normais, sem descrição de poderes.**

## **Arminho Atroz [Médio e Neutro]**

FOR 16, DES 18, CON 12, INT 8, SAB 8, CAR 6

CA 16, JP 14, PV 28-40, MV 16, M 8, XP 280

ATQ: 1 mordida +5 (2d4+6), 2 garras +4 (1d4+2)

**Adesão:** caso o arminho atinja o oponente com sua mordida, poderá cravar sua poderosa mandíbula na vítima, causando o dano da mordida automaticamente a cada rodada até a vítima se libertar. Um arminho nessa situação tem sua CA reduzida para 12. O arminho só se soltará da vítima caso leve algum golpe.

**Drenar Sangue:** um arminho atroz drena sangue, causando 2d4 pontos de dano temporário na Constituição a cada rodada que permanecer preso ao corpo da vítima.

## **Jalask [Pequeno e Caótico]**

FOR 9, DES 13, CON 10, INT 11, SAB 9, CAR 10

CA 13, JP 18, PV 3-4, MV 4, M 6, XP 11

ATQ: 1 lança +0 (1d6-1)

## **Kobold [Pequeno e Caótico]**

FOR 9, DES 13, CON 10, INT 10, SAB 9, CAR 8

CA 13, JP 18, PV 3-4, MV 4, M 6, XP 10

ATQ: 1 lança +0 (1d6-1)

## **Kobold Sargento [Pequeno e Caótico]**

FOR 11, DES 15, CON 12, INT 12, SAB 11, CAR 10

CA 14, JP 17, PV 8-10, MV 4, M 6, XP 20

ATQ: 1 lança +1 (1d6+1)

## **Kobold Líder [Pequeno e Caótico]**

FOR 13, DES 17, CON 14, INT 14, SAB 13, CAR 11

CA 15, JP 15, PV 12-15, MV 4, M 6, XP 30

ATQ: 1 lança +2 (1d6+2)

**Oppol, o feiticeiro [Pequeno e Caótico]**

FOR 6, DES 13, CON 14, INT 10, SAB 10, CAR 16

CA 13, JP 14, PV 16, MV 4, M 6, XP 50

ATQ: 1 adaga +2 (1d4-2)

**Magias:** considere Oppol um mago de 8º nível

**Wyvern [Grande e Caótico]**

FOR 16, DES 14, CON 14, INT 6, SAB 10, CAR 11

CA 18, JP 12, PV 52-73, MV 9, M 9, XP 735

ATQ: 1 mordida +9 (2d8), 1 ferroadada +6 (1d6+veneno)

Veneno

## 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**