

UM CORAÇÃO GELADO



Aventura para personagens de nível 12

Handley



UM CORAÇÃO GELADO

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

Eric Haddock

Arte da Capa

Melissa Findley

<http://melissafindley.deviantart.com/>

Cartografia

Todd Gamble

Tradução

Homeless Dragon

Publicação Original

An Icy Heart

Diagramação

Ninja Egg

Adaptação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Setembro/14

ÍNDICE

Introdução.....	4
Preparação.....	4
Background.....	5
Covil do Dragão.....	6
Novas Magias.....	8
Sobre o Autor	9
Mapa.....	10





Um Coração Gelado é uma aventura curta de Dungeons & Dragons adaptada para Old Dragon, ela foi desenvolvida para quatro personagens de 12º nível.

Há muito tempo, os picos da cordilheira vizinha fazem parte dos domínios de Krikk, uma velha dragoa branca.

Além de reivindicar a posse de algumas aldeias e assentamentos, ela não tem sido uma grande ameaça e sequer tem dado atenção aos acontecimentos políticos ao seu redor.

Na semana passada, o profeta de um rei teve uma visão de golems feitos de gelo, que não derrete, esmagando as paredes do Castelo Real, e a colheita toda congelada por causa do sopro de um dragão branco. Alarmado, o rei mandou dizer que ele deseja alguém corajoso o suficiente para ir até Krikk e descobrir se ela realmente está com intenção de atacar. Se ela estiver, o grupo deve impedi-la antes que seja tarde demais. Mas, outro profeta adverte que Krikk tem um plano em andamento e é totalmente diferente do que disse o primeiro profeta. E que for a montanha terminará em um túmulo gelado.

INTRODUÇÃO

Os personagens dos jogadores (PJs) tem que descobrir o que está acontecendo, para então decidir por conta própria o que devem fazer, enquanto o destino de um reino está a própria sorte.

Preparação

Esta aventura pode ser adaptada para qualquer cenário, o local da aventura deve ser entre duas montanhas. O ideal seria que as montanhas formassem uma fronteira natural entre dois ou mais reinos. É importante que entre as montanhas não haja nada com uma característica muito específica para poder ser adaptada mais facilmente.

A altitude dos picos não é importante e é até recomendado que não se tenha montanhas geladas ao redor do covil de Krikk para não parecer que a influência do dragão é maior do que realmente é.

Independentemente do nome da montanha, aqueles que vivem ao lado de montanhas se referem a ela como "Covil de Krikk." Aqueles que vivem em vilas ou cidades mais afastadas (cerca

de um dia de viagem das Montanhas) chamam a região de Montanhas Clodtouch, caso esta aventura esteja sendo usada como parte de uma campanha sinta-se livre para substituir este nome com o nome do seu mundo de campanha.

Background

Krikk, um dragão branco, do sexo feminino, a mais ou menos 200 anos reivindicou a posse de várias pequenas vilas e povoados ao seu redor. No geral ela não é violenta, mas cobra impostos das “suas” aldeias e, em troca, não congela plantações, não exige sacrifícios, ou assassina qualquer um que ela jogue estar com um comportamento estranho para um dragão. Ela também parece ter dinheiro suficiente apenas para manter as aldeias fora de dificuldades, e talvez o fato mais surpreendente de todos é que por duas vezes, ela defendeu suas aldeias de ataques bárbaros.

Naturalmente, os reis e senhores da guerra locais que reivindicam aldeias de Krikk se opuseram a ela ao longo dos anos através do envio de heróis e mercenários para as montanhas para confrontá-la. Os heróis nunca mais voltaram, e os mercenários menos escrupulosos, muitas vezes voltaram carregados de dinheiro ou ouro depois de realizarem algum tipo de acordo (eles dizem que não podem falar sobre o seu acordo, mas provavelmente eles realizaram alguma missão em nome do dragão.) Independentemente disso, Krikk não tem incomodado qualquer governante ou líder militar.

Isto é tão bom, por que o custo, para desafiar Krikk com uma força poderosa o suficiente para derrotá-la, seria maior do que a arrecadação de todas as aldeias juntas. Exceto se a força enviada para enfrentá-la não fosse de um exército e sim de um grupo de aventureiros. Eles são caros, mas não tão caros quanto um exército. E, as vezes, podem fazer tanto quanto um exército.

Recentemente, o profeta real de um reino fora do território de Krikk teve uma visão onde o dragão estava prestes a expandir seu “protetorado”. Este vidente, um homem chamado Galandan, viu os exércitos de soldados feitos de gelo que não derretem esmagando as paredes do castelo do rei. Nesta visão, as colheitas congelaram após o sopro gelado de Krikk. No entanto, uma profeta rival, Derina, previu algo maior em andamento, mais assustador do que meras visões. Qual-

quer um que subisse a montanha para enfrentar o dragão nunca mais deixaria os picos com vida, isso ela garante.

As duas visões têm preocupado o Rei Heldar (ou outro personagem mais adequado de sua campanha), e ele pediu a um grupo de aventureiros corajosos o suficiente para ir até Krikk e descobrir quais seus planos são realmente.

Gancho para os Personagens

Use qualquer um desses ganchos para inserir PJs na aventura:

- Rei Heldar, que foi abalado pelas visões dos dois profetas, pode ser conhecido do grupo.
- Os PJs podem conhecer uma das aldeias sob o controle de Krikk, ter conhecidos lá, ou simplesmente tem um interesse pessoal em saber o que o dragão está fazendo.
- Se o dragão realmente pretende montar uma ofensiva, alguém deve frustrar seus esforços para manter estabilidade na área. Alguns dos PJs podem querer defender os governantes atuais da região.
- Krikk é conhecida como uma druida. Ela também é conhecida por controlar o tempo em torno de seus picos para mantê-lo muito mais frio do que natural e tem sido assim por anos. Isto pode não ser do agrado dos demais druidas que querem preservar o estado natural da área de clima temperado.
- Krikk tem um tenente, um urso atroz chamado Maximus. Maximus serve a Krikk como executor e frequentemente visita as aldeias ao redor Montanhas Clodtouch. Ele pode ter maltratado alguns conhecido dos PJ que agora estão atrás dele em busca de justiça;
- Os PJs podem simplesmente responder à oferta pública de alguém corajoso o suficiente para enfrentar o dragão, em troca de uma recompensa de 10.000 PO ou um favor real.

Colhendo Informações

PJs que perguntarem sobre Krikk nos arredores das Montanhas Clodtouch ou em alguma aldeia entre as montanhas eles poderão o seguinte:

- Um dragão chamado Krikk vive nas montanhas perto aqui.

- Maximus, tenente de Krikk, foi visto na área com mais frequência do que o habitual, mas ele não está vindo recolher os impostos. Ninguém sabe ao certo o que ele está fazendo.

- Maximus pode estar preparando um exército para atacar e todos sabem que irá Krikk fazê-lo. É por isso que ele está “passeando” muito recentemente.

- Maximus não está preparando um exército, ele está descobrindo a força das aldeias vizinhas, e fortes.

- Krikk desenvolveu um feitiço que cria criaturas de gelo similares a ela: minúsculos dragões que obedecem a cada comando de Krikk.

- Krikk vem pesquisando o ritual de criação de golens e tem conseguido progressos significativos nos últimos meses.

- Krikk não pode completar o ritual de criação de golens sem um componente essencial, que ela ainda não tem. Um dos propósitos das peregrinações de Maximus é encontrar esse componente. Alguém tem que falar com Maximus, ou Krikk diretamente, para obter mais informações.

O Covil do Dragão

Krikk usa uma caverna bastante modesta como seu covil. Ela escolheu por causa da abundância de gelo natural no local e porque tem espaço suficiente para sua oficina de golens. Se Maximus ou um de seus dragões de gelo a alertam caso alguém se aproxime da montanha. Devido a alguns encantamentos ela consegue determinar a localização exata dos intrusos. Ela não tem uma maneira particular para detectar criaturas voadoras, mas também não se preocupa muito com isso pois passa a maior parte de seu tempo em sua caverna.

Em um determinado momento, um dos dragões de gelo de Krikk (nova magia, veja abaixo) está fazendo suas tarefas na caverna, Maximus pode estar lá também e, como ele lidera um grupo de soldados, nada mais normal que alguns estejam com ele. Querer juntar Maximus e seus soldados ao dragão em seu covil depende do nível de desafio que quer proporcionar aos seus jogadores.

Maximus passa boa parte de seu tempo fora da montanha em missões para Krikk. Se você quiser que os PJs encontrem os dois separadamente, o

grupo pode encontrar Maximus (e suas tropas), durante uma de suas visitas a uma aldeia ou, talvez, no caminho de volta para a montanha.

Área 1: Oficina

A oficina é onde Krikk realiza as pesquisas para o ritual de criação dos golens. É o aposento, onde ela tem mais chance de se proteger, dando-lhe prioridade sobre outros aposentos. (As áreas de 2 a 10, embora não detalhadas aqui, pode servir como quartos para Krikk e Maximus descansarem, quartéis para os soldados de Maximus, além de uma entrada, sala de jantar, despensa e uma cozinha rudimentar.)

Dentro está uma grande mesa esculpida em pedra sólida que tem sobre ela os livros e pergaminhos para o ritual de construção de golens. Se Krikk souber que alguém está à procura da oficina, ela usa sua habilidade de nevoeiro congelante para impedir que alguém leia ou, pior, roube alguma coisa.

Se alguém entrar na sala, não poderá demorar e logo em seguida terá que deixar o lugar independente da circunstância (mesmo com a permissão e na presença do dragão), caso contrário ela pedirá aos seus lacaios que expulsem os invasores, por medo de que eles possam tentar roubá-la. Sobre este ponto, ela não recuará; ela vai preferir recorrer ao combater e até matar do que correr o risco de perder alguma item dessa sala.

Se Maximus estiver presente, ele (e qualquer um de seus soldados que estiverem com ele) está na frente da porta para impedir qualquer um de entrar.

Esta oficina é protegida por uma grande laje de pedra que a própria Krikk construiu. Ela não tem dobradiças ou fechaduras; o dragão espera que o tamanho e peso da laje dificultará o acesso a sala da maioria dos intrusos. A laje pode ser removida com um teste de Força. Krikk está ciente de que certas magias podem permitir o acesso de invasores, então ela sempre está a procura de magias usadas perto da laje. Ela vai matar qualquer um que tentará passar a laje, sem a sua permissão.

Se os PJs forem capazes de entrar na sala, eles encontrarão materiais para a construção de golens no valor de 200.000 PO (se conseguirem sair com eles). Grande parte do material é fruto da pesquisa, representando os vários anos que Kri-

kk tem investido na criação de um novo tipo de golem. É sabido que ela vai buscar os materiais de compradores específicos a um preço muito elevado.

Falando com Krikk

Se os PCs decidirem conversar com Krikk em vez de lançar um ataque surpresa a ela, ela os receberá. Ela não tem nenhum conhecimento sobre os profetas ou suas visões (embora, claro, ela saiba que os reis e senhores da guerra empregam pessoas que consideram “profetas”, ela não se preocupa em saber quem rei que está governando nesta década, ou onde as fronteiras estão desenhadas em um mapa). Ela conduz a conversa para que fique longe dos planos em atacar o castelo do Rei Helder. Ao longo da conversa, ela enfatizará que seu único interesse reside na preservação do território que ela já tem; ela não vai desistir disso, nem ela vai expandi-lo (óbviamente isso é uma mentira).

Krikk é especialmente segredo sobre seu trabalho com golems. Se os personagens descobrirem este segredo (ou no seu covil ou com especialmente alto Reúna

Informação revelam que eles sabem disso, ela não hesitará em matá-los para protegê-lo.

Krikk é muito cautelosa e não falará tão facilmente sobre seu trabalho com os golens. Se os personagens descobrirem este segredo (seja no covil ou na seção Conseguindo informação) e revelarem que sabem disso, ela não hesitará em matá-los para proteger o segredo.

O dragão, embora bom em ver mentiras através das outras pessoas, não é muito bom em mentir. Em vez disso, ela tentará levar a conversa para longe de assuntos que ela não queira falar.

Depois da Conversa

Se Krikk sobreviver ou convencer os PJs de que ela não representa uma ameaça, ela completará sua pesquisa sobre golens de gelo em um mês (Maximus encontrará o componente que faltava) e começa a fazê-los. Uma vez que ela tiver quatro golems, ela os usará para lançar um ataque coordenado com ela e seu tenente contra castelo do Rei Helder, assim como a visão indicara.

Se Krikk foi morta, mas Maximus sobreviver, ele tentará estabelecer-se no lugar do dragão

como um senhor da guerra menor na área. Ele começará imediatamente a levantar um exército para marchar contra o Rei Helder por patrocinar os PJs que mataram sua senhora. Se ele souber onde os PJs estão, irá tentar matá-los primeiro.

KRIKK

Grande e Neutro

CA 26

JP 7

XP 15.000

PV 390

RM 30%

RD 10/magia

Movimento 9m | V 20m

Moral 12

Ataques:

1 mordida +39 (2d6+12)

2 garras +23 (1d8+14)

1 cauda +17 (1d6+11)

Habilidades Especiais:

Baforada: 10d6 de dano renova a cada 1d6 turnos
Magia, Imunidades

Tática: em combate, a primeira medida de Krikk é proteger sua oficina e lança proteção contra os elementos: fogo em si mesma. Depois disso, ela se concentra seus ataques contra os magos mais perigosos, enquanto Maximus e seus soldados se ocupam dos outros. Se estiverem perdendo a batalha, ela se enterra cerca de 3 metros no gelo para chegar à rocha da montanha e lançar fundir-se com pedra e fugir.



Histórico de Krikk

Quando os PJs a conhecerem, Krikk estará focada em um único objetivo: o controle completo das Montanhas Cloudtouch. Ela não é um dragão mal (ao contrário da maioria brancos), ela permitiu que as aldeias sob seu controle tenham um certo grau de liberdade, é claro, a riqueza trazida pelo comércio local faz com que ela seja capaz de obter os recursos que ela precisa para seus experimentos mágicos. Seu próximo passo em direção a sua meta é a criação de golems de gelo, criaturas que ela vai usar como soldados e agentes para expandir seu controle. Para este fim, Krikk está realizando uma pesquisa sobre como usar seus poderes para fabricar golems. Ela já pesquisou e desenvolveu um feitiço, dragão de gelo, para a criação de servos, mas ela precisa de algo mais poderoso e permanente.

MAXIMUS			
Grande e Neutro			
CA 21	JP 11	XP 3.000	PV 180
Movimento 9m		Moral 9	
Ataques: 2 garras +10 (3d6+8) 1 mordida +10 (3d6+6)			
Habilidades Especiais: Visão na Penumbra			

Krikk descobriu um urso atroz nas Montanhas Cloudtouch e decidiu acordá-lo. Maximus tornou-se um companheiro mais leal e confiável, tornando-se a mão (ou pata) direita de Krikk.



Histórico de Maximus

Krikk despertou Maximus há vários anos. Desde então, os dois tornaram-se amigos leais, compartilhando os pontos fortes que cada um tem. Atualmente, Krikk prefere permanecer na caverna, para, sempre que possível, trabalhar em seu projeto golem. Enquanto isso, Maximus patrulha as aldeias na base da montanha para recolher o imposto de proteção e procurar os componentes mágicos para sua senhora.

Maximus era um bárbaro, mas desenvolveu um gosto por um estilo de luta mais formal e uma maior disciplina geral. Ele contratou um ser humano, Angrist Gildor, para ensinar-lhe novos estilos de luta e como liderar seu exército. Desde então, tornou-se Maximus um lutador talentoso e líder, muitas vezes recruta mercenários em nome do Krikk e leva-os em missões perigosas para esmagar bárbaros ou afirmar a autoridade de Krikk sobre uma vila.

Maximus prefere usar suas patas na batalha, mas ele não é leigo no uso de magia. Ele tem um item mágico que lhe permitiu se comunicar com humanóides, bem como a mão do mago como um substituto para polegares opostos.

Após realizar tantas missões perigosas e ficar mais ativo do que Krikk ao longo dos últimos anos, Maximus é tão temido quanto Krikk (se não for mais), mas ele ainda considera Krikk sua líder e continuará a ser seu soldado fiel até o fim.

O urso atroz é acompanhado por combatentes humanos que ele recrutou. Determine o número de combatentes com ele (e seus níveis) para fornecer um desafio condizente com o grupo..

Novas Magias

Os NPCs usam nesta aventura o item e a magia seguir, mas eles podem se tornar disponíveis para os seus PJs também.

Item: Amuleto da Liberdade de Expressão

Este amuleto permite ao usuário se comunicar verbalmente apesar da falta de capacidade física para fazê-lo. Por exemplo, um animal ou planta que desperta normalmente não poderiam formar palavras, mas passarão a poder se usarem este item. Note-se que o amuleto não transmitirá outra forma de linguagem, o usuário deve ter algo a dizer.



Magia: Dragão de Gelo

Divina 5

Alcance 7,5m + 1,5m/2 níveis

Duração 1 hora

Este feitiço cria uma ou mais criaturas médias animadas, moldadas na forma de um dragão e totalmente sem consciencia. O dragão de gelo não tem nenhuma das habilidades de um dragão, a forma de dragão que é meramente estética.

O dragão de gelo obedece os comandos do invocador e pode lutar em seu nome. Quando não está lutando, ele se comporta como faz um servo invisível, realizando uma tarefa ordenada. O dragão de gelo não derrete e nem pode ser derretido enquanto a magia estiver ativa.

O invocador pode comandar o dragão de gelo a uma distância de 30 metros. Se o dragão de gelo for além disso, congelará no lugar tornando-se uma bela estátua de dragão. Se a temperatura ao redor do dragão de gelo for fria o suficiente para evitar o derretimento do gelo, a estátua permanecerá intacta mesmo após o fim da magia, mas apenas como o gelo, não como um servo animado. Essa escultura de gelo poderá ser reanimado como um dragão de gelo no futuro, se o feitiço

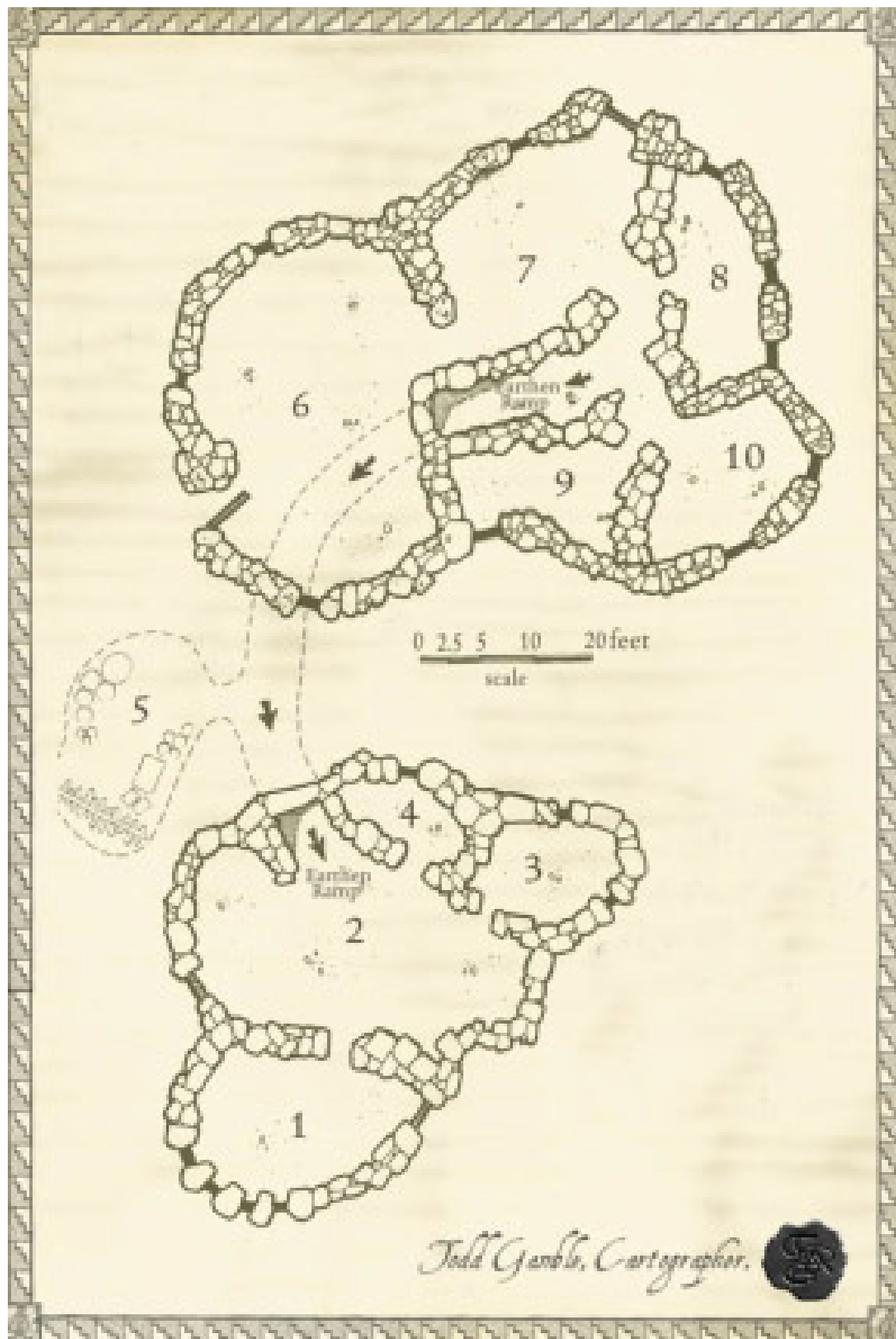
for lançado novamente....

O componente material para o feitiço é um cubo de 5 metros de gelo por dragão. Gelo criado magicamente não será suficiente - o gelo deve ser formado com água de ocorrência natural, como de um córrego, nascente, chuva ou neve derretida. O feitiço é, de modo geral, eficaz apenas em ambientes árticos que têm blocos de gelo naturais suficientes para fazer grandes dragões de gelo.

Krikk criou este período como parte de um ritual para criar golems de gelo.

Sobre o autor

Eric Haddock é o editor da Abashima Press <www.abashima.com>. Ele vai as montanhas apenas para a caminhada e tenta evitar as esculturas de gelo e ursos atrozes inteligenteslho está ao seu lado.



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 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