

ALMANAQUE DO
ALQUIMISTA
#1



Sumário

- 04 **Terrenos e Desafios – Desertos**
Aventure-se nas areias escaldantes... por sua conta e risco!
- 08 **Código Terato – Hidra de Shaali**
Se as dunas se moverem e não for o vento, corra!
- 10 **NPC – Akran Al'Abner**
Um mercador de escravos frio e sem coração... Ou será que não?
- 11 **Licença OGL/Open Dragon**

Editorial

Salve Bravos!

Há algum tempo – na época do antigo blog – eu compilei algumas matérias em formato de revista, mas nunca gostei muito do formato ou do resultado final, mas mais uma vez estou aqui, compilando alguns materiais em formato de livreto, que se mostrou muitos mais prático para mim do que postar matérias no site de tempos em tempos.

Mais uma vez devo agradecer ao amigo *Júnior Brizola* por tão prontamente ajudar com um de seus infinitos monstros quando o chamado veio! Acreditem, sem ele a Casa do Alquimista jê teria fechado a muito tempo!

Espero que vocês gostem deste material, e quem sabe, ele pode se tornar algo mais recorrente do que minhas postagens no blog!

Atenciosamente,

Sérgio “O Alquimista” Gomes

Expediente

Editor. Sérgio “O Alquimista” Gomes

Texto. Sérgio “O Alquimista” Gomes e Júnior “Marquês do Bestiário” Brizola;

Mapas. Sérgio “O Alquimista” Gomes

Diagramação. Sérgio “O Alquimista” Gomes

Capa. Sérgio “O Alquimista” Gomes

“Numa cela ou num deserto está o infinito” – Fernando Pessoa.

Aprendi algumas coisas dolorosas quando me aventurei pelos desertos é que grupos que desejam adentrar estas regiões terão muitos desafios a frente: salteadores, monstros, gênios vingativos, piratas do deserto. Mas talvez um inimigo seja mais perigoso do que todos os outros: O próprio deserto. Independente da época ou local onde se viva, aventurar-se em locais inóspitos pode ser perigoso até mesmo para os nativos acostumados com os rigores da região: uma tempestade de areia repentina, um poço soterrado por uma duna, uma cacimba a menos de água, tudo pode culminar em uma verdadeira sentença de morte mesmo para os mais experientes.

E ainda há um problema maior. Todo incauto que vá por estas terras deve considerar que estas adversidades possuem um profundo peso psicológico sobre os viajantes do deserto: Imagine um paredão de poeira com quilômetros de altura e largura vindos em direção aos viajantes. Mesmo o mais ligeiro dos grupos apenas teria tempo para salvar o mais precioso da caravana e se abrigar da

melhor maneira possível. Mesmo os tuaregues, povos acostumados com as agruras do deserto, tem baixas em suas fileiras a cada tempestade, sejam elas humanas ou animais. Descrever os perigos com riqueza é o suficiente para desestabilizar o mais corajoso dos grupos.

O primeiro obstáculo encontrado por qualquer caravana que singre o deserto é a temperatura: algumas regiões desérticas podem chegar a 65°C, calor suficiente para fazer com que um homem delire como um bêbado. Por mais estranho que pareça, um dos efeitos mais desesperadores do calor é justamente tremer de frio: em determinado ponto de exposição, enquanto o corpo tenta manter sua temperatura interna estável, simplesmente entra em colapso, desregulando as temperaturas dos órgãos internos e fazendo a vítima sofrer de frio, como aquela sensação que temos quando acometidos por uma febre alta.

Lembre-se que armaduras metálicas podem se tornar extremamente desconfortáveis no calor, e em

temperaturas extremos até causar dano por queimaduras.

Desertos são famosos por suas dunas mutantes. Em alguns locais, o desenho do deserto muda tão drasticamente que sem uma bússola ou outro método de localização existe uma chance do viajante ou caravana se perder.

Outro vilão dos desertos são as tempestades de areia. Vindo sem avisar, estas assassinas impiedosas podem ser confundidas com tempestades normais por viajantes incautos, por apresentarem nuvens negras e trovões. Tempestades de areia diminuem drasticamente a visibilidade nas áreas afetadas: qualquer criatura, mesmo as que possuam visão no escuro ou na penumbra, passam a enxergar “normalmente” a apenas 20cm; enxergam vultos a até 2m e não conseguem enxergar nada a distâncias maiores do que esta.

Há ainda as perigosas tempestades de sal, uma versão mais perigosa das tempestades de areia: alguns locais dos desertos, por mais estranho que pareça, já foram cobertas por água salgada que após sua evaporação deixaram uma grossa camada de sal. Embora estas fontes salgadas possam ser meio de vida para muitos povos, o sal pode ser erguido ou se misturar com outras partículas, fazendo com que uma nuvem salgada e caustica cavalgue em direção aos viajantes.

As condições de visão nestas tempestades é a mesma que das tempestades de areia, mas os corajosos o suficiente para arregalar os olhos durante uma tempestade de sal podem ficar até uma semana sem enxergar ou mesmo ficar cegos permanentemente dependendo da intensidade do fenômeno.

Se o calor não te matar – e acredite, ele pode – ou as tempestades não te matarem – acredite, elas podem – ainda resta a desidratação. Uma criatura média necessita de 1 galão de água por dia (cerca de três litros), ou começa a sofrer efeitos da desidratação. A quantidade de água que cada raça necessita varia de tamanho e constituição: Raças menores podem precisar de menos água, enquanto

raças de compleição delicada podem precisar de mais água.

Outra coisa, amigo viajante: não vá com sede ao pote. Ingerir uma grande quantidade de água após muito tempo de desidratação pode causar a morte do viajante. É aconselhável que ele beba em pequenos goles, até estar hidratado o bastante para mergulhar como uma besta sedenta em um corpo de água.

O Calor também gera um efeito extremamente desconfortável: Miragens. Estas visões podem ser confundidas com Oásis longínquos e mais de um viajante já perdeu sua vida rumando para poços de água que não existem...

A vida animal é abundante e agressiva. O deserto é o lar de criaturas que tem pouca ou nenhuma comida em meses. Encontrar lagartos ou serpentes tanto de tamanho normal quanto gigantes é algo comum e perigoso. Besouros gigantes, hordas de babuínos, aves de rapina... criaturas fantásticas como vormes do deserto, dragões das dunas, rocas, cactus ambulantes, camelopardos e homens-escorpões também fazem dos desertos sua morada. O perigo humano também é real, com salteadores e bandidos de toda natureza esperando por caravanas incautas. Nas agruras do deserto, mesmo o mais honesto dos homens pode tomar decisões inesperadas...

Das anotações de Marie Baptiste Jacques, da Casa Custaeou, Acadêmica da Universidade de Taliba.

Teste de Vigor. Durante a leitura, você encontrará o termo “Teste de Vigor”. Utilizamos este termo para nos referir a teste de Fortitude, testes de Constituição ou Jogadas de Proteção de Constituição. Optamos por padronizar um termo apenas por economia de espaço. Utilize o teste pertinente de seu sistema favorito.

Regras Alternativas

Ao criar aventuras no deserto, o mestre deve ter algumas informações em mente:

Calor

Efeitos agressivos do calor dependem da sua intensidade:

- .**Quente (acima de 40°)**. Criaturas desprotegidas devem realizar um *Teste de Vigor* a cada hora de exposição (aumente a dificuldade do teste em +1 para cada hora extra) ou recebem 1d4 pontos de dano não letal;
- .**Muito Quente (acima de 50°)**. Como o anterior, mas criaturas desprotegidas devem realizar testes a cada dez minutos e criaturas protegidas a cada hora, ou recebem 1d4 pontos de dano não letal;
- .**Calor Extremo (Acima de 60°)**. Criaturas desprotegidas recebem 1d4 pontos de dano por queimaduras e a cada dez minutos devem realizar um *Teste de Vigor* ou sofrer 1d4 pontos de dano não letal. Criaturas protegidas devem realizar o *Teste de Vigor* uma vez por hora para evitar dano.

Relevo

Desertos são famosos por suas dunas mutantes. Em alguns locais, o desenho do

deserto muda tão drasticamente que sem uma bússola ou outro método de localização existe uma chance em oito (1 em 1d8) do viajante ou caravana se perderem.

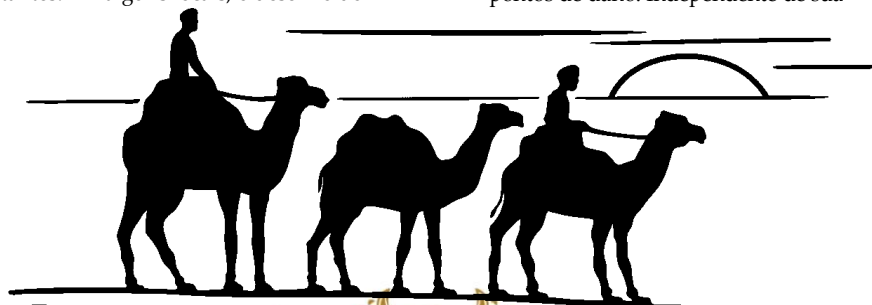
Tempestades

Tempestades de Areia. Tempestades de areia diminuem drasticamente a visibilidade nas áreas afetadas: qualquer criatura, mesmo as que possuam visão no escuro ou na penumbra, passam a enxergar “normalmente” a apenas 20cm; enxergam vultos a até 2m e não conseguem enxergar nada a distâncias maiores do que esta.

- .Criaturas desprotegidas recebem 1d6 pontos de dano não-letal a cada hora de exposição. Criaturas protegidas recebem apenas 1d2 pontos de dano.
- .Caso o grupo utilize regras de perícias, considere que a tempestade impõe -4 de penalidade ou desvantagem em todas as perícias que envolvam os sentidos (observar, senso de localização, ouvir...).
- .Considere que, caso não sejam bem sucedidos em um *Teste de Vigor*, a criatura recebe a condição “cego” por 1d6+1 dias. Em caso de falha crítica há 30% de chance de cegueira permanente.

Tempestades de Sal. Criaturas desprotegida recebem 1d6+2 pontos de dano não-letal a cada hora de exposição.

- .Criaturas protegidas recebem apenas 1d2+2 pontos de dano. Independente de sua



proteção, viajantes devem sem bem sucedidos num *Teste de Vigor*, com penalidade de -4 (ou desvantagem), ou ficarão com a boca salgada e uma tosse chata por 1d6+1 dias.

- Caso o grupo utilize regras de perícias, considere que a tempestade impõe -4 de penalidade (ou desvantagem) em todas as perícias que envolvam os sentidos (observar, senso de localização, ouvir...), aqueles que sofreram problemas respiratórios – a tosse chata – sofrem -2 em perícias sociais (diplomacia, enganação...) e -5% em testes ladinos (tente andar em silêncio tossindo como um cão velho...).

Tempestades do deserto atingem áreas de 1d8+2km e duram em média 1d4 horas, embora em algumas regiões (como o mundo de Arthas), elas possam durar meses.

Desidratação

A cada dia sem a quantidade mínima de água causa ao viajante sofre 1d2 pontos de dano a sua Constituição. Caso ela chegue a zero, ele estará morto. Hidratar um viajante recupera este dano numa taxa de 1d4 pontos de Constituição para cada galão de água consumido (a não ser que ele esteja morto, obviamente...).

Animais desidratados tem uma chance de 20-(mod. de Constituição)% ao dia de morrer. Esta chance é cumulativa, assim, um animal que possua 16% de chance de morrer e fique cinco dias sem beber água tem 80% de chances de morrer.

Considerações

Amigo mestre, não se esqueça destas informações, afinal, deixar o ambiente apenas como pano de fundo pode fazer com que os viajantes se considerem invencíveis mesmo nos ambientes mais inóspitos. Crie outras

dificuldades não cobertas aqui: desertos são extremamente frios à noite, então que tal utilizar a regra de dano por calor... com o frio! Chuva de fogo? Erupções de areia fervente? Mares de areia que se comportam como água? Desertos de vidro? Amigo, o cenário é seu! :D

E você, amigo jogador, no seu lugar eu guardaria estas dicas no fundo do coração e já prepararia as provisões (ah, como dica, calcule a quantidade de água e comida segundo sua constituição, algo entre 5 litros a cada dois pontos de constituição e 3kg de comida, numa estimativa), imprima estas páginas e guarde junto ao seu mapa.

Encontros e eventos aleatórios

A cada 2 horas de viagem, role 1d20 e compare com os resultados abaixo:

1	1d4 salteadores;
2	1d4 Cães do deserto (use as estatísticas do lobo);
3	Miragem;
4	1d6 Cactus ambulantes;
5	Calor: 40° (permanece por 1d4+1 horas);
6	Um beduíno montado em um varano gigante;
7	Verme do deserto (Hidra de Shaali com 1 cabeça);
8	Tempestade de Areia;
9	2d8 Babuínos famintos e agressivos;
10	1d8 Homens-escorpões;
11	Calor: 50° (permanece por 1d4+1 horas);
12	1d12 Salteadores à Cavalo/Camelo;
13	Tempestade de Sal;
14	1d3 varanos gigantes;
15	Serpente gigante;
16	Um Roca ataca os cavalos;
17	Calor: 65° (permanece por 1d4+1 horas);
18	1d3 Camelopardos;
19	Piratas do deserto em um barco que desliza sobre as areias;
20	Dragão das Dunas (Utilize a ficha do dragão vermelho, mas substitua a baforada de fogo por uma de areia quente e dê a ele a habilidade "invisibilidade", considerando que ele pode se camuflar na areia.

Sérgio "O Alquimista" Gomes



Tipo. Draconídeo [Draco-semelhante]
Tamanho. Imenso | **Alinhamento.** Neutro
Habitat. Desertos | **Encontros.** 1

Shaali?

A Hidra de Shaali é parte de um cenário pre-existente – Kronicos – e foi gentilmente cedida pelo marquês, mas pode ser utilizada em qualquer cenário desértico de sua preferência.

"Se as dunas se mexerem, e não for o vento ... corra." – Um dos inúmeros provérbios ditos pelos mercadores que cruzam as vastas extensões desérticas de Shaali.

Assim como as esfínges e algumas espécies de manticora, as hidras eram criaturas sagradas no Antigo Império das Areias de Shaali, devido sua presença intimidadora que causava medo e pavor no coração de suas presas, porém aqueles que seguiam o antigo deus da força, cujo o nome se perdeu nas areias do tempo, não tinham nada à temer pois sabiam que a hidra não lhes causaria o mau.

Suas cabeças são amareladas em formato de diamante ficam enterradas sob as areias, esperando o momento certo de dar incríveis botes com suas mandíbulas repletas de veneno. A hidra de Shaali é tão letal quando é rara, poucos foram os que encontraram está besta e conseguiram voltar para contar suas histórias.

Esta espécie de hidra serpente é um dos predadores mais voraz de toda vastidão árida das Areias Infundáveis de Shaali. Costumam fazer suas moradas próximas de ruínas e de oásis, e podem ficar dias imóveis esperando a aproximação de uma criatura desavisada. Como todas as demais subespécies de hidra, as de Shaali possuem um alto fator regenerativo, podendo regenerar suas cabeças, porém se uma for cortada duas nasceram no lugar.

Esta hidra é uma das incontáveis ameaças para os povos que habitam hoje o vasto deserto. Estas criaturas receberam o apelido de "Horror Sibilante das Dunas".

Old Dragon e Thordezilhas

9 DVs | OD – 9º Nível | Thordezilhas

Atributos

FOR 20 (+5) | CONS 20 (+5) | DES 14 (+2)

SAB 10 (+0) | INT 04 (-3) | CAR 10 (+0)

Combate

Defesa (CA). 18 (Couro Escamoso) | **JP.** 13

+3 contra venenos

PVs. 83 – 110

Deslocamento. 12 metros

Ataques corpo-a-corpo (OD/Thordezilhas)

X.Mordidas** +10 (1d10 + 5 + Veneno)

Tormenta20

Monstro 12 (ND 10), Imenso

Sentidos. Iniciativa +12, Percepção +10, Visão no escuro.

Defesa. 18 | **PVs.** 132;

Resistências. Fort +15 (+3 contra venenos),

Ref +12, Von +10;

Deslocamento. 12m.

Atributos

FOR 20 (+5) | CONS 20 (+5) | DES 14 (+2)

SAB 10 (+0) | INT 04 (-3) | CAR 10 (+0)

Combate

Ataque Corpo a Corpo. "X" Mordidas** +11 (1d10 + 5 + Veneno)

Perícias. Percepção +10, Iniciativa +12;

Tesouro. Nenhum.

Características

Visão no escuro. 20 metros (OD, Thordezilhas).

Regeneração. A hidra de Shaali regenera 15 pontos de vida por turno. Se uma cabeça for cortada, duas novas brotam no lugar em no máximo 2 turnos. Para evitar que novas cabeças brotem é necessário causar pelo menos 5 pontos de dano de fogo no local.

Sentido sísmico. Esta hidra tem a capacidade de detectar toda e qualquer vibração no solo em uma área de 15 metros de raio a sua volta. Devido a esta habilidade as hidras de Shaali recebem um bônus de +3 em jogadas relacionadas com a surpresa.

Vigilância. Enquanto esta hidra dorme ela mantém pelo menos uma de suas cabeças despertas.

Camuflagem. Devido a coloração e textura de suas escamas as hidras de Shaali podem se esconder com facilidade nas areias.

Recebendo um bônus de +4 para surpreender suas vítimas.

Intimidação. Toda criatura que enfrente uma hidra de Shaali deverá ter sucesso em um Teste de Resistência (SAB, ou testes de Vontade) contra CD 18 ou JP de SAB -3. Em caso de falha as criaturas ficaram paralisadas de medo por um período de 1d4 turnos.

Veneno. uma criatura mordida por uma das cabeças da hidra de Shaali deverá ter sucesso em um Teste de Resistência de (CON ou Fortitude) contra CD 17 ou JP de CONS -2. Se falharem a vítima ficará envenenada por 1d6+2 horas (uma criatura envenenada deve fazer um teste de resistência (CON ou Fortitude) contra CD 16 ou JP de CONS -2, com uma penalidade de -2 à cada hora, se ela falhar ela perderá 2d4+2 pontos de vida e 1d6 pontos de constituição).

* bônus de "+15" nos pontos de vida.

** Sendo "X" o número de cabeças da hidra.

Júnior "Grão Marquês do Bestiário" Brizola

Arte. Mike Burns | Wizards of the Coast

Akran Al'Abner

Mestre Escravagista

Eternamente perdido em seus pensamentos, Akran Al'Abner, conhecido como Mestre Escravagista é uma das figuras mais notáveis da cidade. Sempre bem vestido e de poucas palavras, este homem do deserto é famoso por seus faros para escravos de qualidade e por jamais – sim, jamais – discutir o preço de uma peça.

Filho de grandes mercadores, Akran assumiu os negócios do pai após seu quando o homem estava velho demais para fazê-lo, comandando um império comercial como nenhum herdeiro de sua geração o fizera antes.

Seu principal meio de vida são as caravanas que partem diariamente rumo ao deserto, sempre bem protegidas e bem guiadas, todas utilizando mão de obra escrava ou servil.

Honrado e com fama de severidade, nunca se soube de uma tentativa de fuga ou levante de suas peças, e todos os escravos que carregam o símbolo de Al'Abner seguem respeitosa devoção ao mestre. Muitos de seus detratores alegam que tal respeito não passa de medo, afinal Al'Abner é famoso pela

rotatividade de seus escravos, que nunca mais são vistos por essas bandas.

A verdade é que Akran não se agrada da escravidão, mesmo sabendo que este é um elo cultural de seu reino, e permite – após algum tempo de trabalho, apenas o suficiente para pagar as moedas investidas – que seus escravos sigam suas vidas adiante como homens livres.

Seus ex-escravos afirmam que durante o período de cativo são bem tratados, alimentados e treinados para serviços domésticos, acadêmicos, administrativos e de segurança, ganhando seu próprio dinheiro com as caravanas.

Akran Al'Abner é um homem alto, de tez bronzeada, cabelos e barba castanhas. Esta sempre bem vestido e sua fala é pausada, polida e curta. Embora tenha apenas 42 anos, sua expressão sempre preocupada e distante faz com que pareça ter dez anos a mais.

Al'Abner esta sempre em busca de heróis para proteger suas peças e caravanas.

Sérgio “O Alquimista” Gomes

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 David 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.

