

RESGATE EM THRESHOLD

Thomas M. Reid





Resgate em Threshold

Aventura para personagens entre os níveis 1 e 3

Autor: Thomas M. Reid

Publicação Karameikos: Kingdom of Adventure Explorer's Guide (01/01/94)

Diagramação: Ninja Egg

Adaptação: Homeless Dragon

Arte da capa: Clyde Caldwell

Artes internas: Dan Frazier & Robin Raab

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



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

Introdução.....	4
Em Busca de Juster.....	5
Examinando os becos.....	6
O Porão abandonado.....	7
Toca da aranha.....	8
Sala dos Gritos.....	9
A Cripta.....	9
O Canal.....	10
Queda d'águas.....	11
A Intersecção.....	11
O Santuário de Key-Hamtep.....	11
A Saudação de Key-Hamtep.....	12
Esqueleto nas Criptas.....	13
Key-Hamtep emerge.....	13
Sala secreta.....	14
O Rio.....	15
Quartel General do Anel de Ferro.....	15
Resgatando Juster.....	17
Heróis Capturados.....	17
Concluindo a aventura.....	17
Apêndice.....	18
Mapa.....	20
Folhetos.....	32

Resgate em Threshold



Éis aqui um pequeno resumo desta aventura: A história começa com os heróis descansando na estalagem O Ogro Trapaceiro, na cidade de Threshold. De repente, ouvem um grito de mulher vindo da rua. Os clientes saem da estalagem e ficam sabendo que um comerciante chamado

Juster Dainworth acabou de ser seqüestrado e que sua esposa, Seledina, foi atingida na cabeça e abandonada na rua. Ela presenciou os seqüestradores arrastarem seu marido para uma viela e implora aos personagens que sigam a trilha deixada pelos bandidos e que o salve.

Depois de ser
pego pelos
bandidos do
Anel de

Ferro, jurei que cortaria
a minha mão direita
para não ter de
encontrá-los
novamente. Acho que
não fiz um bom
juramento.

— Velho
Skritch
"Maneta"



Os heróis perseguirão os vilões por um labirinto de túneis subterrâneos, cavernas e antigas ruínas de uma velha cidade sob Threshold. Durante o caminho, eles encontrarão truques, armadilhas, enigmas e monstros que os desafiarão.

No decorrer da aventura, os personagens irão encontrar o quartel general secreto dos seqüestradores — membros de um grupo criminoso chamado Anel de Ferro. Uma emocionante batalha final ocorrerá, da qual, se os heróis saírem vitoriosos, poderão encontrar e resgatar Dainworth.



Os aventureiros também descobrirão os planos diabólicos do Anel de Ferro. Os seqüestradores, tentando mostrar-se dignos da confiança de seus superiores, montaram uma operação criminosa em Threshold, contrabandeando bens roubados e obrigando os comerciantes locais a vendê-los em seus estabelecimentos. (Juster recusou-se a colaborar, por isso foi seqüestrado. Quando a aventura começa, os seqüestradores ainda não decidiram se “farão dele um exemplo”, ou se o venderão para traficantes de escravos estrangeiros.) Felizmente, para os personagens, esses “novos recrutas” não têm a mesma malícia e a enorme crueldade de seus superiores no grupo, o que lhes dá uma chance de lutarem para interromper essa operação, antes que ela esteja completamente montada.

Nova Magia

Alarme

Magia Arcana de 1º Círculo

Alcance: 10m

Duração: Permanente

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Quando recitada, essa magia cria um “sistema de alarme” numa área escolhida. (Nessa aventura, o quartel general do Anel de Ferro é protegido por ela.) Qualquer criatura, maior que um rato, que adentre a área protegida, fará o Alarme disparar. (Considere que um rato tem 15 centímetros e pesa menos de 1 quilo.) A área de efeito pode ser um portal, um pedaço de assoalho, um lance de escadas ou algo do gênero. Assim que uma criatura adentrar, tocar,

ou entrar em contato com a área sem proferir a senha estabelecida pelo criador da magia, o Alarme faz soar uma sirene que pode ser ouvida num raio de 18 metros. (Reduza o raio em 3 metros para cada porta interposta, e em 6 metros para cada parede sólida interposta.) O som dura 1 rodada e então pára. Criaturas etéreas não disparam o Alarme. Entretanto, outras que estiverem voando, levitando, invisíveis, incorpóreas ou em forma gasosa o fazem. O criador da magia pode anulá-la com uma simples palavra.

Preparação

Como sempre, você primeiro deve ler a aventura inteira — pelo menos uma vez — antes de começar o jogo. Os jogadores devem também estar familiarizados com os seus personagens.

A aventura original usa um CD de áudio e folhetos extras, os folhetos serão colocados no final do aventura e as faixas do CD serão colocadas para download com o link indicado no final ebook.

Reforçando que nenhum dos dois acessórios é condicional para jogar a aventura.

Em busca de Juster

A jornada para Threshold foi tranqüila, porém cansativa. Agora, os confortos de uma estalagem — o que prenuncia uma refeição quente, uma canção alegre e uma cama aconchegante — são recompensas merecidas pelos duros dias de viagens. Vocês estão na Estala-

gem O Ogro Trapaceiro, quando escutam...

Toque a Faixa 1 e entregue o folheto 1 para os jogadores.

Os sons do bar preenchem o ar e os heróis ouvem rumores de que os comerciantes locais estão desaparecendo. Os personagens encontram Willington Stough, o taverneiro e um eventual aliado. De repente, na rua, ouve-se um grito de mulher.

A maioria dos clientes do bar corre para fora a fim de saber o que está acontecendo e os personagens os seguem. Um cidadão entra na estalagem, chamando por um clérigo. Alguém está ferido e precisa de ajuda.

Os personagens investigam o grito. Toque a Faixa 2.

Muitas pessoas correm para a rua e encontram Seledina, uma mulher que foi atacada e precisa de cuidados. Ela conta a todos que seu marido — um comerciante chamado Juster Dainworth — acabou de ser seqüestrado e implora para que alguém o resgate.

Seledina, esposa de Juster, foi ferida durante o ataque. Um clérigo, dispondo da magia Curar Ferimentos Leves, pode curá-la (incentive o clérigo do grupo a fazê-lo).

Se o clérigo resolver curar Seledina, toque a Faixa 3.

O clérigo cura Seledina e, novamente, ela pede que os heróis resgatem seu marido.

Esse gesto de compaixão por parte do

clérigo beneficia os personagens de duas maneiras. Primeira: o clérigo recebe 100 XP por ter utilizado seus poderes. Como Mestre, você pode aumentar consideravelmente essa pontuação de modo a incentivar boas ações — por exemplo, o clérigo é um indivíduo caridoso e prestativo, que procura ajudar aqueles em necessidade. Explique bem essa recompensa e incentive todos os jogadores a captarem o espírito da aventura, interpretando plenamente seus personagens. Segunda: ao ajudarem a esposa de Juster, os personagens podem estar garantindo um contato útil no futuro, pois ela nunca esquecerá a ajuda que recebeu. Se, por acaso, os personagens encontrarem-na (ou procurarem-na) em aventuras futuras, ela poderá ser uma boa fonte de informação e assistência.

Examinando os becos

Os seqüestradores fugiram por uma viela, próxima à estalagem.

Uma vez que os personagens iniciem a perseguição, entregue o **Folheto 2** a eles e leia o trecho abaixo em voz alta:

Seledina tinha certeza de que os seqüestradores haviam arrastado Juster para aquela viela empoeirada, mas, agora, o lugar parecia escuro e vazio. Todas as portas — que parecem ser as saídas dos fundos de vários estabelecimentos — estão fechadas. De repente, uma pequena tocha dissipa a escuridão e um homem aparece. Ele se move para a frente arrastando os pés e rindo baixinho.

Toque a Faixa 4

O bardo Skritch aproxima-se dos personagens e conta a eles que a chave para seguirem o rastro dos seqüestradores está “bem debaixo de seus pés”.

Se inspecionarem melhor a área, os heróis descobrirão marcas, indicando que algo foi arrastado, e várias pegadas que levam à porta de um porão. Obviamente, essas marcas são do corpo de Juster, que foi levado inconsciente pelos seqüestradores.

As portas do porão encontram-se trancadas e obstruídas. Dessa maneira, os heróis terão que quebrá-las para conseguirem adentrá-lo. Mas é possível que encontrem alguma outra maneira de entrarem no porão. Uma janela, muito pequena e coberta de pó, encontra-se junto à base do edifício e permite acesso ao porão. Um personagem, que tivesse seu tamanho reduzido magicamente, poderia entrar por ela e abri-la pelo lado de dentro. (Um mago que faça uso inteligente de magia, para auxiliar os objetivos do grupo, merece um bônus em XP. A quantia exata cabe a você, Mestre, estipular, mas, geralmente, 50 XP por círculo da magia utilizada são considerados justos.).

Se o mago não conseguir uma maneira de abrir a porta, derrubar a porta será o único modo dos jogadores entrarem.

Se os heróis arrombarem as portas, toque a Faixa 5. (Vá direto para O Porão Abandonado, se eles resolverem entrar de outra maneira.)

O Porão Abandonado

Embora esse edifício já tenha sido usado para estocagem, seu proprietário não o usa há muitos anos. Quando



os personagens se aventurarem porão adentro, entregue a eles o **Folheto 3** e leia o seguinte trecho em voz alta:

A entrada abre-se em um lance de escadas, levando a um porão sombrio que exala um forte cheiro de podridão. Espalhados por todos os lados, encontram-se restos de potes, jarros e ferramentas quebradas, cobertos por uma lona e amontoados em pilhas desalinhadas, entre barris, caixotes e prateleiras. Opostamente às portas de entrada está uma velha escada, prestes a desmoronar, que leva à plataforma onde há uma outra porta.

Quando os heróis descerem as escadas e começarem a investigar o porão mais detalhadamente, toque a Faixa 6.

Os personagens adentram o porão e investigam em volta, incomodando um gato e alguns ratos. O pó e as teias de aranha sugerem que o local não é visitado com frequência.

A porta da plataforma foi trancada e selada pelo outro lado.

Atrás dela está uma parede de tijolos. Se os heróis vasculharem essa sala minuciosamente descobrirão, em uma prateleira, uma pequena garrafa com um rótulo onde estará escrito “Antídoto para Veneno” — na verdade, é um elixir da saúde, que cura cegueira, surdez e várias outras enfermidades. E, o mais importante, também neutraliza venenos, podendo vir a ser muito útil se encontrarem uma aranha grande (esse elixir não recupera pontos de vida perdidos).

Se os personagens procurarem por pistas irão encontrar algumas pegadas que terminarão em uma saleta, situada no canto nordeste.

Essas pegadas desaparecem diante de um caixote, parafusado em cima de um alçapão oculto — aqui também há uma armadilha.

Se os heróis tentarem mover o caixote, sem se preocuparem em procurar por armadilhas (**Toque a faixa 7**), pesadas prateleiras e escombros desabarão sobre eles causando 1d6 de dano, podendo ser reduzido pela metade com um sucesso em uma JP modificada pela Destreza.

Se os heróis se preocuparem com a armadilha (**Toque a faixa 8**).

Independente do que os heróis fizeram eles encontram uma alavanca que ao que tudo indica está ligada ao alçapão. Ativando a alavanca o alçapão é aberto e um poço escuro encontra-se exatamente embaixo dele. Uma série de alças de ferro formam uma escada.

O poço desce aproximadamente por 12 metros e termina num túnel, escavado em pedra. Esse túnel cruza uma fissura



natural (veja no mapa). Membros do Anel de Ferro escavaram muitos outros túneis, iguais a esse, para que se conectassem. Eles criaram uma rede subterrânea embaixo da cidade.

Toca da Aranha

Segundo pelo túnel os heróis chegarão na Toca da Aranha.

Quando os heróis se aproximarem da entrada da toca da aranha, com suas tochas acesas, leia o seguinte trecho em voz alta:

Logo à frente, o túnel alarga-se numa pequena sala, antes de continuar seguindo em completa escuridão. Em seu centro, encontra-se uma pilha de serrumada de ossos e outros restos de animais. Pequenos objetos brilhantes encontram-se entre os restos e refletem a luz das tochas. Uma fina e transparente teia está suspensa na entrada dessa sala, como uma cortina. Uma brisa suave e gelada movimentava suas bordas.

Uma grande aranha negra, oculta numa

plataforma secreta, vive no local. Sua teia é pegajosa e uma abertura, acima dela, leva a um campo próximo à Rua dos Mercadores; arbustos encobrem essa entrada.

Se os heróis resolverem investigar essa área, toque a Faixa 9. A aranha ataca! (Se eles voltarem, vá para a Faixa 10.)

M Aranha Negra Gigante (1)

A Sala dos Gritos

Seguindo pelo túnel, os heróis chegarão a Sala dos Gritos, quando os heróis se aproximarem dela, leia o seguinte trecho em voz alta:

O túnel se abre em uma grande caverna. Estalagmites erguem-se do solo e estalactites estão por todo o teto, formando uma colorida câmara de colunas, que lembra uma catedral. No centro da caverna há um buraco que parece formar um poço, embora o seu fundo não possa ser visto.

Essa caverna é habitada por duas espécies incomuns de seres subterrâneos. Ocupando a depressão há um grupo de fungos estridentes. Acima, vários perfuradores estão suspensos no teto. Se os heróis se aproximarem da depressão com suas tochas, os fungos estridentes darão o alarme, com sua gritaria. Então, os perfuradores irão se soltar do teto em direção aos personagens.

Toque a Faixa 10

M Fungo Estridente (5)

M Perfuradores (8)

Quando membros do Anel de Ferro passam por esse lugar, apagam suas tochas e caminham tateando a parede sul, para não perturbarem os fungos estridentes e evitarem o ataque dos perfuradores. O chão da caverna é de pedra lisa e não apresenta pegadas, sendo impossível seguir o rastro dos seqüestradores. Não há tesouros nessa área.

A Cripta

O túnel continua a partir da Sala dos Gritos — por mais 120 metros, aproximadamente — até chegar a um bloqueio, que sela a passagem completamente. Um anão que o inspecione, automaticamente detectará que o desabamento foi causado por erosão natural da terra. Uma pequena abertura, próxima ao teto do túnel, leva a uma construção em ruínas. Entretanto, não é fácil localizá-la.

Quando os personagens chegarem a esse ponto, não conte a eles sobre a abertura, que só poderá ser encontrada por um personagem que declare estar investigando o teto. A passagem leva a uma sala.

Quando os personagens encontrarem a passagem e se arrastarem em direção à sala, leia o seguinte trecho em voz alta para descrever o local.

Depois toque a Faixa 11

A pequena passagem conduz a uma saleta com paredes de alvenaria. O chão é um pouco inclinado em direção ao canto nordeste, onde uma fétida água se acumulou.

Uma grande tampa de esquite, ou sar-

cófago, está localizada no centro da sala. Uma outra está a seu lado, mas a queda de uma parede a obstruiu. Cada tampa de pedra apresenta a escultura em relevo de um homem repousando — provavelmente aquele que ali está enterrado. Ornamentos esculpidos adornam as paredes da câmara.

Os heróis entram na cripta. Skritch explica que as runas, nos sarcófagos, são de Traladara e revelam os abomináveis hábitos do Anel de Ferro.

Essa cripta é tudo o que restou de um antigo monastério traladarano. Ele foi demolido há muito tempo e, no seu lugar, uma nova construção foi erguida. Como essa câmara se encontrava tão profunda, nunca foi alterada. Existem muitos lugares parecidos com esse, ocultos embaixo de Threshold.

O sarcófago exposto no centro da sala pode ser aberto, mas sua tampa é muito pesada. Vários personagens, com uma Força combinada de, no mínimo, 35, têm de erguer a tampa juntos para obterem sucesso.

Os personagens erguem a tampa do sarcófago, que cai e se despedaça. Dentro estão os restos de um monge. **Toque a Faixa 12**

O corpo não possui tesouro. Entretanto, um compartimento secreto, existente nesse sarcófago, contém doze ametistas no valor de 100 po cada e um pergaminho contendo a magia Ler/Entender Idiomas (magia de 1º Círculo). Considere esse compartimento como uma porta secreta que os heróis devem localizar.

O Sarcófago Soterrado: É impossível erguer a tampa do sarcófago parcialmente soterrado; os escombros em cima dele são muito pesados. Entretanto, esse sarcófago fornece uma saída da sala através de uma porta secreta, instalada na parte lateral. Em sua tampa há uma figura esculpida, numa expressão de alívio. Uma fechadura encontra-se no centro do seu olho direito — qualquer personagem que use ferramentas para manejar fechaduras poderá abrir a porta. A lateral do caixão deslizará para o lado, revelando um túnel estreito, que levará ao canal.

O Canal

Quando os personagens alcançarem o canal, leia o trecho a seguir em voz alta.

Toque a Faixa 13

A passagem além do sarcófago interrompe-se abruptamente em urna passarela, que acompanha um grande túnel de pedra natural. Em tal túnel está localizado um canal pouco iluminado, que flui ao longo da passarela.

Os personagens escutam o som de uma queda d'água, quando terminam de se arrastar pela passagem e alcançam a passarela. Eles devem decidir se a investigam ou se seguem a correnteza pela passarela.

Ao ser questionado a respeito do canal, Skritch diz que suspeita ter sido construído pelos nítios, uma antiga civilização de MYSTARA™, que antecedeu os traladaranos (ver texto lateral da página 15). Em vez de enterrarem seus mortos, os nítios mandavam os cor-

pos, em uma jornada cerimonial, pelas águas desse grande canal. Os corpos flutuavam, levados pela correnteza em botes especiais, em direção ao rio.

A estrutura do túnel permanece bem conservada. Um lençol freático abastece o canal.

A Queda d'água

Leia o seguinte trecho em voz alta, quando os personagens alcançarem essa área:

Um imenso desmoronamento bloqueou, parcialmente, uma das passagens do túnel. A água emerge de alguma abertura oculta e flui naturalmente de uma saliência rochosa no alto, enchendo o canal abaixo.

Com um pouco de cuidado, os personagens podem escalar até a fonte da queda d'água. Nada de valor será encontrado e a água simplesmente sai de uma pequena abertura, pela qual apenas um rato poderia passar.

Se os personagens resolverem investigar essa área, uma gosma cinzenta os atacará. (Ela está à espreita, numa saliência acima.) A gosma cinzenta ataca Skritch.

Toque a Faixa 14

MI Gosma Cinzenta (1)

A Intersecção

Quando os heróis alcançarem essa área, leia o seguinte trecho em voz alta e **toque a Faixa 15**:

Ao caminhar pela passarela, que mar-

geia o canal, chega-se a uma grande caverna com mais três túneis. Em seu centro, uma espécie de pedestal, circundado por água, abriga uma pirâmide. Água goteja por toda parte na caverna. Ao longe, ouvem-se passos de alguém correndo e uma porta se fechando.

Os passos são de um dos componentes do Anel de Ferro, que aguardava a chegada do grupo ao quartel general do bando. Assim que percebeu a aproximação dos personagens, ele apagou sua tocha e se escondeu nas sombras. Ali ficou até reunir informações suficientes sobre os intrusos. Então, partiu rapidamente para levá-las aos seus superiores. Os personagens não conseguirão surpreendê-lo, ou mesmo descobri-lo, antes que ele informe o QG dos contrabandistas.

O Santuário de Key-Hamintep

Quando o senhor nítio, que construiu estes canais, faleceu, seu corpo foi colocado em um barco e lançado na água. Ao alcançar esse ponto, o barco simplesmente parou e seu povo interpretou que ele havia, finalmente, encontrado seu lugar de descanso eterno. Os nítios acreditavam que ele desejava permanecer com seus queridos canais, mesmo depois da morte.

Para honrá-lo, o povo, num ritual, matou toda a sua família e seus servos pessoais, enterrando-os nas paredes do monumento, erguido em volta do barco, sacramentando o lugar. Portas foram construídas na tumba e o único

acesso que seus adoradores tinham era por barco.

Consulte o mapa. Quando os personagens enxergarem a entrada da pirâmide, é a hora de entregar-lhes o **Folheto 4** e ler o seguinte trecho em voz alta:

Uma doca se ergue, na entrada do santuário. Em seu topo, encontram-se duas sólidas portas de bronze, ornadas por duas estátuas idênticas, que possuem o corpo de um leão, com cabeça de homem, repousando e usando uma coroa ornamentada. Entre as patas de cada leão há uma bacia de pedra. As portas de bronze estão deformadas e nelas existe uma mensagem rabiscada em tinta vermelha, que escorreu ligeiramente após ser escrita: “Mantenha-se afastado — local perigoso”.

A profundidade, nesse local, é de 2,5 a 3 metros. A entrada do santuário pode ser alcançada de várias maneiras, mas o jeito mais fácil é nadando, uma tarefa fácil, a não ser que os personagens estejam usando armaduras pesadas. Alguns jogadores poderão sugerir meios incomuns de se alcançar a entrada; como Mestre, determine a chance de sucesso baseado na dificuldade de tais meios. O método utilizado é através de um teste de Destreza. De qualquer maneira, além da água, nada poderá impedir que os personagens alcancem a entrada do santuário.

As bacias de pedra foram construídas para receber as oferendas dos adoradores que vinham prestar seus respeitos sem adentrar o templo. As portas de bronze não estão trancadas e, em-

bora sejam pesadas, elas foram balanceadas de tal maneira que é necessário pouco esforço para abri-las.

Os membros do Anel de Ferro, que frequentam as passagens, já investigaram sua estrutura, encontrando simplesmente mortos-vivos e nada de valioso à vista. Decidiram que não valia a pena lutar contra as criaturas e deixaram o santuário em paz. A mensagem sobre as portas foi escrita por eles, com a intenção de afastar os intrusos.

A Saudação de Key-Hamintep

Leia o trecho a seguir, quando os personagens abrirem as portas de bronze:

Assim que as portas se abrem, uma estátua de 2,5 metros é avistada, notando-se, rapidamente, que foi muito bem esculpida. Sua face e coroa lembram as das estátuas do lado de fora. Tem o peito e os pés nus e usa uma calça até a altura dos joelhos. Ela está com as mãos estendidas à frente, como se estivesse dando boas-vindas aos que chegam até o local.

A estátua retrata Key-Hamintep, o senhor que construiu os canais e para quem o santuário foi erguido. No momento em que qualquer pessoa caminhar sobre a área em frente à escultura, a magia Boca Encantada — perpetuada pelos efeitos da Permanência — é acionada. Ela está centrada nos lábios da estátua, dando a impressão de que eles realmente estão se movendo. (Para que a estátua volte a falar, é necessário que a área fique vazia por 1 rodada.) Ela se

expressa em idioma nítio e profere um aviso. **Toque a Faixa 16**

Os heróis terão que se lembrar do pergaminho de Ler/Entender Idioma para entender o que a estátua diz.

Devido à magia, a estátua fala uma língua compreensível, avisando aos visitantes que não perturbem o santuário, ou conhecerão a ira de Key-Hamintep.

Toque a Faixa 17

O aviso é válido; o ato de destruir qualquer uma das estruturas, criptas ou perturbar as águas no centro do santuário, traz à vida os servos de Key-Hamintep (veja abaixo).

Esqueletos nas Criptas

Quando a família e os servos de Key-Hamintep foram cerimonialmente mortos para acompanhá-lo em sua jornada além-vida, seus corpos foram sepultados em 27 criptas, alinhadas nas paredes. Descreva o interior do santuário, enquanto os personagens olham em volta. Um reservatório d'água ocupa o centro, cercado por três alcovas que abrigam, cada uma, uma parede com nove criptas, dispostas em três linhas e três colunas. Apenas o painel de fundo da cripta pode ser visto, mesclado com a própria parede. Entalhes extravagantes adornam cada painel, retratando humanos em vestes semelhantes às roupas das estátuas.

Se qualquer personagem estragar ou perturbar o santuário — tanto abrindo uma cripta como entrando na sala secreta do tesouro — nove criptas abrem-se. **Toque a Faixa 18**

Esqueletos começam a sair das paredes para atacar os personagens.

ME Esqueleto (27)

Primeiramente, apenas os esqueletos próximos aos intrusos aparecem (nove no total), mas não atacam, mesmo que sejam atingidos. Em vez disso, eles tentam empurrá-los em direção à porta — isso não é considerado uma jogada de ataque. Conte aos jogadores que os esqueletos parecem estar expulsando os heróis (apenas uma dica). Se todos deixarem o santuário, as portas serão seladas magicamente por 24 horas. Entretanto, a maioria dos intrusos não desiste tão facilmente.

Se após 3 rodadas, os heróis ainda recusarem-se a deixar o local ou continuarem a atacar os esqueletos, as criaturas restantes erguem-se, tentando matar ou jogar os heróis no tanque.

Para que isso aconteça, um esqueleto precisa de um resultado crítico numa jogada de ataque.

Um clérigo pode utilizar seu poder da fé contra os esqueletos. Se isso acontecer, eles se afastam o mais distante que puderem, mas não deixam as dependências do santuário.

Se os personagens conseguirem derrotar ou exorcizar todos os esqueletos sem serem jogados na água, o próprio Key-Hamintep se levantará para expulsá-los.

Key-Hamintep emerge

O reservatório no centro do santuário é o “lugar de descanso eterno” de Key-Hamintep — mas ele não descansa — e é abastecido por aberturas abaixo da superfície, que faz a água do canal circular livremente. (Personagens na

água sentirão uma suave correnteza.) Quando o santuário foi construído, o barco com o corpo de Key-Hamintep ficou ancorado nesse local. O bote apodreceu há muito tempo e o corpo mumificado alojou-se no fundo do reservatório.

Se os heróis lutarem contra os esqueletos por 6 rodadas, ou se alguém cair na água, Key-Hamintep se levantará. Diga aos jogadores que a água está começando a borbulhar e a se agitar violentamente. **Toque a Faixa 19.**

Key-Hamintep levanta-se da água. Seu corpo está horrivelmente decomposto e adornado com trapos de linho. Telepaticamente, ele ordena que os intrusos deixem sua tumba.

Os personagens podem entender a ordem do morto-vivo. Se eles deixarem a tumba imediatamente, nada acontecerá — as portas serão seladas magicamente por 24 horas após a saída dos heróis. Se eles ainda assim não deixarem o local, Key-Hamintep começará a agarrá-los e os levará, um a um, até o fundo do reservatório, tentando afogá-los. Os restos de inúmeros corpos jazem no fundo.

MI Key-Hamintep (1)

Key-Hamintep só pode ser atingido apenas por armas de prata e armas mágicas +1 ou melhores. O espírito de Key-Hamintep grita em agonia no momento em que for derrotado. Sua carga inanimada cai na água, enquanto todos os esqueletos se desfazem em cinzas. Se o espírito for derrotado por um clérigo, **toque a Faixa 20.**

Sala Secreta

A sala secreta, situada à direita das portas principais, abriga todo o tesouro de Key-Hamintep, de sua família e de seus servos. Ao pressionar um botão disfarçado entre os entalhes, toda a parede desloca-se para cima. Infelizmente, muitas coisas de valor dos nítios não poderiam ter durado ao longo dos séculos, como óleos e perfumes. Sendo assim, essa sala contém vários jarros, umas e bacias cheias de resíduos descoloridos e com poucos odores.

Há, entretanto, um pequeno cofre com jóias de ouro, incluindo três anéis (30, 20 e 30 PO), quatro braceletes (300 PO cada), e uma coroa cerimonial (2500 PO). E um bom tesouro para um grupo de aventureiros de 19 nível. Como Mestre, você pode optar por modificar os valores o quanto achar necessário. Entretanto, há outras maneiras de impedir que os personagens fiquem muito ricos. Por exemplo, levando-se em consideração que esses itens são relíquias de outras épocas, o governo de Threshold tem um grande interesse neles a título de pesquisa histórica. Além disso, nenhum comerciante pode dispor, de imediato, da quantia necessária para comprar todos de uma só vez; talvez os personagens consigam vender uma peça ou duas. Em compensação, não se esqueça de que os personagens provavelmente sobreviveram a uma difícil situação ao enfrentar Key-Hamintep, e sua recompensa deveria refletir esse grau de dificuldade.

O Rio

O canal eventualmente desemboca no Rio Windrush, um pouco abaixo da cidade, com juncos e folhagens ocultando sua abertura. O Anel de Ferro usa esse local como ponto de desembarque quando contrabandeiavam bens em Threshold. Nessa situação, dois contrabandistas acabaram de chegar ao local e estão descarregando caixotes e apanhando outra carga: dois comerciantes seqüestrados. Assim que os personagens se aproximarem dessa área (sem ainda poderem ver os dois bandidos), leia o seguinte trecho em voz alta:

O canal encontra-se em péssimas condições: o chão e as paredes estão cheios de lama e há galhos e folhas espalhados por toda parte, como se alguma inundação tivesse ocorrido no lugar.

Se os heróis seguirem com cautela em direção a entrada do canal, **toque a Faixa 21**.

Os personagens podem ouvir os sons comuns do anoitecer e de dois contrabandistas discutindo sobre negócios. Eles estão descarregando alguns caixotes e trazem também prisioneiros.

Se os heróis seguirem afoitamente em direção a entrada do canal, **toque a Faixa 22**.

O canal desemboca no Rio Windrush. Juncos altos e a folhagem inclinada ocultam a entrada do túnel, impedindo que qualquer um que esteja viajando pelo rio o enxergue. Exatamente onde termina a passarela, dois bandidos — um homem e uma mulher — estão

se preparando para embarcar em um bote. Vários caixotes encontram-se empilhados no final da passagem.

Os contrabandistas podem ver os personagens e ao perceberem que eles não fazem parte do Anel de Ferro, tentam escapar pelo rio.

Os prisioneiros que estão no bote — Juster não está entre eles — ignoram as mordanças e tentam gritar.

Os contrabandistas não são corajosos e querem apenas escapar. Se os personagens encontrarem uma maneira inteligente de capturá-los, eles se renderão sem resistência alguma e explicarão sobre as operações do Anel de Ferro e o que o Mestre deseja que os personagens saibam.

III Contrabandista (2)

Depois de derrotarem os dois contrabandistas, os comerciantes agradecem aos personagens e imploram para que resgatem Juster. Se os heróis seguirem afoitamente em direção a entrada do canal, **toque a Faixa 23**.

Os comerciantes vão à cidade para avisar a guarda, caminhando pela margem do rio. Se os heróis tiverem capturado os contrabandistas, precisão decidir como conduzi-los pelos túneis ou pensar em uma solução menos trabalhosa. Lembre-os de que se não conseguirem, a aventura não poderá prosseguir.

Quartel General do Anel de Ferro

Um desmoronamento impede a passagem no final do corredor, mas há uma porta secreta construída neste túnel

— aquela que os heróis ouviram se fechar quando entraram no santuário. Ao abrirem esta porta, encontrarão outro túnel, que levará a uma sala subterrânea. Enquanto se aproximam dessa área, leia o trecho a seguir:

Uma sala com paredes de pedra está à sua frente. Ela se assemelha a um porão — com muitos engradados, caixas e barris empilhados — e, do lado oposto, há uma escada em espiral.

Consulte o mapa do Quartel General do Anel de Ferro neste livro. Quando alcançarem a entrada, da sala, os heróis poderão ver que a escada sobe dois pavimentos, terminando em uma plataforma com uma porta. Entretanto, eles não poderão ver os quatro bandidos escondidos atrás das caixas (uma maga, dois guerreiros e um ladrão). Os heróis estão sendo esperados e uma emboscada foi preparada. Uma magia Alarme será disparada assim que qualquer um pise sobre a área representada pelo quadrado listrado no mapa. Quando o alarme for acionado, se os heróis seguirem afoitamente em direção a entrada do canal, **toque a Faixa 24.**

Os personagens, ao invadir a área, fazem a magia Alarme disparar e então são emboscados. Os vilões saltam do esconderijo e atacam, os heróis são surpreendidos e os bandidos ganharão um turno de ataque aos personagens no qual os personagens perderão quaisquer bônus de Destreza e de escudos às suas CAs.

Os vilões não poderão ser surpreendidos porque sabem que os heróis es-

tão chegando. Primeiramente, a maga (Falana) fecha a porta, lançando, logo após, a magia Trancar para aprisionar os personagens, e em seguida move-se para uma distância segura, de onde possa lançar outras magias. A guerreira (Brenna) aparece na porta, no topo da escada, e começa a disparar flechas no grupo que está abaixo, enquanto o guerreiro (Rocko) se move para enfrentar — em combate corpo a corpo — o membro mais forte do grupo. O ladrão (Silencioso) esconde-se nas sombras, esperando a oportunidade de atacar alguém pelas costas.

M Falana (1)

M Brenna (1)

M Rocko (1)

M Silencioso (1)

Essa é uma luta séria e deverá ser o maior desafio encontrado pelos personagens na aventura. Tente atuar com os vilões o mais inteligentemente possível. O encontro será muito mais excitante se os jogadores sentirem que estão a um passo da derrota, roendo as unhas a cada rodada.

Se os heróis vencerem a batalha, poderão investigar o resto do complexo. Num gabinete no andar de cima, eles encontrarão Juster amarrado e amordaçado. Siga para Resgatando Juster. Se, por alguma razão, os personagens forem derrotados (o que é bem possível), irão se transformar em prisioneiros do Anel de Ferro, então siga para Os Heróis São Capturados.

Resgatando Juster

A escada em espiral leva a uma sala nos fundos de um armazém próximo ao cais, que, na verdade, é simplesmente uma fachada para as operações do Anel de Ferro. Juster está amarrado e amordaçado em um gabinete no local. Quando os personagens o encontrarem, leia o seguinte trecho em voz alta:

Dentro de um armário empoeirado encontra-se um homem com vestes de mercador. Ele está amarrado e amordaçado. Assim que a porta se abre, ele, bastante agitado, tenta falar.

Se os heróis retirarem a mordaça de Juster, **toque a Faixa 25**.

Os personagens conseguem resgatar Juster. Ele os agradece imensamente e explica que o Anel de Ferro queria obrigá-lo a vender mercadorias ilícitamente. Quando se recusou, eles o seqüestraram. Se os personagens vasculharem o armazém, encontrarão diversos bens roubados. Juster irá embora, mencionando a intenção de avisar a guarda da cidade. Decorrido algum tempo, ele retoma com a patrulha. Quaisquer bandidos ainda vivos serão encaminhados para a prisão, **toque a Faixa 26**.

O sargento agradece aos personagens pela ajuda na dissolução da organização criminosa. Juster diz a eles que serão sempre bem-vindos na sua loja, com descontos especiais.

Os Heróis são capturados

Se os vilões vencerem a luta, todos os personagens que estiverem vivos serão rapidamente amarrados e amordaça-

dos. **Toque a Faixa 27**.

Os personagens são amarrados e os bandidos infonnam- os de que serão transportados rio abaixo para serem vendidos em distantes mercados de escravos. Os jogadores devem pensar em uma maneira de seus personagens conseguirem escapar e derrotar os seqüestradores. Não se esqueçam de que os vilões são tão inteligentes quanto os personagens e devem estar atentos para magias, truques e coisas do gênero. Faça os jogadores pensarem bastante para encontrar uma saída — isso deve ser um desafio. Entretanto, se eles apresentarem um bom plano, presenteie-os com a glória do triunfo. A aventura terá valido a pena.

Concluindo a Aventura

Os heróis fizeram muitos amigos e inimigos durante essa aventura. Resgataram Juster Dainworth, fizeram um favor a Threshold e interromperam a crescente operação de uma organização criminosa. Juster poderá ser um valioso aliado no futuro, assim como o barão e sua sobrinha Aleena serão informados sobre os personagens e poderão contratá-los para alguma missão. O Anel de Ferro, por outro lado, certamente procurará revidar a derrota sofrida. Na verdade, em Karamcikos sempre haverá alguém planejando a queda dos heróis. Se os personagens retornarem à estalagem O Ogro Trapaceiro, **toque a Faixa 28**. Uma celebração acontece.

Diga aos personagens que eles ganharam alguns inimigos. Então, **toque a Faixa 29**.

Apêndice I: Criaturas & Nítios

Abaixo as estatísticas das criaturas que os PJs podem encontrar nesta 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.**

Aranha Negra Gigante [Médio e Caótico]

FOR 15, DES 17, CON 12, INT -, SAB 10, CAR 2

CA 14, JP 15 (+2 contra venenos), DV 3+3 (21-30), MV 4 | E 6, M 8, XP 175

ATQ: 1 mordida +3 (2d6+3), 1 ferroadada +3 (1d8+4+veneno)

Teia, Veneno, Salto

Brenna [Médio e Caótico]

FOR 16, DES 14, CON 16, INT 10, SAB 12, CAR 14

CA 14, JP 14, PV 19, MV 9, M 12, XP 130

ATQ: 1 espada longa +3(1d8+3)

Contrabandistas [Médio e Caótico]

FOR 10, DES 13, CON 10, INT 12, SAB 10, CAR 9

CA 13, JP 15, PV 10, MV 9, M 12, XP 25

ATQ: 1 espada longa +1 (1d8)

Esqueleto [Médio e Caótico]

FOR 13, DES 13, CON -, INT -, SAB 10, CAR 1

CA 13, JP 17, DV 1 (5-8), MV 6, M 12, XP 25

ATQ: 1 espada longa +1 (1d6+1), 2 garras +1 (1d4+1)

Imunidade, Corpo ósseo, Obstinado

Falana [Médio e Caótico]

FOR 9, DES 13, CON 12, INT 14, SAB 11, CAR 12

CA 10, JP 14, PV 13, MV 9, M 12, XP 130

ATQ: 1 faca (1d4)

Magia: Considere Falana uma maga de nível 2.

Fungo Estridente [Médio e Neutro]

FOR -, DES -, CON 10, INT -, SAB -, CAR -

CA 13, JP 14, PV 19, MV -, M 8, XP 120

Gosma Cinzenta [Médio e Neutro]

FOR 11, DES 16, CON 18, INT -, SAB 10, CAR 5

CA 14, JP 14, PV 30, MV 4, M 8, XP 150

ATQ: 1 pancada (1d4+ácido)

Ácido: a substância gelatinosa do cubo é altamente ácida e queima com o mais leve contato causando 1d6 de dano.

Key-Hamintep [Médio e Caótico]

FOR 15, DES 15, CON -, INT 15, SAB 10, CAR 10

CA 15, JP 14, PV 20, MV 9, M 12, XP 200

ATQ: 1 pancada +4 (1d10+2)

Resistência: Key-Hamintep só pode ser atingido por armas de prata ou armas mágicas +1 ou melhores.

Imunidade: Key-Hamintep é imune a venenos e ataques paralisantes.

Perfuradores [Médio e Caótico]

FOR 10, DES 12, CON 10, INT 10, SAB 11, CAR 6

CA 14, JP 15, PV 38, MV -, M 8, XP 15

ATQ: 1 pancada (1d4)

Rocko [Médio e Caótico]

FOR 17, DES 12, CON 18, INT 12, SAB 12, CAR 10

CA 15, JP 15, PV 20, MV 9, M 12, XP 140

ATQ: 1 espada longa +4(1d8+3)

Silencioso [Médio e Caótico]

FOR 12, DES 18, CON 12, INT 13, SAB 10, CAR 9

CA 14, JP 13, PV 17, MV 9, M 12, XP 140

ATQ: 2 adagas +2(1d4+1)

Nítios

Ao explorarem os túneis abaixo de Threshold, os heróis encontrarão uma pirâmide de blocos construída pelos nítios — uma das maiores e mais antigas civilizações de MYSTARA™ (eles ocuparam Karameikos antes dos traladaranos). Arqueologistas sabem que esse povo usava ferro e construía prédios grandes e bem-elaborados, que serviam como templos, palácios, santuários ou túmulos, decorados com fontes, obeliscos e mosaicos de pedras coloridas. Acredita-se que era um povo de estatura baixa, com muita habilidade em trabalhar metais e que gostava de jóias adornadas com ouro como braceletes, colares, cintos, brincos grandes, assim como enfeites para o tornozelo e para a cabeça.

Entretanto, há controvérsias quanto à queda da cultura nítia. Alguns dizem que uma grande catástrofe ou guerra causou a sua destruição, outros supõem que eles apenas migraram e deram origem a um povo moderno do Mundo Conhecido.

Visão Ampliada

Representação sem escala

A Alcapão Secreto

P Porta Secreta

Toça da Aranha

A

Porão

N

Sala do Grito

Criptas

P

QG do
Anel de Ferro

Bloqueio

P

Bloqueio

Intersecção

Canal

Queda d'Água

Rio



Rua dos Mercadores

Janela

Janela



Bar



Lareira



O Ogro
Trapaceiro

1 quadrado = 1 metro

Cozinha

Estábulo

Portas



O Beco

1 quadrado = 1 metro



O
Ogro
Trapaceiro

Botica

Rua dos Mercadores

para baixo →

Porão

Janela do Porão

Beco

Fundidor
(de Estanho)

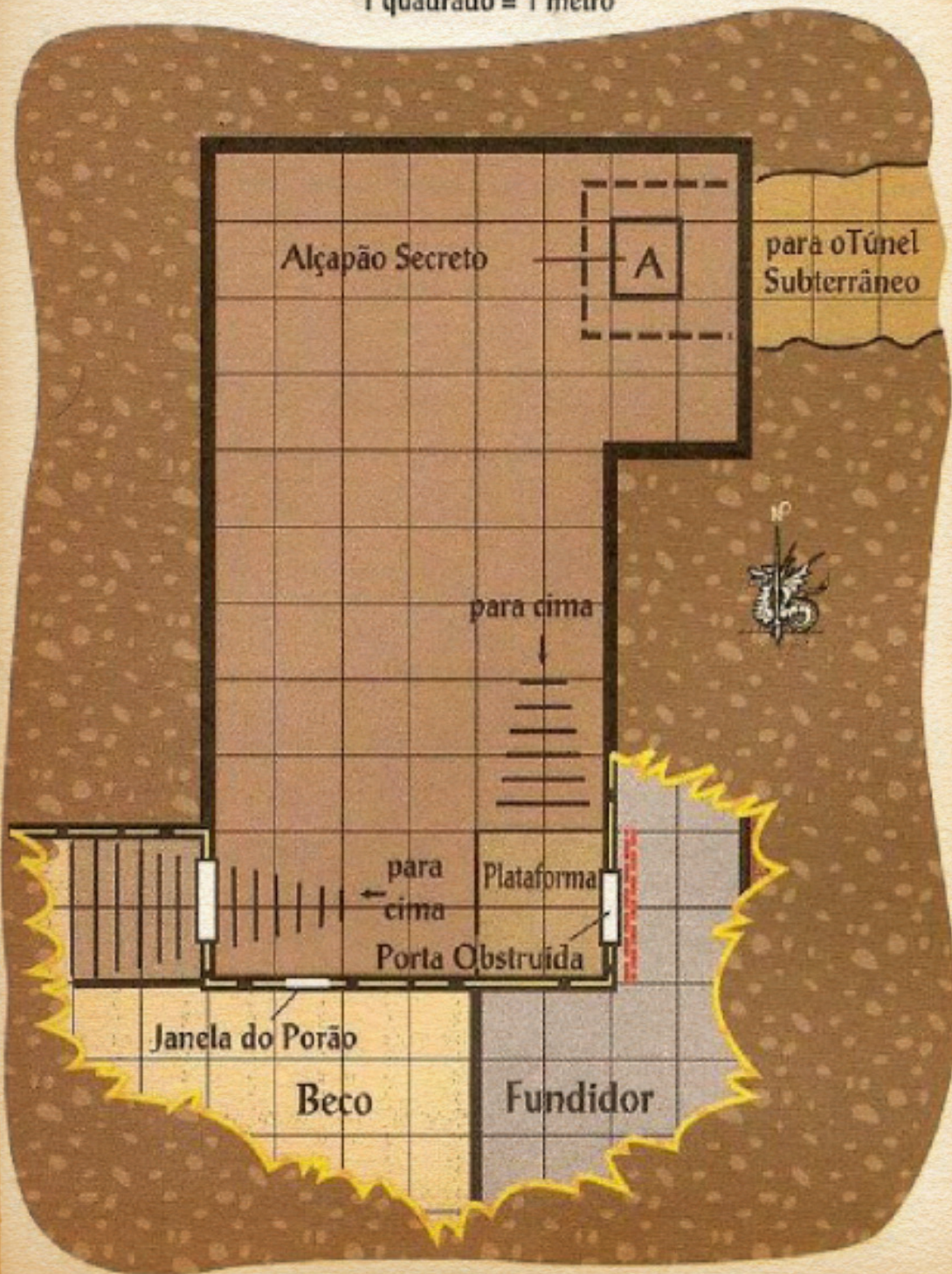
Rua Potter

Alfaiate

Cirieiro
(Artesão de Velas)

O Porão

1 quadrado = 1 metro



A Toca da Aranha

1 quadrado = 1 metro

para a
Superfície ←

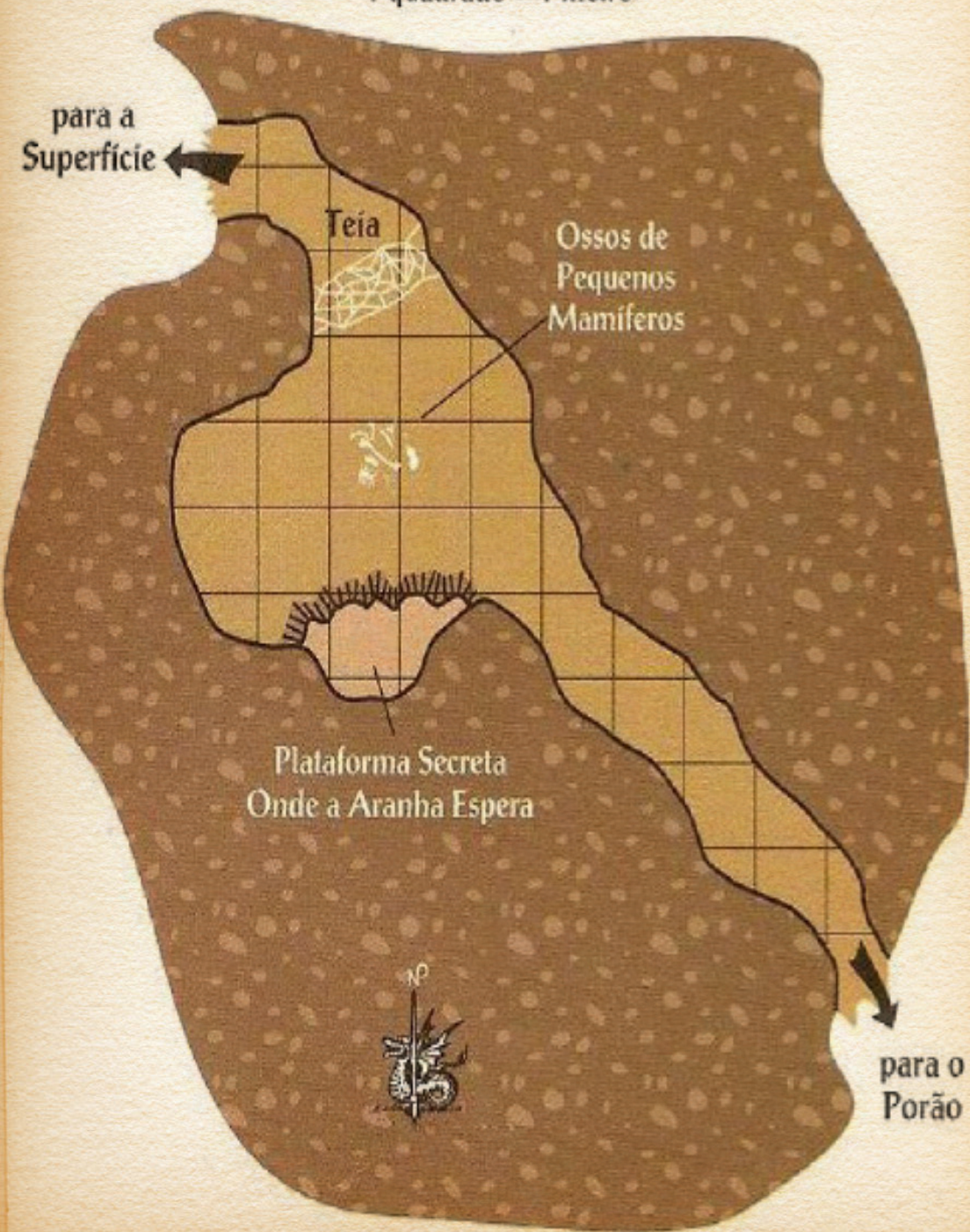
Teia

Ossos de
Pequenos
Mamíferos

Plataforma Secreta
Onde a Aranha Espera



para o
Porão →



A Sala dos Gritos

1 quadrado = 1 metro

para o
Porão

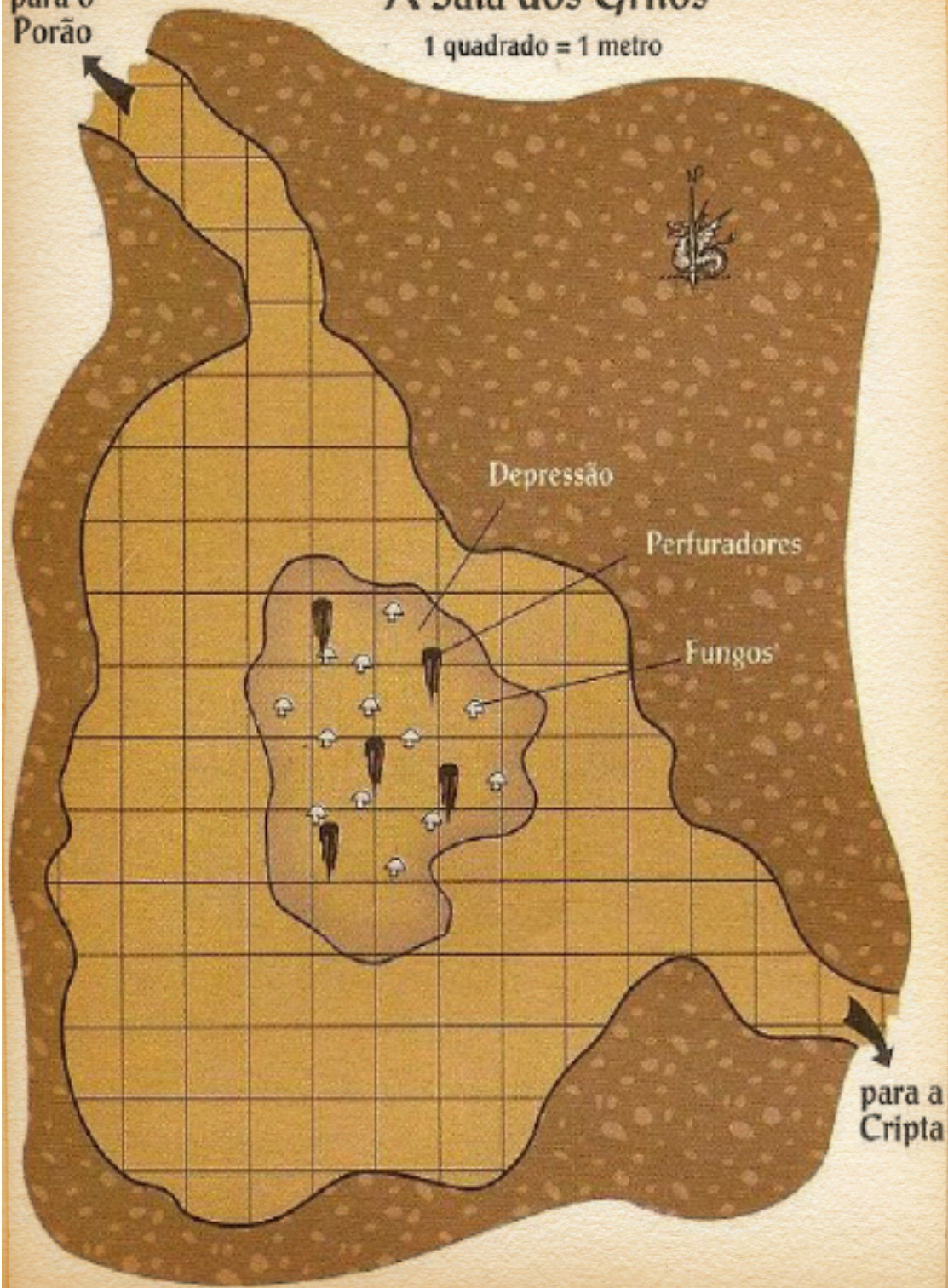


Depressão

Perfuradores

Fungos

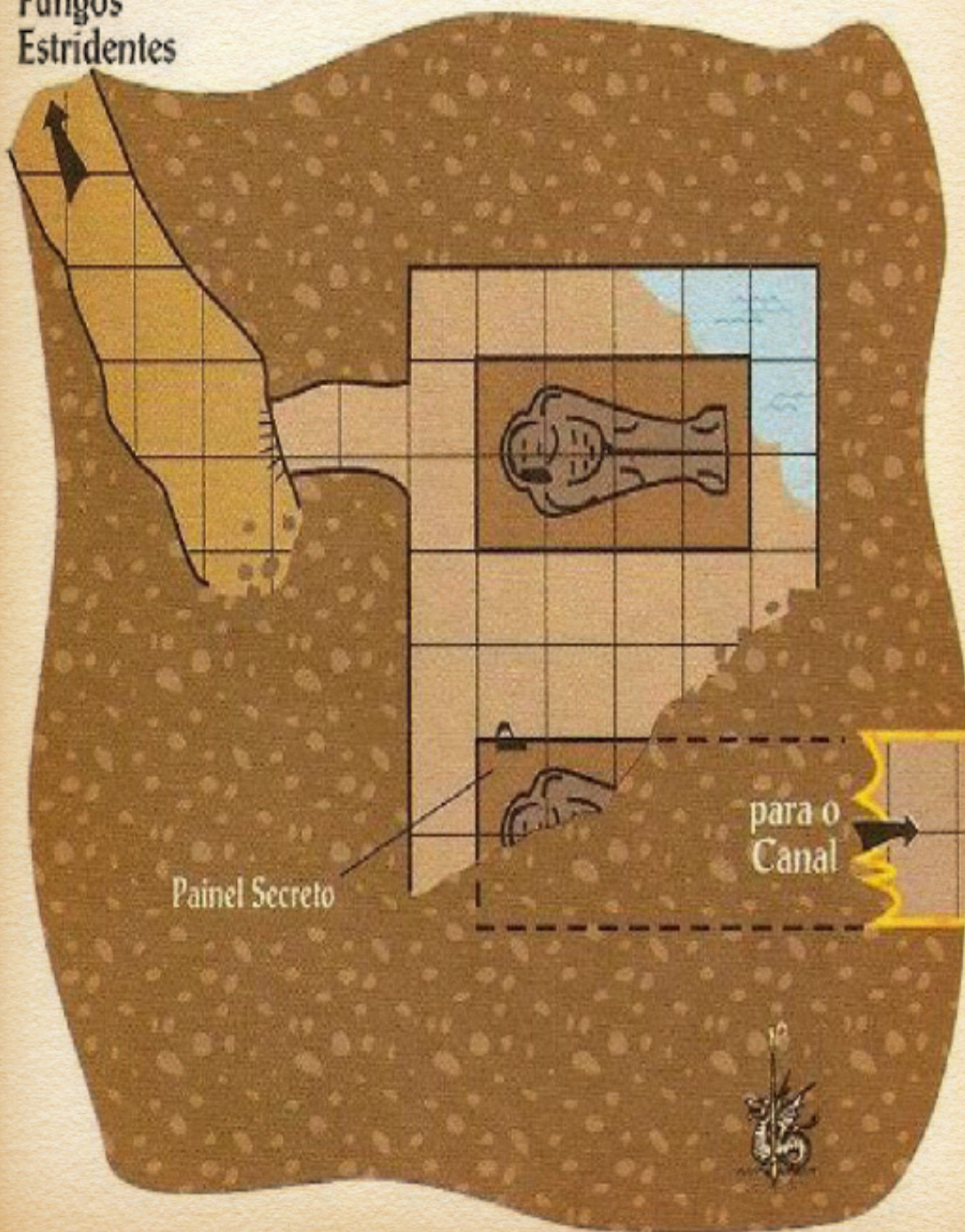
para a
Cripta



para a
Sala dos
Fungos
Estridentes

A Cripta

1 quadrado = 1 metro



↑
para a
Cripta

A Queda d'Água

1 quadrado = 1 metro

Passarela

Canal

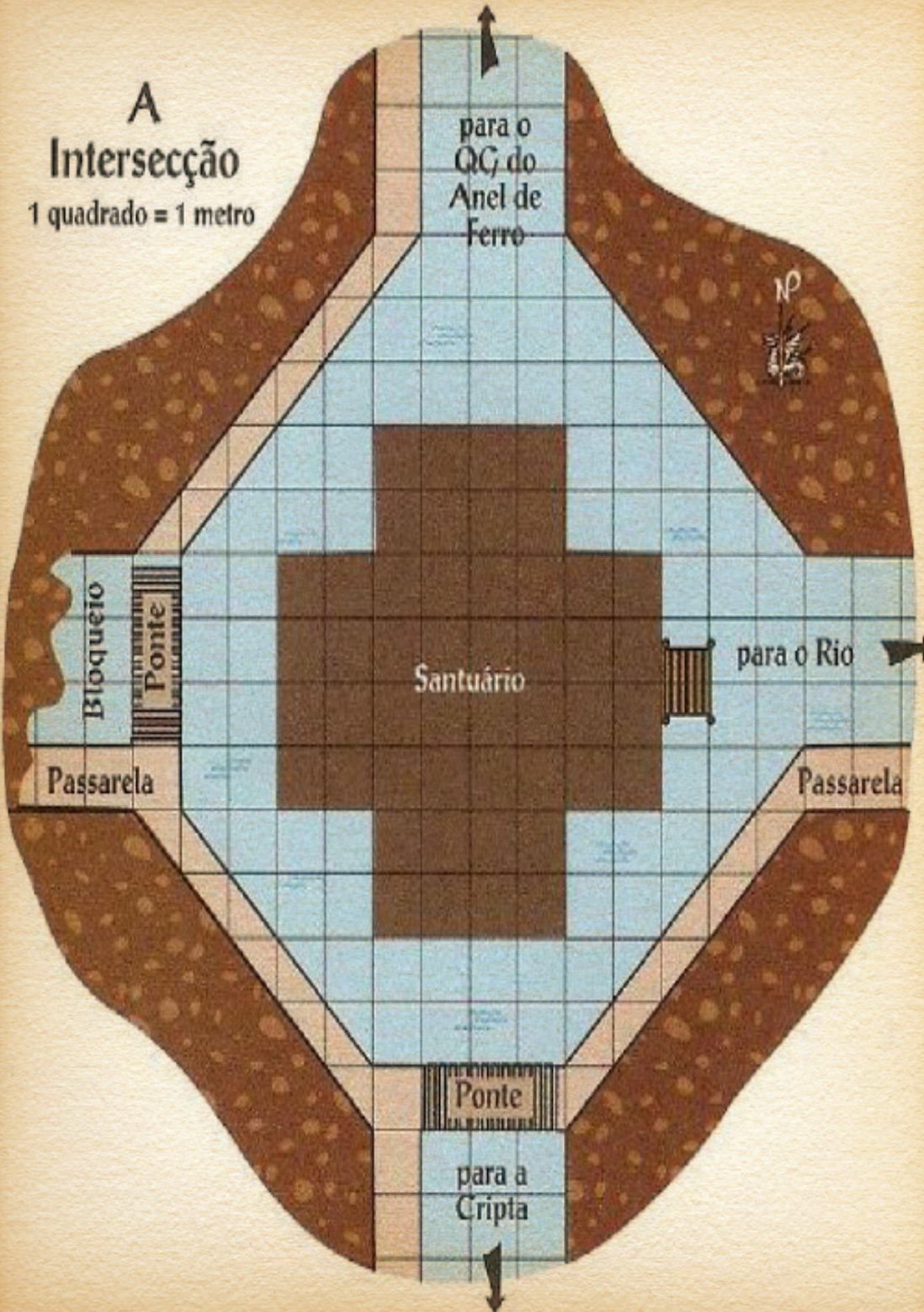
Queda d'Água



Saliência com
Gosma Cinzenta

A Intersecção

1 quadrado = 1 metro



O Templo de Key-Hamintep

1 quadrado = 1 metro

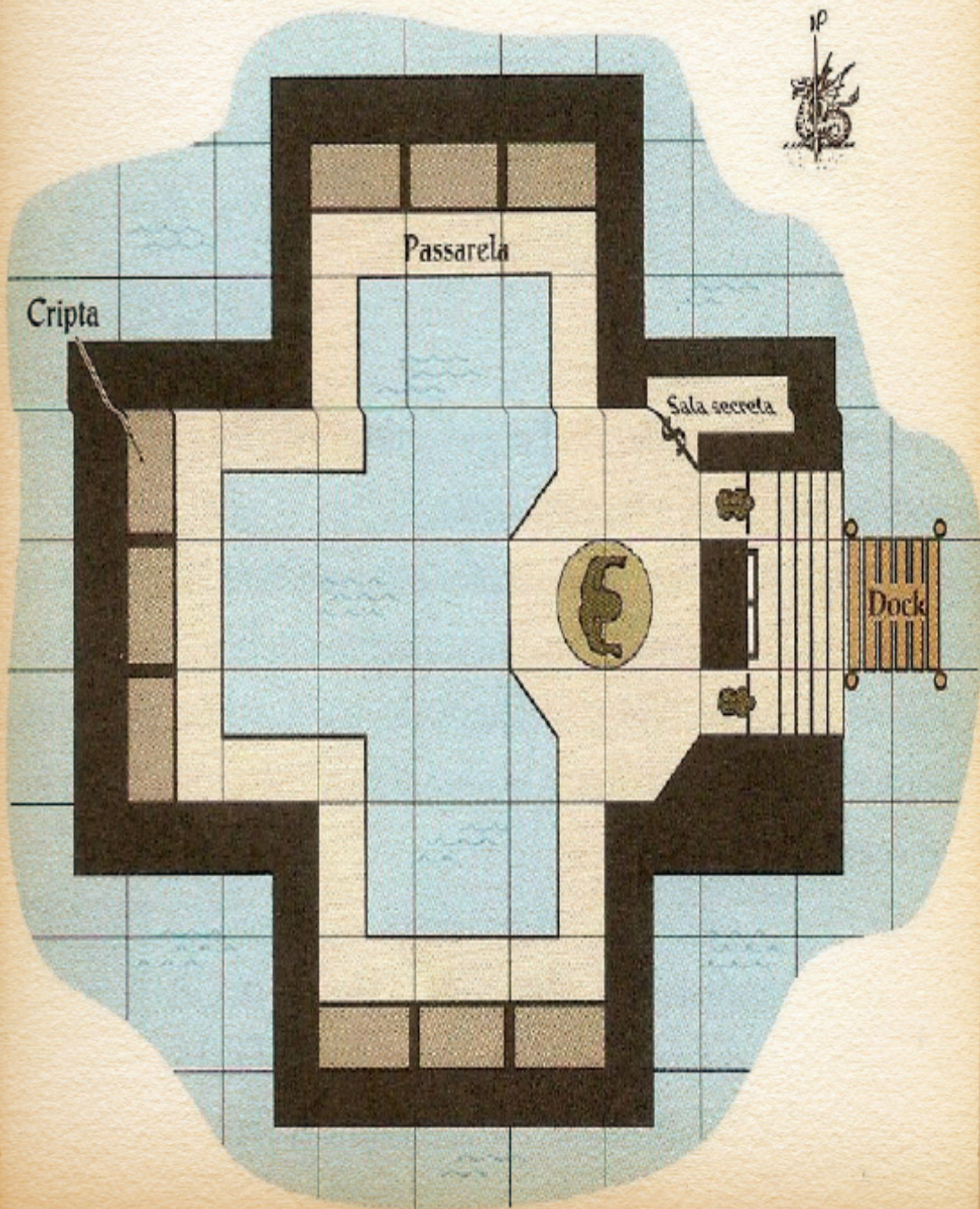


Cripta

Passarela

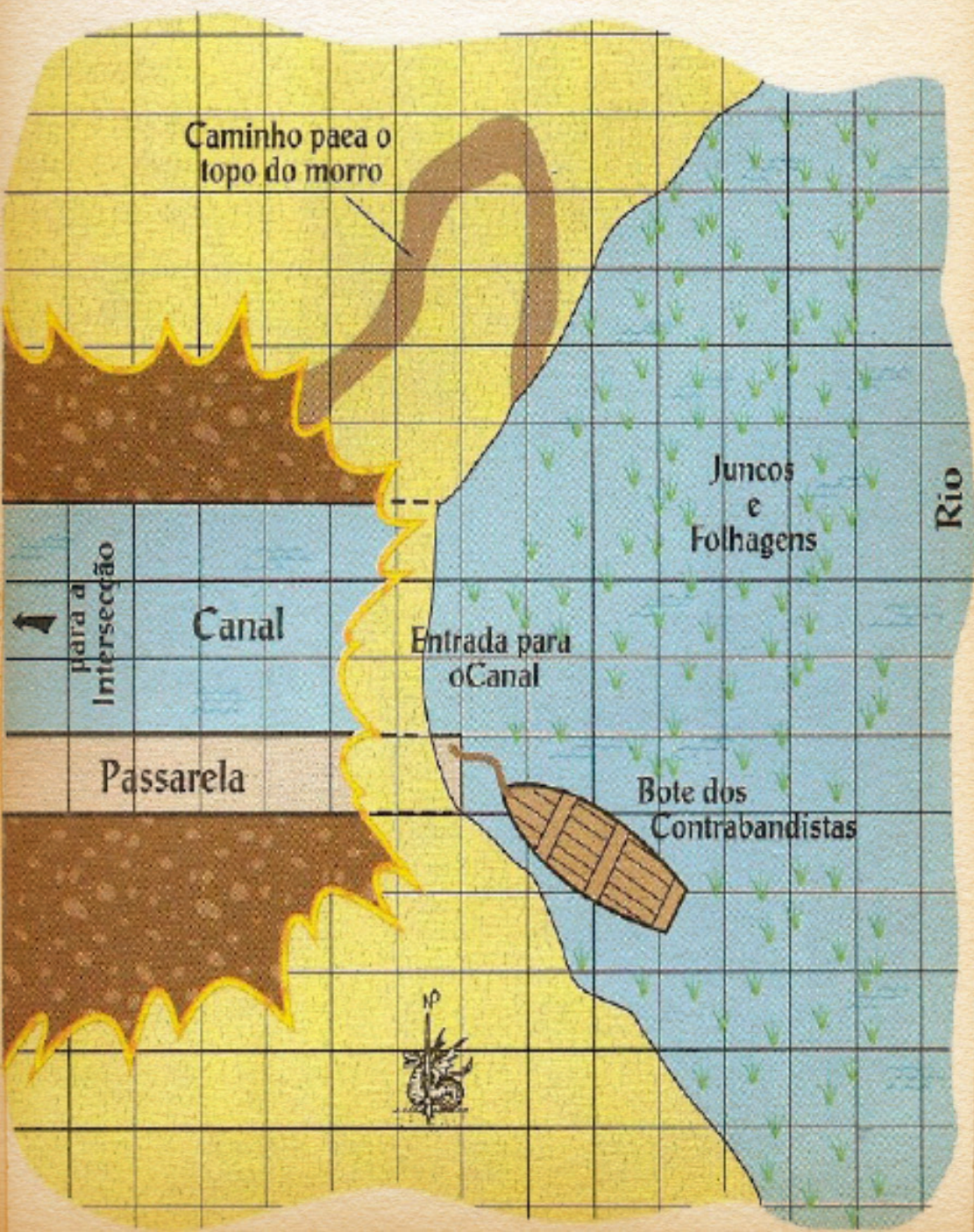
Sala secreta

Dock



O Rio

1 quadrado = $\frac{1}{2}$ metro



Quartel General do Anel de Ferro

1 quadrado = 1 metro



Porta Aberta

Alarme

Ladrão
(o Silencioso)

Bloqueio

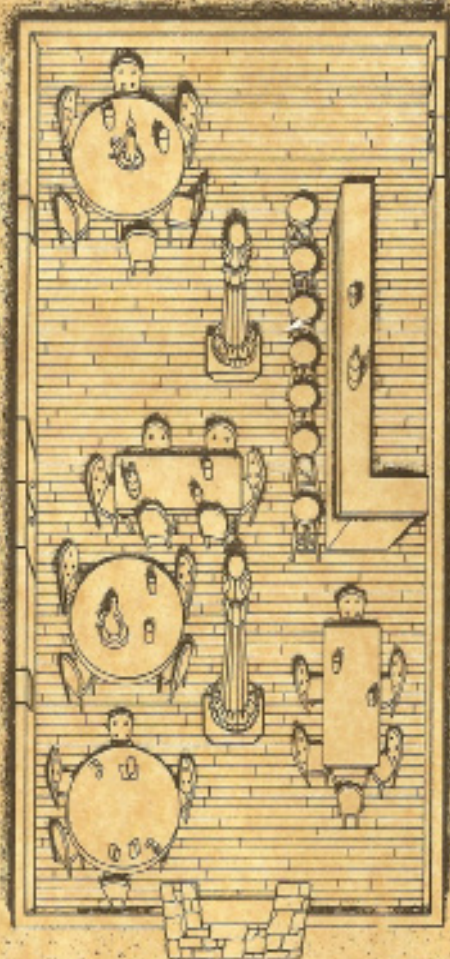
Canal

Porta Secreta

Passarela

para a
Intersecção

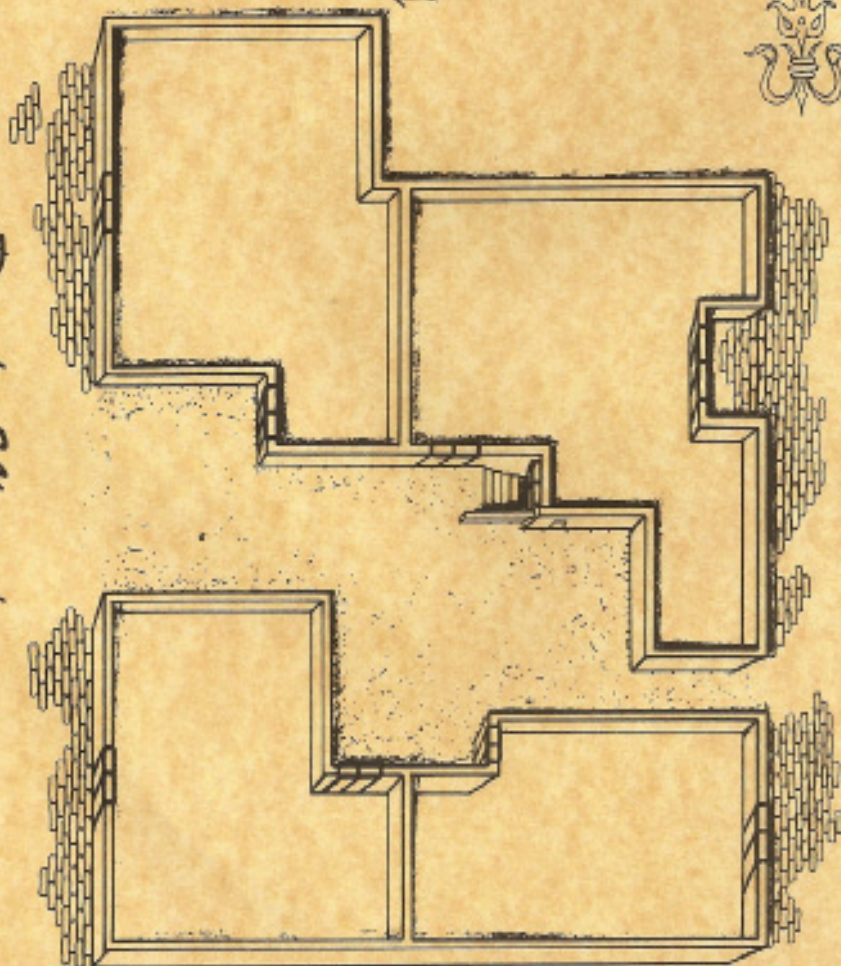
OGRO TRAPACEIRO



O BECO

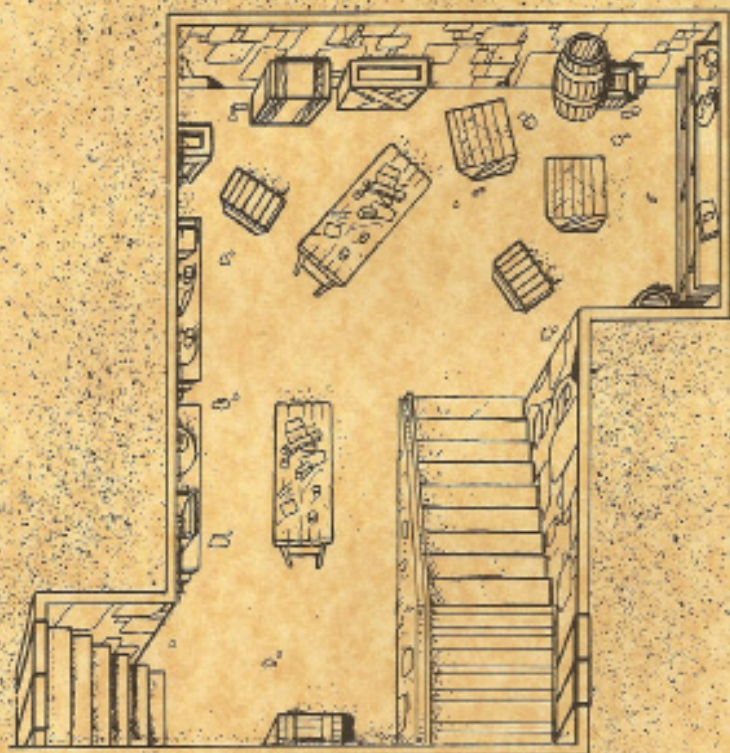


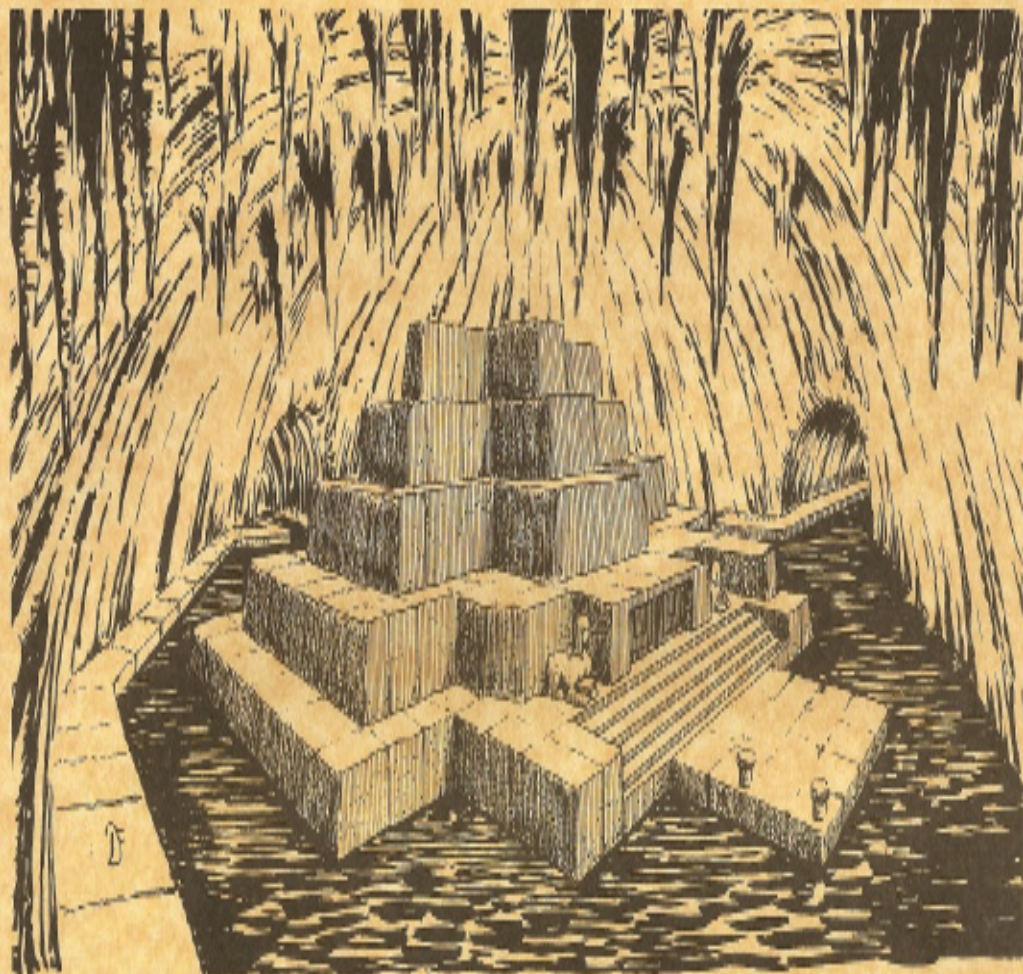
Rua dos Mercadores



Rua Potter

Porão





No centro da caverna há uma enorme pirâmide de blocos completamente cercada pela água.

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