



AMEAÇA ABISSAL

Aventura para personagens de 2º a 4º nível

Paladino



AMEAÇA ABISSAL

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

Di'Folkkyer

Publicação Original

Revista Dragão Brasil #15

Diagramação

Ninja Egg

Adaptação

Homeless Dragon

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

ÍNDICE

Iniciando a aventura.....	4
Parte 1: o segredo do abismo.....	5
Parte 2: mago trapalhão.....	6
Parte 3: trégua.....	10
Neredida abissal.....	11

INICIANDO A AVENTURA

Nossa aventura começa quando os aventureiros passam pela vila costeira de Hijann (ou qualquer outra vila à beira-mar no mundo-universo onde se passa a campanha). É basicamente uma vila de pescadores, com economia baseada na coleta de ostras e pesca de lagostas, abundantes no local. No momento, contudo, as ondas do mar não são a única coisa que agita-se em Hijann...

Os aventureiros podem estar apenas de passagem pelas proximidades da vila, ou então foram atraídos por rumores. De qualquer forma, quando chegam, os heróis notam alguma coisa eirada. O lugar está quase deserto. A única alma viva parece ser um homem de meia-idade, em uma cadeira na varanda de uma das casas, com um cobertor sobre as pernas. A pele bronzeada parece indicar que trata-se de um velho pescador.

“Ah, vejo que são de fora — diz o velho Gerdon, assim que os aventureiros tentam puxar conversa.

Sim, está mesmo vazio por aqui. Não sabem o que aconteceu? Pegaram o monstro. Finalmente agarraram o desgraçado.

“Não sabem sobre o monstro? Ora, o maldito que anda assombrando estas águas há semanas! Eu fui o primeiro a vê-lo. Estava mergulhando à caça de ostras quando aquele demônio dos mares surgiu: uma coisa imensa, do tamanho de um barco, meio nadando, meio flutuando. E aquelas luzes, aquelas malditas luzes... luzes piscando, pulsando, correndo sobre sua pele como um exército de vaga-lumes. Eu juro por todos os mares, ele tinha mais luzes do que o céu tem estrelas! Fiquei fascinado, de olhos presos na dança dos desenhos lumino-

sos, incapaz de mover-me. Mais tarde disseram-me que o monstro usou magia para me enfeitiçar. De qualquer forma, ele aproximou-se o bastante para fazer isto ISTO”

Ele rosna, erguendo o cobertor e mostrando a perna esquerda amputada.

“Desde então o desgraçado anda arruinando a vila, devorando as ostras, espantando as lagostas. Mas agora ele não vai fugir. A maré baixou e ele ficou preso na caverna. Os outros estão lá agora, tão agitados que esqueceram-se de mim. Eu mostro o lugar, se concordarem em ajudar este infeliz aleijado a ir com vocês. ”

Carregar o velho não será esforço algum para qualquer personagem com Força 16 ou mais (ele não tem nada de valor, caso algum ladrão pense em vasculhar os bolsos do pobre aleijado). É muito provável que os aventureiros queiram dar uma olhada, nem que seja só por curiosidade. Afinal, a descrição de Gerdon não combina com nenhuma outra criatura que conheçam.

O lugar fica bem próximo, e apenas o barulho do mar impedia que a algazarra fosse ouvida na vila. Uma pequena multidão reúne-se diante de uma grande abertura na rocha. As mulheres estão afastadas, tentando segurar suas crianças, enquanto os homens cercam a entrada da caverna empunhando arpões. Ao que parece, estão todos assustados e ninguém tem coragem de chegar muito perto. Vozes confusas dizem coisas como “eu acho que está lá”, “parece que vi uma luz”, “ouvi-ram isso?”

“Seus chorões covardes! - queixa-se Gerdon diante da cena. - A maré vai subir de

novo em duas horas! Se não pegarem o demônio, ele vai escapar!”

Neste ponto entra em cena a decisão dos jogadores. Personagens Ordeiros podem sentir-se impelidos a penetrar na escuridão da caverna e livrar os pescadores da fera. Outros, claro, vão preferir “ficar na sua” em vez de arriscar-se por nada. Se for esse o caso, os pescadores podem oferecer seu tesouro como pagamento: um punhado de 1d6 pérolas, as poucas que sobraram quando a pesca começou a escassear. Isso é tudo que eles podem oferecer.

Parte 1

O segredo do abismo

A caverna tem paredes rochosas, forradas de mariscos, ainda gotejantes com a baixa da maré. O teto molhado revela que realmente a água preenche todo o lugar quando a maré está alta. Centenas de pequenos e inofensivos caranguejos correm para esconder-se à medida que os personagens se aproximam. Pouca luz do sol penetra na caverna a esta hora do dia, e depois dos primeiros seis metros a escuridão vai exigir o uso de alguma iluminação. Alguns pontos da rocha estão cobertos de algas, tremendamente escorregadias: o Mestre pode exigir um ocasional teste de Destreza, e uma falha significa um tombo sobre pedras repletas de mariscos, causando 1d4 pontos de dano.

Descendo cerca de quinze metros, os aventureiros atingem o nível do mar. A caverna é maior aqui, formando uma grande câmara com uns bons quinze metros de diâmetro. Não parece haver outra saída, mas a água precisaria ter escoado por algum lugar. Na verdade, ela saiu por fissuras estreitas que não permitiriam a passagem do monstro. Um feitiço De-

tectar Magia vai acusar uma aura mágica ocupando toda a entrada da caverna, mas é impossível descobrir qual seria sua utilidade. A pequena lagoa formada dentro da caverna é muito rasa; atinge apenas um metro, sendo possível até mesmo ver o fundo com a luz de uma tocha ou lanterna. Um monstro do tamanho de um barco deveria estar à vista, mas os aventureiros não vêem nada.

O monstro está aqui, contudo, e é tão grande quanto Gerdon descreveu. Trata-se de uma variedade gigante de sépia, ou siba - um molusco marinho aparentado com os polvos e lulas. Esse animal tem excepcionais capacidades de camuflagem: além de mudar de cor muito rapidamente, em frações de segundo, ele pode alterar a textura da própria pele e ficar áspero como rocha. A infravisão não vai revelar nada, porque trata-se de uma criatura de sangue frio e sua temperatura é igual à do ambiente. Detectar Invisibilidade não surtirá efeito, pois a criatura não está invisível. Uma jogada bem sucedida de Detectar Passagens Secretas também vai revelar a criatura - mas neste caso ela será tocada, e vai revelar-se para lutar, brilhando com todas as suas luzes.

Siba gigante

CA 19, JP 16, XP 950, PV 50
Especial (descrito abaixo)

A criatura é oval e achatada como uma tartaruga, medindo quase quatro metros de comprimento por dois de largura. Tem olhos grandes, com estranhas pupilas em formato de “W”, e oito tentáculos curtos escondendo a boca em forma de bico de papagaio. Muito mais impressionantes são as luzes que pulsam sobre seu corpo, correndo e formando desenhos intrincados. Essas luzes não são de natureza

mágica - as sibas do mundo real também fazem isso mas exercem certo efeito hipnótico sobre quem as observa: durante cada turno em que olha para as luzes da siba, um personagem deve ter sucesso em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria. Se falhar, fica encantado durante 1d6 turnos e não consegue fazer outra coisa além de observar.

Ao contrário dos polvos, as sibas possuem uma forte concha protegendo seus corpos. Por isso sua CA é tão boa. Os oito tentáculos que cobrem a boca são curtos e não servem para atacar, mas escondidos entre eles existem dois tentáculos mais finos e longos para agarrar a vítima. A siba deve fazer uma jogada de ataque para acertar. Se conseguir, a vítima não sofre dano algum - mas deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza. Se falhar, será arrastada para perto do bico e sofrerá 2d6 pontos de dano por turno, enquanto é segura com firmeza pelos outros tentáculos, sem nova chance de fugir. Antes que a batalha atinja as últimas consequências, antes que o animal ou um dos aventureiros seja morto, uma voz ecoa na caverna. Voz feminina. Inumana, mas definitivamente feminina.

A siba cessa de atacar. Quem olhar na direção da voz verá algo que poucas pessoas neste mundo tiveram chance de ver. Uma criatura de escultural corpo feminino, mas com uma grotesca cabeça de peixe. Pontos luminosos brilham intensos sobre sua pele, e através dela, compoendo fascinantes padrões alienígenas. É uma nereida abissal. Ela desliza na água com espantosa agilidade, colocando-se entre os aventureiros e a siba. Abraça-a com as mãos de dedos longos e membranas translúcidas.

“Parem. Não façam isso! Deixem meu querido em paz! Estúpidos, não percebem que ele apenas tenta me proteger? Você está bem, meu querido? Está ferido? Essas feras do mundo seco machucaram meu bichinho lindinho?”

A nereida irá prosseguir com palavras de conforto dirigidas a seu “bichinho lindo”, sem dar atenção aos heróis. No momento em que um deles se manifesta ou ataca, ela olha direto em sua direção. Suas luzes brilham com mais força. Seus olhos parecem cegos, mas a raiva imensa contida neles é evidente. A própria água presente na caverna parece ferver, compartilhando o ódio da criatura.

“SUMAM DAQUI! - Tirem-me desta prisão. Devolvam minha liberdade para voltar aos abismos oceânicos. Anulem o feitiço que me conserva cativa nesta amaldiçoada caverna, encontrem o mago traidor que prendeu-me aqui. Mas se não pretendem fazer nada disso, então apenas SAIAM! Saiam, ou MORRAM!”

A estas palavras, o mar começa a entrar rapidamente. Não é apenas a maré subindo, a própria nereida está fazendo isso com seu poder de controle sobre as águas. A caverna estará totalmente submersa em apenas dois turnos, e os personagens que não conseguirem sair vão afogar-se.

Parte 2

Mago trapalhão

Desnecessário dizer que os pescadores vão ficar um bocado desanimados com a fuga desesperada dos aventureiros. Mesmo com a alta da maré, a siba não abandona a caverna.

Basicamente, a partir deste ponto, os per-



sonagens têm dois cursos de ação possíveis: eles voltam à caverna, melhor equipados para o combate, talvez sob efeito do feitiço Respirar Debaixo D'Água ou similar. Mesmo assim será uma luta difícil, tendo em vista que personagens masculinos não conseguem atacar a nereida facilmente. Se vencerem a siba gigante e a nereida abissal, vão receber seu pagamento em pérolas dos pescadores agradecidos, e a aventura chega a seu fim.

Personagens de tendência ordeira ou boa, contudo, não vão achar tão simples tomar essa decisão. A nereida afirma que está sendo mantida prisioneira - o que é verdade, pois a entrada da caverna está bloqueada com um feitiço similar ao Proteção Contra o Mal, que impede a passagem de criaturas elementais. Dissipar o feitiço vai libertar a nereida, mas ela ainda desejará vingar-se daquele que a trancou, e vai continuar assombrando a vila enquanto não conseguir.

A melhor saída, portanto, é procurar o tal mago. Se perguntarem aos pescadores, eles dirão que não sabem nada sobre nenhum feiticeiro - e vão pedir que não toquem mais nesse assunto, porque dá azar falar em bruxos. Uma senhora oboesa, a fofoqueira da vila, vai mencionar que tem visto luzes macabras e ouvido ruídos estranhos na cabana do jovem Jamalin. “É um rapaz muito estranho - cochicha ela, em tom conspirador. - Diz coisas esquisitas. É quieto, fechado, raramente sai da cabana.”

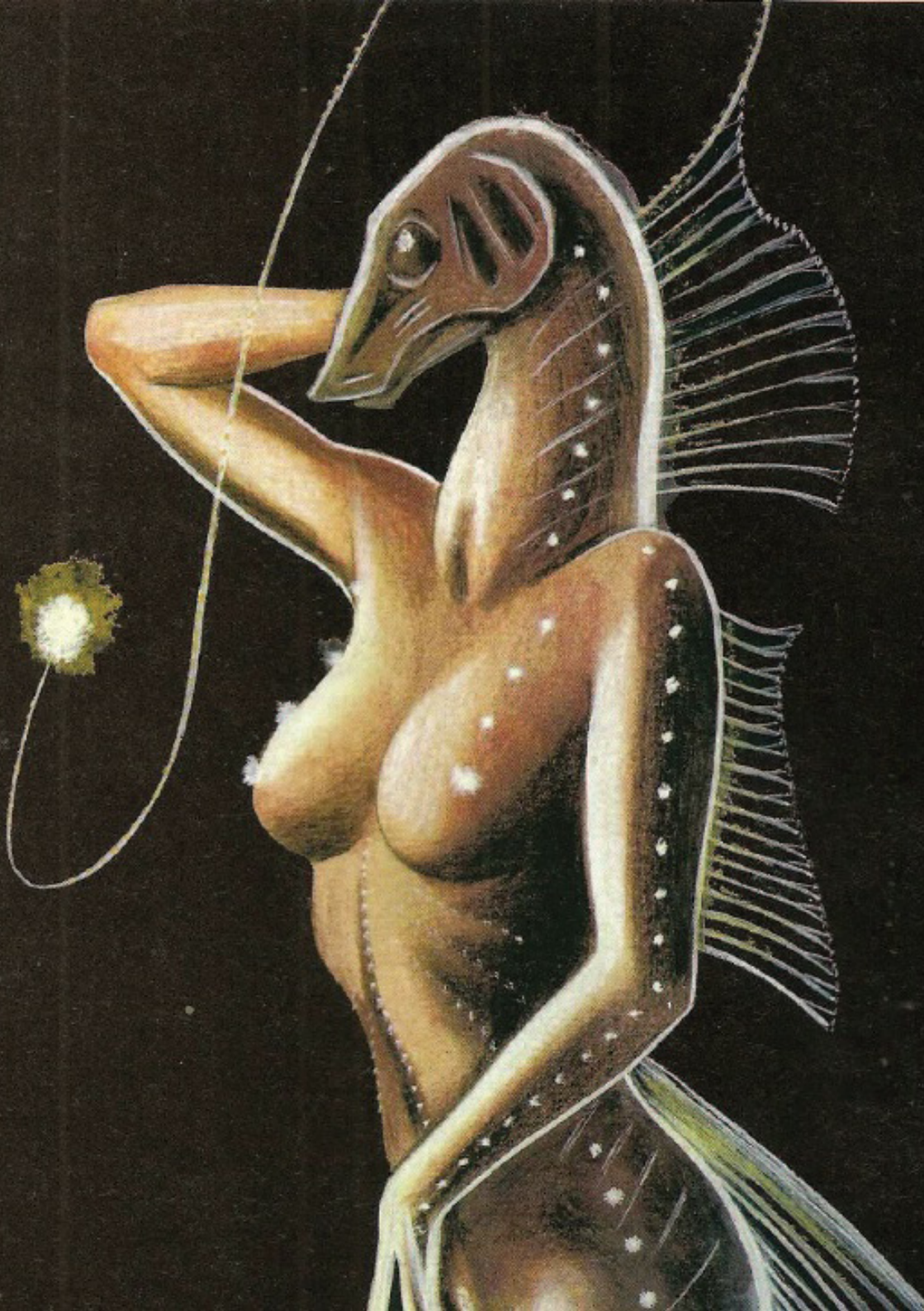
Se resolverem investigar a cabana de Jamalin, os aventureiros vão encontrar a porta trancada. Ao bater, recebem gritos de “vão embora” e “não sei de nada” como resposta. A única maneira de prosseguir é arrombando a porta. Lá dentro, os aventureiros vão encontrar um rapaz assustado que aponta uma vara trêmula.

Ele ordena que vão embora, ou vai transformar todos em ostras com seus poderes mágicos. Na verdade o pequeno bastão não passa de uma inofensiva Haste Detectora de Portas Secretas, mas Jamalin não sabe disso.

“Sou mesmo um desgraçado-diz Jamalin, rendendo-se ao perceber que a varinha não pode ajudá-lo. - Eu confesso, sou o responsável pelo feitiço que conserva a sereia cativa. Há poucos meses encontrei, entre os restos de um naufrágio, um baú com apetrechos de magia. Tenho estudado os livros e objetos em segredo, queria tornar-me um mago. Cheguei a descobrir o funcionamento deste anel mágico, e usei-o para atrair a sereia dos abismos para a caverna.

“Conseguí invocar, a partir de um pergaminho, o feitiço que bloqueia a entrada da caverna. Sim, eu poderia dissipar o feitiço, mas temo ser vítima da fúria vingativa da sereia abissal. Por favor, vocês precisam ajudar-me! Prometo desistir da feitiçaria e entregar-lhes todos os objetos mágicos que havia no baú, se guardarem segredo e expulsarem a nereida para sempre.”

O anel em questão é um Anel do Elemental da Água (ordeiro). Além dos poderes de um Anel de Resistência ao Fogo, ele também permite ao usuário invocar um elemental da água - e o exemplar que Jamalin usa foi criado especificamente para atrair nereidas abissais presentes neste plano. O anel também impede que qualquer elemental da água se aproxime ou ataque, mas ele não sabe disso. Está tão assustado que deseja mesmo livrar-se do anel, do baú e de todos os objetos mágicos. Além dos itens já mencionados, o Mestre pode escolher outros para ocupar o baú.



Parte 3

Trégua

Agora é questão de retornar à caverna e negociar a vida de Jamalin com a elemental vingativa. A maré subiu, e não será possível entrar sem magias de respiração submarina ou até a manhã seguinte. Uma boa chance para que os personagens repousem, durmam e se abasteçam de magias.

Jamalin está com medo e só acompanhará o grupo se não houver entre eles nenhum mago. Quando os personagens entram na lagoa da caverna, novamente não encontram nada. A siba está camuflada em algum lugar, e a nereida é quase indetectável. Se for chamada, contudo, sua forma pontilhada de luzes irá erguer-se na água.

“Vocês novamente, horríveis feras secas? Vieram testar minha raiva outra vez? Ainda não se convenceram de como estou furiosa?”

A água move-se de forma estranha à volta da nereida. Gira feito redemoinho, erguendo-se em uma espiral, como um furacão. A espiral toma a forma de uma serpente - uma serpente feita de água, que protege a nereida com seu corpo imenso enquanto prepara o bote para atacar um dos aventureiros.

Os aventureiros têm apenas alguns momentos para pedir à nereida que se acalme, para dizer que vieram ajudá-la. Devem declarar que podem cancelar o feitiço que a prende. Para isso basta usar Dissipar Magia (se ninguém no grupo possuir este feitiço, cuide para que exista um pergaminho com a magia no baú de Jamalin).

“Vocês vieram... libertar-me? - a nereida mostra-se surpresa, e um tanto embaraçada. Com um gesto, ordena à serpente aquosa que recue. Agradeço sua oferta, mas aviso que minha simples libertação não será suficiente. A revolta ainda borbulha dentro de mim. Mesmo que me libertem, não descansarei enquanto o mago que capturou- me não pagar por seu crime.”

Talvez os jogadores tentem chantagear a nereida, dizendo coisas do tipo “esqueça o mago e vá embora, ou continuará presa aqui”. Não vai funcionar. Ela teme que ela ou outras como ela sejam novamente capturadas pelo mago, e quer impedir isso. Não vai trocar sua liberdade pela promessa de que deixará o mago em paz, e nem mentirá para livrar-se.

Resta aos aventureiros dizer a verdade. Explicar que o “mago diabólico” não passava de um jovem pescador, fascinado com os instrumentos mágicos que encontrou, brincando com forças que desconhecia. Está arrependido, e só deseja ser deixado em paz. Até desistiu de ser um feiticeiro.

“Ele... ele está realmente arrependido? - perguntará a nereida. - Ele faz idéia do sofrimento que causou-me? Se é verdade o que dizem, então posso perdoá-lo. Mas quero uma prova de que isso nunca mais acontecerá de novo. Quero o anel mágico que ele usou para me invocar. Entreguem-me o anel, e irei embora para sempre.”

E bem provável que um dos personagens esteja usando o anel agora, preparado para a eventualidade de um combate contra a elemental. Ela terá percebido o anel desde o início.

Um elemental não pode atacar ou apro-

ximar-se do usuário de um Anel do Elemental, por isso ela pedirá que o anel seja jogado na água. Quando isso acontecer, a siba gigante (que está ali escondida, lembre-se) estica um de seus tentáculos e agarra o anel, engolindo-o.

Quando os personagens entregarem o anel e dissiparem o feitiço na passagem, a nereida vai agradecer e pedir desculpas por sua explosão de raiva anterior. Pedirá gentilmente aos heróis que saiam, para que ela possa inundar novamente a caverna e sair com seu “bichinho”. Ela honrará sua promessa e nunca mais será vista por aqui. Como recompensa, os aventureiros poderão ficar com os vários objetos mágicos contidos no baú de Jamalin - e que devem ser escolhidos com cuidado pelo Mestre.

Nereida Abissal

Uma nereida abissal tem corpo humano, feminino e sensual, mas descolorido. Encimando o longo pescoço há uma cabeça de peixe, com olhos opacos e cegos. Ela tem barbatanas transparentes no lugar das mãos e pés. Há também três barbatanas em suas costas. O primeiro raio da barbatana mais alta alonga-se como um chicote, tendo em sua ponta um brilhante fotóforo - um órgão luminoso, igual ao de um vaga-lume. Todo o corpo é coberto de fotóforos, formando padrões estranhos, alienígenas. Essas luzes não têm qualquer poder especial.

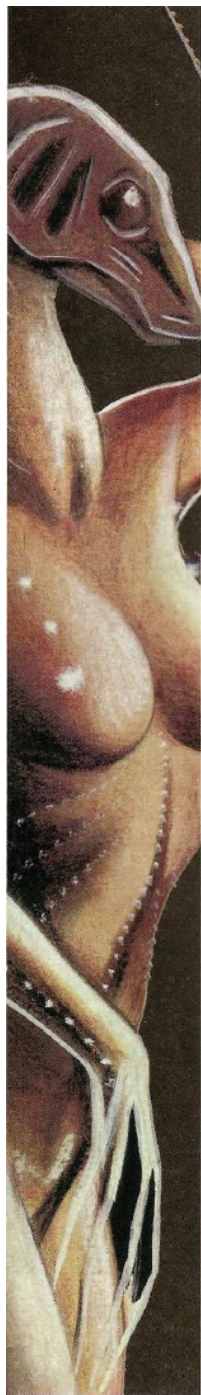
A nereida abissal é uma criatura do plano elemental da Água vivendo em nosso plano Primário Material. Ao contrário das nereidas comuns, contudo, elas não mostram-se tão travessas ou imprevisíveis e nem dedicam-se à destruição de marinheiros. Pelo contrário, essas criaturas honradas preferem manter-se o mais

longe possível dos seres humanos, vivendo nos abismos marinhos, a vários quilômetros de profundidade. São felizes em seu mundo de escuridão macia e silêncio eterno - mas é verdade que algumas são atraídas para a superfície, fascinadas pelas maravilhas que existem aqui.

Uma nereida normal é tão linda que nenhum homem pode machucá-la. A beleza alienígena da nereida abissal não consegue exercer um efeito tão poderoso, mas mesmo assim é difícil lutar com ela: qualquer personagem masculino deve ter sucesso em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria, com penalização de -4, ou não será capaz de realizar o ataque. O teste deve ser feito cada vez que o personagem tenta atacar ou lançar um feitiço que irá agredir a nereida.

Uma nereida abissal é espantosamente resistente. Só pode ser ferida com magia ou armas mágicas +2, no mínimo. Seu corpo, adaptado para resistir à pressão esmagadora dos abismos marinhos, não pode ser ferido por armas impactantes (maças, clavas, martelos...) e sofre apenas metade do dano provocado por armas cortantes ou perfurantes. Apesar disso, na maioria das situações ela prefere fugir a lutar. Uma nereida abissal é quase indetectável na água (90% das vezes), mas não pode fluir feito água como uma nereida comum. Elas também não carregam xales, e nem podem afogar homens com beijos ou cuspir veneno. Sua voz, contudo, é ainda mais bela que a de suas parentes da superfície.

A nereida abissal é cega, e só consegue perceber o mundo à sua volta através de ondulações na água. Pode controlar água a até 10 metros, da mesma maneira que uma nereida normal. Ela também consegue invocar a víbora aquosa, uma serpen-



te feita de água, capaz de envolver uma criatura e afogá-la se ela falhar em uma jogada de proteção modificada pela Destreza. A serpente aquosa tem 4 Dados de Vida, CA 15, e sempre irá ressurgir dois turnos depois de morrer. Pode ser destruída apenas com o uso dos feitiços Purificar Alimentos.

Como as nereidas comuns, as abissais também costumam adotar grandes criaturas marinhas como “bichinhos de estimação”. No seu caso, contudo, essas mascotes podem ser monstros abissais jamais vistos antes por olhos humanos.

Nereida abissal

CA 19, JP 17, XP 675, PV 30

Especial (descrito acima)

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