



O ÍDOLO DEMÔNIO

Aventura para personagens de 3º a 5º nível

Newton Rocha (Tio Nitro)



O ÍDOLO DEMÔNIO

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

Newton Rocha

Baseado no original de

Joe Bittman

Diagramação

Ninja Egg RPG

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Maió/2014

Essa aventura é baseada na One Page Dungeon do Joe Bittman e na ilustração feita por ele.

(<http://www.metagamemastery.com/2013/05/01/one-page-dungeon-2013/>).

Usei as idéias básicas e o mapa que ele desenhou (fantástico), mas mudei muita coisa resto. Espero que gostem, a aventura tem horror, armadilhas, enigmas e um toque de luta de mecha no final!

A aventura segue o estilo escolavéia (old school) de RPG, e é cheia de monstros variados e muito mortífera!

Os monstros da aventura estão no Bestiário Old Dragon (que pode ser comprado aqui <http://redboxeditora.com.br/loja/br/17-old-dragon-bestiario.html>), escrito por Fabiano Neme, e estão referidos pelas páginas onde estão. Se você for jogar em outro sistema, crie ou adapte os monstros.

A aventura está bem desafiadora, mas o mestre deve ajustar para o nível de experiência dos jogadores, aumentando ou diminuindo os desafios de acordo!

ÍNDICE

Resumo da aventura.....	4
Prólogo.....	4
A caverna dos uivos.....	5
Dentro do Ídolo Demônio.....	5
Cena Final.....	9
O Ídolo Demônio.....	10

Começando a aventura

Resumo da aventura

O reino de Atumbel está sofrendo com os ataques dos povos lagartos, liderados por Natok, um meio-humano meio lagarto shamã.

O Rei Ludd está lutando contra o povo lagarto, mas seu povo está aterrorizado com os rumores que Natok invocou uma criatura reptiliana gigantesca do passado, enorme, de 30 metros de altura, que aparece a noite, destrói fortes e fazendas e depois desaparece, voltando para as profundezas do pântano.

Natok precisa de sacrificar jovens virgens para fazer com que o Horror dos Pântanos se levante todas as noites. Seus trogloditas (povo lagarto) lhes trazem essas jovens para serem sacrificadas.

A criatura, apelidada de o Horror dos Pântanos é um filhote de tarrasque, está aparecendo cada vez mais vezes e se aproximando do castelo do Rei Ludd.

Porém, o mago real Ravengar tem uma idéia. A um século atrás, a Irmandade do Círculo Negro, um grupo de alquimistas demonistas liderados pelo vampiro Malagor, viviam em uma das cavernas das Montanhas dos Lobos, de onde aterrizavam a população de Atumbel com o Ídolo Demônio conhecido como Golgoroth, uma estátua gigantesca que se movia e soltava raios destruidores de seus olhos. Ele recentemente conseguiu um mapa até onde está o Ídolo Demônio. Os aventureiros, famosos por seus feitos, deverão ir até onde está o gigantesco Ídolo Demônio e ativá-lo, para ser usado na luta contra o filhote de Tarrasque.

Em troca eles receberão 400 peças de ouro cada um.

Objetivo da aventura

Os heróis devem entrar no Ídolo demônio, enfrentar os monstros e mortos vivos que habitam o lugar (restos da guerra interna da Irmandade do Círculo Negro), aprender e ativar o ídolo.

Assim que o ídolo for ativado, o Horror do Pântano vai ser atraído para onde ele estiver. Um dos finais da aventura é uma luta entre o Horror do Pântano e o Ídolo Demônio, com os jogadores rolando pelo Ídolo Demônio.

Prólogo

Você pode rolar o prólogo com os heróis chegando em Atumbel, conversando com seus habitantes e aprendendo sobre a situação do reino.

Os heróis podem então ir até o salão real, onde o Rei Lud e o Mago Ravengar os receberão. Os dois estão desesperados pois já enviaram três grupos de aventureiros para ativar o Ídolo Demônio e eles não retornaram. Eles fazem a proposta para os heróis, que podem negociar a recompensa.

Uma idéia de história paralela seria um romance entre a Princesa Sanjara, filha do Rei Lud e um dos heróis. A Princesa Sanjara estaria tendo pesadelos com Natok, que diz que em dois dias irá comandar o Horror do Pântano (o filhote de Tarrasque) para destruir o castelo de Atumbel e capturá-la para ele. Esse detalhe é opcional, no caso de usar essa aventura em uma campanha maior.

A ida até a Caverna dos Uivos (onde está o Ídolo Demônio) nas Montanhas dos Lobos seguindo o mapa de Ravengar pode ter combates, caso você queira estender a aventura para mais de uma sessão.

Combates no Caminho para a Caverna dos Uivos:

Troglodita (1d8)

Médio e Caótico

CA 15, JP 17, XP 100, PV 14

2 garras +2 (1d4+2)

1 porrete +3 (1d4+2)

Odor

Os trogloditas são parte do exército de Natok que ronda a região das Montanhas dos Lobos, a leste do Castelo de Atumbel. Um grupo de lobos que caça na região. Eles devoraram um grupo de aventureiros.

Lobo (2d6)

Médio e Caótico

CA 14, JP 16, XP 75, PV 15

1 mordida + 4 (1d6+6)

Se a barriga de um deles for aberta, o aventureiro encontra um Anel de Proteção +1 (ordeiro), que dá +1 no CA.

A caverna dos uivos

A Caverna dos Uivos é um labirinto. Com o mapa de Ravengar, eles conseguem chegar até a gigantesca câmara onde está o Ídolo Demônio (que tem mais de 30 metros de altura). A câmara possui uma enorme porta interna, que se abre para o Ídolo, quando ativado, sair para a planície ao redor das Montanhas dos Lobos.

Antes de chegar no Ídolo Demônio, eles podem enfrentar monstros que adotaram o lugar como abrigo. Eles levam quatro horas para chegar até o Ídolo Demônio. Se você quiser acelerar a aventura, vá direto para a parte do Ídolo Demônio.

Depois de 1 hora caminhando:

Formiga Gigante (3d4)

Médio e Neutro

CA 17, JP 18, XP 25, PV 10

1 mordida +1 (1d6)

Consciência Coletiva

Depois de 2 horas caminhando:

Fungo Pigmeu (1d6)

Médio e Neutro

CA 16, JP 19, XP 25, PV 9

1 lança +1 (1d6)

Fogo, Nuvem de esporos coletiva**Dentro do Ídolo Demônio**

Essa é uma aventura de exploração, assim deixe os heróis explorarem e vá narrando de acordo com os locais marcados no mapa do Ídolo Demônio (no final do ebook).

A única sequência a ser lembrada é:

1) eles precisam de colocar 300 kilos dos rubis-de-fogo (que energizam o Ídolo) da área 5 dentro da fornalha na área 3.

2) pegar o medalhão da Prisão de Almas (que tem um pentagrama no meio) dentro do baú na área 4.

3) usar o medalhão para capturar o espírito de Malagor preso na área 7.

4) um dos persoagens usa o medalhão sob os sete cristais flutuantes na sala 1 (Cabeça do Ídolo Demônio). Com isso ele controla o ídolo, no melhor estilo dos mechas do Pacific Rim.

As instruções estão espalhadas pelas salas, escondidas em baús, por todos os lugares. Foram escritas por Gardulin, o gnomo demonista que se revoltou contra Malagor, o antigo líder do Círculo Negro.

Sala 1: Cabeça

A entrada para dentro do Ídolo Demônio é pelo Olho de Rubi direito. Deixe os heróis quebrarem a cabeça em frente da estátua. Depois de duas ou três tentativas, seus esforços atraem fungos pigmeus que caçam na região.

Fungo Pigmeu (1d6)

Pequeno e Neutro

CA 16, JP 19, XP 25, PV 9

1 lança +1 (1d6)

Fogo, Nuvem de esporos coletiva

Depois do combate com os Fungos Pigmeus, se eles não testaram, você pode dizer que o Olho de Rubi direito do Ídolo está meio solto. Eles seguem até lá escalando (teste de DES) e entram.

Lá dentro eles vêem sete cristais vermelhos orbitando no alto, um monte de alavancas e geringonças espalhadas por todos os lados, cada um indicando que parte do corpo do Ídolo Demônio ela move.

Existe uma porta circular no chão, mas ela está fechada. Quando alguém encosta, o rosto fantasmagórico do alquimista Gardulin (um gnomo com chifres de demônio e um olho mecânico no lado direito) aparece e diz:

“Os pobres tem muito disso.

Os ricos não precisam disso.

Mas se você comer isso, você morre.”

Qualquer coisa que eles falarem que não seja a resposta, vai fazer 1d6 Vargoules aparecerem.

Vargoules (1d6)

Pequeno e Ordeiro

CA 12, JP 18, XP 150, PV 8

1 mordida +2 (1d6)

Urro infernal, Beijo infernal

Depois que todos os Vargoules morrerem, se eles errarem mais uma vez, mais 1d6 Vargoules aparecem novamente, até eles acertarem.

A resposta do enigma é “nada”.

Eles podem tentar quebrar a porta de ferro, causando 60 PVs de dano. Nesse caso

1d6+2 Vargoules aparecem e atacam os PJs!

Ao abrir a porta, Gardulin dá a primeira pista para acionar o Ídolo Demônio:

“Neófitos do Círculo de Fogo e futuro demônistas. Vocês passaram pelo primeiro teste. Para fazer Golgoth andar, vocês precisam de colocar 300 kilos de rubis-de-fogo na fornalha no coração do nosso deus”

Sala 2: Tórax

Essa sala tem mais geringonças, alavancas, e muita parafernalia que serve para mover Golgoth, o ídolo demônio. E entre a parafernalia estão os cadáveres dos cultistas do Círculo Negro. Eles levantam e atacam os PJs. Além deles, existem dois baús na sala. Um deles tem poções de cura dos cultistas (1d4 poções que curam 1d6+4 cada). O outro é um Mímico!

Zumbi Cultista (1d8+2)

Médio e Caótico

CA 10, JP 17, XP 125, PV 15

1 mordida +1 (1d4+2+dreno)

Dreno de atributo, Contágio, Imunidades

Os Zumbis Cultistas são especiais. Caso eles sejam repelidos por um clérigo, eles explodem, causando 1d4 de dano de explosão em quem estiver a 1 metro deles.

Mímico

Médio e Neutro

CA 12, JP 17, XP 205, PV 25

1 mordida +1 (1d8+2)

1 pancada +2 (3d4+2)

Cola, Visão no escuro

Ao derrotar os montros, Gardulin aparece novamente e dá a segunda pista para ligar o Ídolo Demônio.

“Neófitos Cultistas, vocês precisam pegar

o medalhão da Prisão de Almas, que está em um dos baús que deixei no Salão dos Tesouros. Com ele vocês podem capturar a alma de Malagor, o traidor do Círculo Negro, que está presa dentro do Pentagrama do Salão dos Sacrifícios. Basta colocar em sua testa quando ele morrer novamente!”

A sala possui um elevador que leva para os Subterrâneos, embaixo do Ídolo Demônio.

Sala 3: Estômago

Nessa sala eles vêm a fornalha e partes queimadas de rubis-de-fogo, semi utilizadas. Eles vêm também os cadáveres de um grupo de aventureiros, uma elfa maga, um bárbaro de moicano, um hafling careca e um guerreiro anão de cabelos verdes. Todos estão mortos.

Nessa sala, escondido atrás da Fornalha está um Golem de Carne, que tem a mesma forma do Ídolo Demônio. O Golem ataca os PJs assim que todos entrarem na sala.

Golem de Carne

Grande e Neutro

CA 14, JP 13, XP 450, PV 65

1 pancada +8 (2d8+16)

Renascido na tempestade, Imunidades

(descrição no Bestiário Old Dragon pág 114)

A sala possui um elevador que leva para os Subterrâneos, embaixo do Ídolo Demônio.

Sala 4: Abaixo do Ídolo Demoníaco

Assim que saem do elevador, eles notam uma gosma no chão. Ao pesquisar, vêm que tem alguns itens mágicos e armas em meio a gosma (o mestre rola 1 arma mágica e 2 poções), além de 100 peças de ouro.

Quando eles tiverem pegando, 4 cubos

gelatinosos caem do teto em cima deles. Esses são cubos gelatinosos especiais, que escalam as paredes e aguardam aventureiros que ousam entrar nessa área. Eles tentam empurrar os aventureiros para o Caranguejo Gigante do laguinho que fica mais atrás.

Cubo Gelatinoso (4)

Médio e Neutro

CA 12, JP 15, XP 280, PV 30

1 pancada +4 (1d4+ácido)

Fagocitar, Translúcido, Ácido

Caranguejo Gigante

Médio e Neutro

CA 16, JP 14, XP 670, PV 60

2 pinças +11 (1d8+6)

Sala 5: Mina de Runis de Fogo

Essa é a mina de Rubis de Fogo. Os jogadores tem que ver como vão levar 300 kilos de rubis de fogo para a fornalha.

Em meio aos rubis existe um Monstro Ferrugem, que ataca depois que 100 kilos de rubis são retirados da mina.

Se fizerem mais de duas viagens da mina até a fornalha, um novo Caranguejo Gigante aparece do lago e os ataca (é a mãe do que eles mataram!).

Monstro Ferrugem

Médio e Ordeiro

CA 16, JP 14, XP 320, PV 30

1 antena +5 (ferrugem)

1 cauda +3 (1d6+2)

Ferrugem, Visão no escuro

Sala 6: Sala dos tesouros do Círculo Negro

Essa sala possui duas armadilhas, uma é a PORTA TELEPORTANTE, a outra é O GRANDE ÍMA, que é ativado ao abrir o baú.

Porta Teleportante (armadilha)

Assim que os PJs entrarem na sala dos

baús, veja se eles fecharam a porta. Se a porta for fechada, uma magia na porta é acionada (runas negras demoníacas brilham) e o grupo é teleportado para fora do Ídolo Demônio!

Se eles largarem a porta, a porta fecha em duas rodadas e teleporta todo mundo para o lado de fora do Ídolo Demônio. Lá fora, eles são atacados novamente por um Fungo Violeta.

Fungo Violeta

Pequeno e Neutro

CA 10, JP 14, XP 175, PV 8

1 tentáculo+4 (1d6+1+veneno)

Veneno, Esporos

A única maneira de evitar isso é deixando a porta aberta. Existem vários baús na sala que podem ser usados para isso.

O grande imã (armadilha)

Existem vários baús e parafernalia mística por todos os lados da sala. Tudo não vale nada, mas existem 1d4 itens mágicos de nível 1 a 2 espalhados. Se os PJs procurarem e abrirem, o mestre pode rolar esses itens. Em um dos baús, depois de procurar muito (teste de SAB) podem encontrar 1d6 poções de cura, que curam 1d6+5 PVs. Uma poção extra, junto com essas poções, idêntica a poção de cura, MUDA O SEXO de quem a tomar (dura uma hora apenas).

Em meio a uma pilha de baús, eles vêem um baú enorme, todo ornamentado. Se o ladino tentar abrir, o baú tem 2 armadilhas, agulhas envenenadas que dão 1d6+4 de dano cada armadilha que não foi desarmada.

Ao abrir o baú, um íma fortíssimo é acionado no teto da sala. Todos os personagens com armaduras são puxados para o teto (junto com tudo de metal na sala). Ao chegar no teto, o íma escondido co-

meça a girar gerando eletricidade estática que dá 1d8+4 de dano de eletricidade, e deixa o personagem desmemoriado por 10 minutos.

Em seguida o íma desliga e solta os personagens, que caem sofrendo 1d6 de dano. Se o baú for fechado e aberto novamente, o íma se liga novamente.

Dentro do baú está o MEDALHÃO DA PRI-SÃO DAS ALMAS.

O rosto de Gerdulin aparece e diz:

“Caros Neófitos do Círculo Negro, vocês tem o Medalhão. Vocês devem ir agora até o Salão dos Sacrifícios e capturar a Alma de Malagor! Ela é a que dará vida a Golgoroth, e com Golgoroth, vocês restaurarão a Irmandade do Círculo Negro! Lembrem-se, Malagor precisa morrer novamente para ser capturado!”

Sala 7: Salão do sacrifício

Essa é uma sala medonha, com estátuas demoníacas por todos os lados, ossos de vítimas espalhados por todos os lugares. No centro da sala está um Pentagrama. Flutuando no centro do pentagrama está um espectro horrendo, um humano com características demoníacas. Ele está preso no pentagrama.

Se os PJs mostrarem o Medalhão para o espectro, ele se liberta e diz!

_ Gerdulin! Você conseguiu um bando de idiotas para me libertar! Obrigado meu amigo! Agora sirvam a fome de Malagor! Gerdulin aparece ao lado do espectro. Gerdulin está com a cara triste e tem uma corrente ligada em Malagor.

Dos ossos surgem 1d12 Esqueletos.

Esqueleto (1d12)

Médio e Caótico

CA 13, JP 17, XP 25, PV 8

1 espada longa +1 (1d6+1)

2 garras +1 (1d4+1)

Imunidade, Corpo Ósseo, Obstinado

Malagor se materializa como um Vampiro. Gerdulin, um fantasma, não participa da luta fica apenas tremendo do lado. Ele só se liberta se Malagor chegar até a zero PVs.

Malagor

Médio e Caótico

CA 17, JP 10, XP 1295, PV 60

RD 4/magia, RM 5%

2 garras +10 (1d8+3)

Visão no escuro, Metamorfose, Mordida, Furtividade, Encanto, Medo, Fotossensibilidade (descrição no Bestiário Old Dragon pág 191)

Quando Malagor chegar até zero PVs, Gerdulin grita para os PJs colocarem o medalhão em sua testa. Nessa hora, Malagor vira uma energia negra e entra dentro do medalhão.

Gerdulin diz:

“Obrigado Neófitos do Círculo Negro! Agora estamos livres de Malagor. Antes de ir para o Abismo, tenho mais uma informação para vocês. Um de vocês deve vestir o Medalhão das Almas na Cabeça de Golgoth. A partir daí você controlará Golgoth por uma noite e um dia. Vida longa ao Círculo Negro”

Em seguida ele desaparece.

Cena final**Combate com filhote de Tarrasque**

Assim que os PJs retornarem a sala de comando, o que estiver com o Medalhão no peito, irá flutuar em frente a arte de trás

dos dois olhos de rubis do Ídolo Demônio e irar ver e sentir tudo que o Ídolo sente. Como no filme Pacific Rim, ele irá se mover e o ídolo se moverá junto com ele. Os cristais que estavam flutuando no alto da sala da cabeça irão girar em torno do personagem com o medalhão.

Ao acionar o Ídolo Demônio, uma porta de pedra gigantesca se abre em um dos lados da caverna, dando para um túnel enorme que leva até a planície da Montanha dos Lobos.

Os PJs escutam os urros do Tarrasque, que sentiu a presença do Ídolo Demônio,

Ídolo Demônio

FOR 30, CON 30, SAB 12

DES 20, INT 12, CAR 18

CA 32, JP 1, 700 PVs

RD 50/magia, RM 60%

Raios de Rubi: +30 (6d6+30)

Soco: +40 (2d10+20)

Chute: +40 (2d10+20)

Filhote de Tarrasque

FOR 38, CON 36, SAB 12

DES 24, INT 3, CAR 18

CA 35, JP 1, 780 PVs, XP 16.825

RD 50/magia, RM 60%

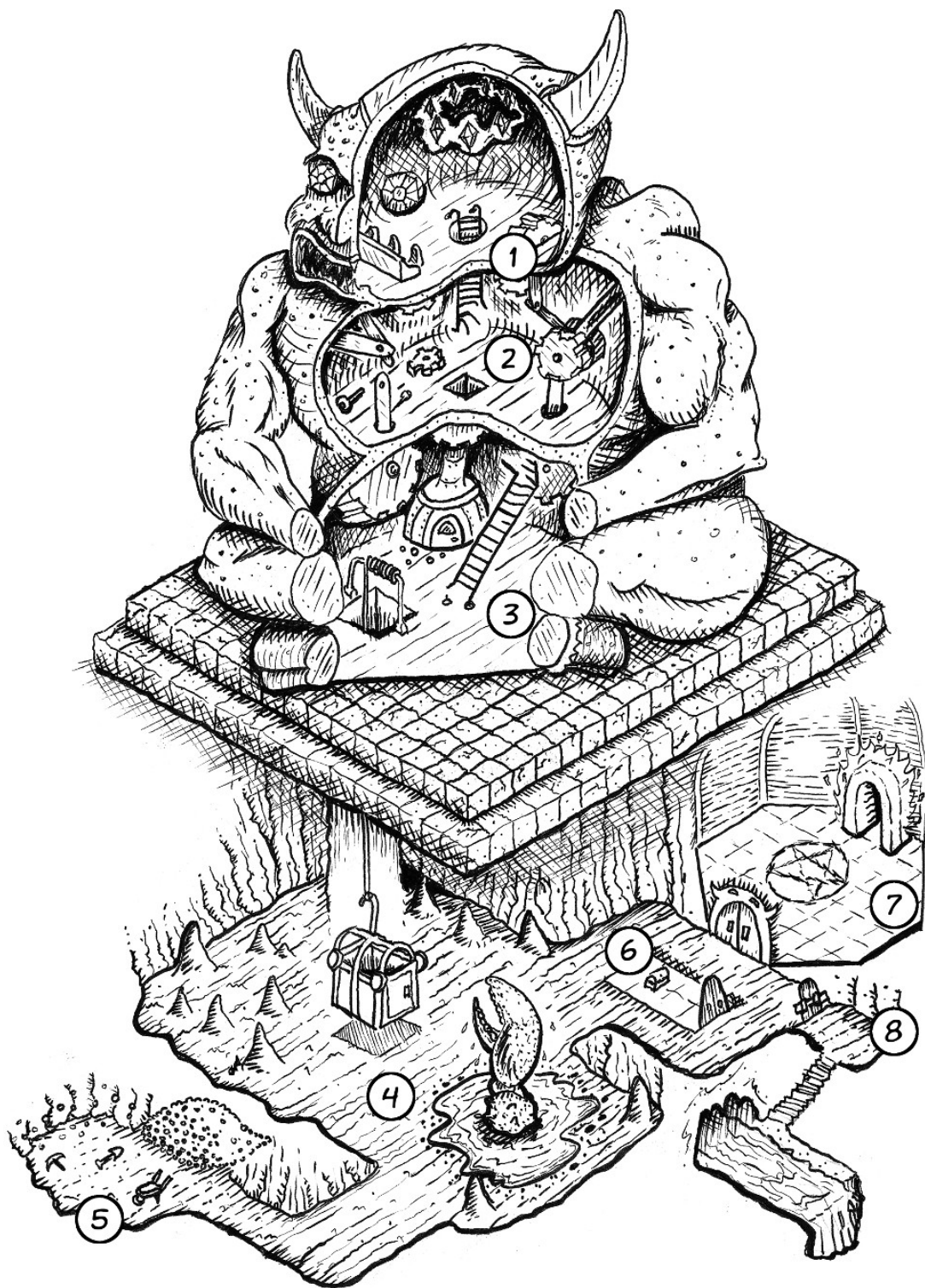
1 mordida +53 (6d6+14)

2 garras +38 (3d8+14)

1 cauda +24 (2d10+14)

1 chifre +45 (3d10+14)

Engolir, Indestrutível, Carapaça, Regeneração, Carga, Presença Assustadora, Imunidades.



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