

# PALÁCIO DO TIGRE

## Owen K. C. Stephens





# Palácio do Tigre

**Aventura para personagens entre os níveis 9 e 11**

Autor: Owen K. C. Stephens

Publicação original: Tiger's Palace (30/08/2022)

<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/oa/20020830a>

Diagramação: Ninja Egg

Adaptação: Ninja Egg

Arte da capa: Unknown

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



*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

Gancho para os personagens.....	4
Encontros na mina.....	5
1. As trilhas da mina.....	5
2. Armadilha do carrinho da mina.....	6
3. O Covil de Esmaga Pedra .....	6
4. O Escritório.....	8
5. O Retiro.....	8
Armadilha.....	8
Tesouro.....	8
Terminando.....	10
Apêndice.....	11
Mapa.....	12

# Palácio do Tigre



Bhishana Bhaga é uma velha rakshasa procurando um lugar confortável para se aposentar. Como não é tola, ela sabe que precisa encontrar um lugar afastado dos olhos da civilização para ter alguma esperança de escapar das batalhas constantes contra as forças do bem. Ela também quer um lugar que permita que ela viva do modo rico com o qual está acostumada, capaz de manter um ou mais guardiões e perto de algum local povoadão para fornecer algum entretenimento. Bhishana Bhaga finalmente encontrou um lugar que gostou – uma pequena mina de gnomos nas profundezas de uma cadeia de montanhas.

Fazendo um pacto com um escavador faminto por metais chamado Esmaga-Pedra para que ele proteja seu novo lar, a rakshasa expulsou a maioria dos gnomos e começou a fazer os preparativos para sua moradia. Assumindo a forma de uma dama élfica, ela encomendou móveis e decorações caras para tornar a mina um palácio subterrâneo. Bhishana Bhaga também enfeitiçou os gnomos que capturou e os convenceu a construir armadilhas para proteger seu lar de intrusos não-desejados. Eventualmente ela contratará mais artesões especialistas para construir defesas realmente formidáveis, tornando seu lar subterrâneo em uma fortaleza assim como em um palácio. Se alguém quiser

retirá-la destas montanhas e devolver a mina para os gnomos, o melhor momento para fazer isso é agora.

## Ganchos para os Personagens

O Palácio do Tigre pode ser tanto uma aventura baseada em local que os personagens simplesmente esbarram ou o confronto final com Bhishana Bhaga, se ela for uma vilã recorrente em sua campanha. Apesar de ser feita para acontecer em uma região montanhosa perto de uma comunidade de gnomos, ela pode ser movida para qualquer área que possa conter uma mina, e os gnomos podem ser facilmente trocados por qualquer raça humanóide (talvez até mesmo humanóides malignos, apesar de Bhishana provavelmente mantê-los enfeitiçados de qualquer maneira). Muitos dos possíveis ganchos para personagens aparecem a seguir:

- As minas que Bhishana Bhaga escolheu são famosas por fornecerem minérios de alta qualidade, incluindo mithril. Enquanto os gnomos locais estão com muito medo de agir contra Bhishana diretamente, os ferreiros de cidades distantes que dependem destes minérios para seus negócios querem saber porque o suprimento parou de chegar. Eles estão oferecendo 2.000 PO de re-

compensa para qualquer um que possa restaurar o precioso fluxo de metais.

- Um aventureiro aposentado que caçou, mas nunca pegou Bhishana encontrou seu lar, mas não é mais jovem o bastante para enfrentá-lo. Ele pode ser um velho contato dos personagens ou simplesmente algum que ouviu sobre seus feitos. De qualquer maneira ele entra em contato com eles e pede ajuda.

- A companhia que foi contratada para entregar mobílias e equipamentos no valor de milhares de peças de ouro está preocupada sobre a segurança de suas entregas em uma região selvagem das montanhas. A firma contrata os personagens para conferir o ponto de entrega antes dela enviar os bens preciosos.

- O povo da cidade onde os mineiros gnomos vivem está preocupado com o desaparecimento de 10 mineiros (que Bhishana enfeitiçou). Eles contatam os heróis para pedir que investiguem a mina onde seus amados foram vistos pela última vez.

- Enquanto explora uma seção diferente das cavernas subterrâneas, os personagens encontram uma encruzilhada que leva até o lar de Bhishana.

- Bhishana de fato convida os personagens para desafiá-la, se eles aceitarem, como uma maneira de testar suas defesas atuais.

## Encontros na mina

A própria mina é escura, apesar de existirem suportes vazios para tochas e lâmpadas a cada 30 metros aproximadamente. Tenha certeza de saber como os personagens estão iluminando seu caminho, e mantenha um registro sobre estas fontes de luz se eles se separarem. A escala do mapa é 1 quadrado = 1,5 metro.

### 1. As trilhas da mina

Não importa qual trilha os personagens sigam até o covil de Bhishana Bagá. Quando os personagens entrarem na trilha de passagem para a mina, leia ou parafraseie este texto:

*A passagem da mina é estreita, comprida e escura. O cheiro de pedra e o ar viciado atacam suas narinas à medida que uma leve brisa o leva em direção às profundezas da passagem. Ela vai até onde o olho consegue ver, com uma grande quantidade de trilhas de carrinhos que se estendem pelo chão. A passagem tem apenas 3 ou 3,6 metros de largura, e os trilhos ocupam o 1,8 metro central. O teto é de pedra grosseiramente talhada a 3 metros do chão, e grossos reforços de carvalho estão colocados a cada 6 metros. Apesar de você não escutar nenhum barulho vindo das profundezas do corredor, cada barulho que você faz ecoa calmamente para dentro da escuridão à frente.*

De fora da passagem da mina os personagens devem andar por 600 metros até chegarem no mapa. Se os PJs vie-



rem de alguma outra área subterrânea eles devem encontrar os trilhos de carrinhos em uma distância similar do mapa.

## 2. Armadilha do carrinho da mina

Todas as entradas para esta seção da mina possuem armadilhas preparadas. Carrinhos de mina cheios de fogo alquímico concentrado (que os gnomos usavam para explodir grandes pedras quando expandiam a mina) foram armados para rolarem descendo a passagem quando alguém colocar 25 quilos ou mais de pressão em uma placa. Uma vez que alguém tenha disparado a armadilha, um teste de Sabedoria permite que o personagem perceba que algo está descendo a passagem da mina em tempo de evitar o carrinho. Caso contrário ocorre um “ataque surpresa” do carrinho quando ele chega no ponto

onde a placa pressionada foi colocada e explode. Se parado por algum motivo antes de alcançar este ponto, o carrinho explode onde ele parou.

**Armadilha do Carrinho de Mina:** mecânica; gatilho local; reativação manual; JP-DES para evitar metade do dano; carrinho cheio de fogo alquímico concentrado (12d6, 6m de raio).

**Nota:** A placa pressionável que ativa esta armadilha conta como uma armadilha de pedra em relação à habilidade de ligação com pedras de um anão.

## 3. O Covil de EsmagaPedra

EsmagaPedra – um jovem escavador super confiante – fez seu lar em uma caverna perto da passagem da mina. Quando os PJs encontrarem seu covil, leia ou parafraseie a seguinte informação:

*A passagem de pedra abre para uma sala grande e redonda, com o teto a*

*6 metros acima de vocês. Apesar de ser claramente feita de pedra, a sala possui a textura de uma sala feita com barro molhado, com muitas pontas arredondadas e depressões curvadas. Não há protuberâncias afiadas ou superfícies planas em toda a sala, dando a ela uma aparência bem distinta do resto do complexo de minas. Também há um cheiro corrosivo remanescente, como se toda a sala tivesse sido recentemente banhada com um ácido fraco.*

Na improvável situação dos personagens surpreenderem EsmagaPedra (sómente se todo o grupo estiver voando ou evitando de alguma outra forma o seu sentido sísmico), adicione a seguinte descrição e permita aos PJs uma rodada surpresa.

*No centro da sala está uma massa grande e iluminada de limo escuro. Antes que vocês possam determinar o que a massa é, ela se mexe, mostrando duas garras enormes e um grande olho negro para observá-los.*

### **EsmagaPedra**

**Tática:** EsmagaPedra é um triste exemplo de um escavador em vários aspectos. Ele ficou viciado no gosto de metais valiosos, o que o levou a invadir a mina dos gnomos à procura de outro, mitral e prata. Quando ele encontrou Bhishana Bhaga, ela ofereceu alimentá-lo com os metais que ele procurava (em pequenas quantidades) em troca dos seus serviços como guarda. EsmagaPedra agora vê Bhishana como sua única

fonte destes metais e preferiria morrer a desapontá-la. Tentar suborná-lo com qualquer outro metal que não seja mitral falhará automaticamente.

Se EsmagaPedra ouvir a explosão do carrinho de mina (encontro 1), ele se move o mais silenciosamente possível em direção ao barulho. Caso ele veja os personagens antes que eles o vejam (o que é bem provável se eles tiverem uma fonte de luz), ele se move para uma passagem lateral e se cobre com a terra amolecida usando sua habilidade de moldar rochas. Depois dos personagens passarem da sua posição, EsmagaPedra sai e ataca por trás.

Se EsmagaPedra não ouvir a explosão (caso os personagens superem a armadilha) ele permanece em seu covil até senti-los com seu sentido sísmico. Sob estas circunstâncias, EsmagaPedra se volta para atacar os PJs mais diretamente. Uma vez que ele comece a lutar, ele tenta acertar pelo menos uma vez cada alvo com armadura antes de se concentrar em qualquer um deles (dando a seu ácido uma melhor chance de dissolver a armadura de cada inimigo). Se possível o escavador ficará em corredores que não sejam mais largos do que ele, prevenindo que inimigos alcancem seus flancos (e assim prevendo ataques furtivos). Se você quiser que EsmagaPedra tenha alguns túneis preparados para a fuga (uma tática comum dos escavadores), simplesmente escolha uma ou mais das passagens laterais e escreva que elas tem uma cobertura de 2 ou 5 centímetros de rocha fina em suas entradas.

## 4. O Escritório

Quando não estão preparando seu lar, os 10 mineiros gnomos que Bhishana enfeitiçou com a magia enfeitiçar monstro geralmente ficam neste escritório em uma das cavernas não muito longe da passagem principal. Quando os PJs entram na área do escritório, leia ou parafraseie a seguinte informação:

*Esta sala obviamente parece um abrigo, com pilhas de panos amontoados perto de camas precárias e alguns suprimentos apodrecendo em um canto. Mas isto parece mais uma prisão do que um lugar onde uma criatura com auto-respeito escolheria morar. O odor abundante é forte, mas não forte o bastante para superar o cheiro de roupas mofadas e corpos não lavados. Um grupo de gnomos se aconchega no centro da sala, obviamente cansados e maltratados mas de forma alguma presos. Assim que eles os vêem, os gnomos começam a chorar suavemente: "Vocês precisam fugir e nos deixar com nosso destino! Existe uma grande criatura morta-viva na câmara à frente, um corpo que já foi um poderoso feiticeiro. Se vocês ficarem, ele irá nos destruir!"*

### **Gnomos (10)**

## 5. O Retiro

Bhishana Bhaga fica neste quarto quando não está trabalhando, então aqui é onde os PJs poderão encontrá-la se a surpreenderem. Ela preferiria não lutar aqui, mas não irá se conter se for pressionada.

*Outra caverna se abre do corredor, mas uma claramente muito mais feita para o conforto. As paredes foram pintadas com murais brilhantes em vermelho, dourado e prata. Um grosso tapete de grama cobre o chão, o tornando tão macio para a caminhada e decorado com complexos serpeados. Do teto existem numerosos ganchos de bronze e ornamentos, apesar de não existir sinal do que deve ficar pendurado nos ganchos. Uma grande cama de quatro pilares está no centro do quarto com uma escrivaninha, um armário de roupas e várias paredes confortáveis estão em frente à parede posterior.*

### **Armadilha**

O armário de roupas na parte posterior do retiro está trancado. Uma armadilha na fechadura lança uma lâmina envenenada em qualquer um que tente abri-la sem usar a chave. A chave está localizada em um compartimento escondido no pilar direito na cabeceira da cama de Bhishana.

**Armadilha de Agulha Envenenada:** mecânica; gatilho de toque; reativação por reparo; supressor com fechadura; Corpo-a-corpo: agulha+16 (1d4+veneno); Veneno: Causa 1d6 de dano temporário em CON. Sucesso em uma JP-CON anula o efeito;

### **Tesouro**

O armário contém várias sacolas de moedas e algumas gemas e artigos de arte que Bhishana ainda não decidiu onde colocar. (Elas ainda estão esperando seus moveis chegarem antes de deco-

rar com seus itens valiosos). As moedas estão divididas em quatro sacolas, uma com 200 PC, uma com 480 PP, uma com 500 PO e uma com 130 PL. Uma quinta sacola contem quatro hematitas brilhantemente polidas e no formato de lágrimas (50 PO cada) e uma única ametista dourada com veios escuros e brilhantes que dão a ela uma aparência de tigre (500 PO). Soltas nas prateleiras estão duas tapeçarias de fio de ouro descrevendo cenas de jardins ornados (1050 PO cada), uma caixa de jóias de ébano decorada com pequenos rubis e pérolas (2100 PO) e um conjunto de talheres de mesa incluindo uma jarra (55 PO); 12 pratos de jantar (30 PO cada); 12 conjuntos de dois garfos, três facas e duas colheres (35 PO por conjunto) e quatro pratos de serviço (60 PO cada). Se por alguma razão Bhishana Bhaga não estiver pronta para visitantes, sua poção do carisma e dois pergaminhos de dissipar magia também estarão no armário. Bhishana sempre mantém seu anel de proteção +2 com ela.

## **M** Bhishana Bhaga

**Táticas:** É importante lembrar que Bhishana Bhaga é uma criatura velha e esperta, bem ciente das suas forças e fraquezas. Ela nunca entra em combate sem sua magia proteção contra flechas para evitar armas perfurantes. Ela sabe que muitas armas e a maioria das magias não podem machucá-la, então ela ataca preferencialmente alvos que podem causar dano a ela.

Por outro lado, Bhishana não possui a intenção de desistir de seu novo lar se

ela puder evitar isto. Tendo feito um trato com o escavador para protegê-la, ela presume que pode lidar com qualquer intruso que ouvir. Como uma precaução ela conjura algumas magias de longa duração se ela escutar a luta em algum lugar da mina (agilidade do gato e proteção contra flechas, principalmente), mas geralmente ignora isto até que pareça que EsmagaPedra fugiu ou falhou.

Se possível Bhishana se move para atacar os invasores antes que eles se aproximem do seu retiro, e os leva para longe de seu novo lar. Ela pode até mesmo tentar fazê-los voltar na armadilha do carrinho de mina em qualquer caminho que eles não tenham usado para chegar até ela (Bhishana sabe bem onde as placas estão, e automaticamente as evita). Se o grupo parecer muito fraco para enfrentá-la em combate, ela parte para acabar com eles ou deixa que eles partam em troca de um tributo apropriado (algo no valor de pelo menos 5000 po).

Se for claro para Bhishana Bhaga que os invasores irão chegar em seu retiro, ela instrui os gnomos a se acomodarem na sala principal e assume a forma de um gnomo. Quando os personagens chegam, os gnomos avisam falsamente sobre um poderoso lich habitando a sala posterior. Depois de observar os personagens por algumas rodadas, ela tenta enfeitiçar (usando enfeitiçar monstro) aquele que parece ser o curandeiro. Se ela tiver sucesso, irá atacar os outros personagens, tentando atingir qualquer um que use armas perfurantes primeiro, então se concentrando nos outros

curandeiros e então nos combatentes que empunham armas. Uma vez que ela possui resistência contra magias de dano, ela ignora inimigos conjuradores que não sejam curandeiros a menos que eles se tornem alvos óbvios.

Bhishana sempre conjura proteção contra flechas antes de qualquer outra magia, geralmente seguido de velocidade, escudo arcano e agilidade do gato.

Bhishana guarda outra magia para usar em momentos particularmente efetivos, usando as cavernas como vantagem ao mirar teia ou relâmpago. Ela provavelmente guarda pelo menos uma teia para cobrir sua retirada se ela parecer vencida. Em geral, ela não tentará mais de uma magia enfeitiçar monstro, uma vez que sabe que ela não fará nada se o alvo passar no seu teste de resistência.

de outro inimigo dos PJs. Se Bhishana Bhaga escapou, com certeza ela virá atrás dos heróis. Se eles a derrotaram uma vez, contudo, ela tomará vários cuidados antes de enfrentá-los no futuro. É provável que ela encontre outras criaturas que eles enfureceram no passado e forme uma coalizão para destruí-los.

## Terminando

Se os heróis derrotaram EsmagaPedra e Bhishana Bhaga, a aventura termina com eles recebendo a eterna gratidão dos gnomos e de suas famílias e amigos. Se os personagens estão procurando por uma base de operações própria, o Palácio do Tigre também pode ser útil para eles, especialmente com as mobílias de alta qualidade que estão a caminho (apesar do carregamento não ter sido pago ainda – os personagens podem precisar de mais algumas aventuras apenas para serem capazes de pagar a conta em potencial).

Se EsmagaPedra fugiu, é improvável que ele faça planos contra os personagens. Ele ainda é viciado, contudo, e pode muito bem se tornar um capanga

# Apêndice: Estatísticas

Abaixo, estão as estatísticas de todas as criaturas que os jogadores podem encontrar durante essa 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.**

## Bhishana Bhaga [Médio e Ordeiro]

FOR 14, DES 12, CON 12, INT 14, SAB 11, CAR 11, RM 15%, RD 5/magia

CA 21, JP 12, PV 80, MV 9, M 12, XP 1600

ATQ: 1 garra+8 (1d6+2), 1 mordida+3 (1d6)

Visão no escuro, Alterar Forma, Magia

## EsmagaPedra [Pequeno e Caótico]

FOR 27, DES 13, CON 21, INT 14, SAB 14, CAR 12

CA 24, JP 10, DV 145, MV 9, M 12, XP 3800

ATQ: 1 pancada +17 (1d6+8+2d6 ácido)

**Muco Corrosivo:** EsmagaPedra produz um muco gosmento que contém substâncias altamente corrosivas. Este muco é particularmente efetivo contra rochas. O mero toque de EsmagaPedra causa 2d6 pontos de dano de ácido em criaturas e objetos orgânicos, 4d8 contra objetos ou criaturas metálicas e 8d10 contra objetos ou criaturas de pedra (incluindo elementais da terra). O ataque de pancada de EsmagaPedra recobre a vítima com o muco que causa 2d6 pontos de dano ao contato, mais 2d6 pontos de dano durante as duas rodadas subsequentes. Uma grande quantidade (mais de 1 litro) de água ou ácido fraco, como vinagre, dissolverá o muco. As roupas e armadura de um oponente dissolverão e se tornarão inúteis caso o alvo não obtenha sucesso numa JP-DES. Qualquer arma que atinja EsmagaPedra também se dissolverão automaticamente caso o atacante não tenha sucesso em uma JP-DES. Uma criatura atacando EsmagaPedra com armas naturais sofrem o dano do muco a cada golpe bem-sucedido, a menos que obtenham sucesso em uma JP-DES.

**Moldar Rochas:** EsmagaPedra pode alterar temporariamente a composição de seu muco para somente amolecer a rocha, em vez de dissolvê-la. Uma vez a cada 10 minutos, EsmagaPedra é capaz de amolecer e moldar um cubo de 7,5 m de aresta de rocha, semelhante à magia moldar rochas (para essa habilidade considere EsmagaPedra um mago de 15º nível).

**Sentido Sísmico:** EsmagaPedra pode sentir automaticamente a localização de qualquer coisa a até 18 metros que esteja em contato com o solo.

## Gnomo [Pequeno e Neutro]

FOR 10, DES 14, CON 11, INT 9, SAB 8, CAR 10

CA 12, JP 18, DV 1 (5-8), MV 4, M 10, XP 10

ATQ: 1 pancada +2 (1d6)



12  
Palácio do Tigre

## 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), portation, 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 v1.0 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.**

