

PARA QUE A ESCURIDÃO NÃO RETORNE



Aventura para personagens de nível 6



PARA QUE A ESCURIDÃO NÃO RETORNE

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

Owen K. C. Stephens

Tradução

Bráulio Guedes

Cartografia

Todd Gamble e
Rob Lazzaretti

Publicação Original

Lest Darkness Rise

Diagramação

Ninja Egg & Homeless
Dragon

Adaptação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Setembro/14

ÍNDICE

Introdução.....	4
Histórico da Aventura.....	4
A Estepe dos Túmulos.....	5
A Morte Vida de Arathex.....	5
OCulto.....	6
Anoitecer.....	6
Um Novo Aprendiz.....	6
Sinopse da Aventura.....	7
Ganchos da Aventura.....	7
O Início da Aventura.....	7
A. Anoitecer.....	7
B. A Estepe dos Túmulos.....	9
C. O Grande Mausoléu.....	10
D. O Golem.....	15
E. A Casa Funerária.....	15
Conclusão da Aventura.....	16
Novas Aventuras.....	16
Sobre o Autor.....	16
Mapa.....	17



Para que a *Escuridão Não Retorne* é uma aventura curta de *Dungeons & Dragons* adaptada para *Old Dragon*, ela foi desenvolvida para quatro personagens de 6º nível, a qual possui uma pitada de horror mais forte do que a maioria das aventuras de D&D. Este cenário pode ser usado como o clímax de uma série de aventuras apresentando seus personagens secundários, ou ela pode ser simplesmente uma aventura baseada em localidade com a qual os PJs se deparam em um momento oportuno.

O cenário é estabelecido em uma área semicivilizada distante ao norte, longe de cidades e igrejas, onde os invernos são severos e os verões nunca são muito quentes. Essas condições inóspitas resultaram em uma pequena população humanoide. O cenário não tem que ser fixo em um lugar tão selvagem; uma comunidade rural de agricultores longe de cidades funciona muito bem. A única exigência é que a área tenha poucos assentamentos.

A ação transcorre na pequena cidade do Anoi-tecer e num cemitério próximo, entre seus túmulos, mausoléus e sepulturas, conhecido como Estepe dos Túmulos. .

Introdução

Histórico da Aventura

Há alguns séculos, um necromante de modesta habilidade conhecido como Arathex praticava suas artes em uma área selvagem. Embora ele fosse tão mau como seu sucessor, muitos acreditaram que ele animava os mortos como um meio de criar uma força de trabalho barata para servi-lo. Devido à ausência da ambição que dirige a maior parte dos necromantes, Arathex era uma ameaça só a postos avançados e cidades próximas a sua fortaleza, e ele chamou pouca atenção das grandes potências do mundo. Os poucos heróis que sabiam dele consideravam-no uma piada – mais um aborrecimento do que um verdadeiro vilão. Arathex até ajudava a algum herói ocasional que buscava um modo de derrotar algum morto-vivo em particular – afinal, um morto-vivo poderoso é difícil de controlar, e o necromante não desejava ter tais criaturas vagando por sua propriedade tanto quanto qualquer cidadão não gostaria.

À medida que ele se aproximava da meia idade, contudo, Arathex percebeu que sua vida estava

se aproximando do fim, e seu descanso eterno não seria muito agradável. Na esperança de fugir da danação eterna, ele começou a buscar conhecimento e poder necessários para se tornar um lich. Porém, ele esperou muito e provavelmente não conseguiria terminar todas as pesquisas no tempo de vida que lhe restava. Dessa forma, ele decidiu roubar todo o conhecimento que pudesse de necromantes mais velhos e experientes. Como ele é um grande covarde, decidiu colocar armadilhas para suas vítimas em vez de enfrentá-las cara a cara.

A Estepe dos Túmulos

Escolhendo uma pequena estepe que não tinha sido utilizada para nenhum outro objetivo, Arathex usou a sua força de trabalho de mortos-vivos para criar um complexo de criptas, sepulturas e mausoléus, que ele chamou de Estepe dos Túmulos. Então ele construiu uma grande defesa — tanto proteções mágicas como guardiões especiais — em seu novo cemitério. Finalmente, disfarçado como um clérigo devoto de um deus do descanso eterno, Arathex espalhou que a área era um lugar no qual necromantes e mortos-vivos derrotados poderiam descansar em paz e em segurança. Ele manteve seu disfarce durante algum tempo, fornecendo aos heróis que pretendiam lutar com tais criaturas bons conselhos e até as armas projetadas especificamente para funcionar contra elas. Embora no início só alguns grupos de aventureiros trouxessem os restos de seus inimigos para a Estepe dos Túmulos, ela por fim se tornou uma solução popular para o problema sobre onde deixar cadáveres perigosos.

Este resultado era tudo o que Arathex queria. Embora o cemitério estivesse seguro de forças externas e internas, Arathex falava com os espíritos inquietos dos que ali estavam enterrados com uma grande frequência. Como a fama da Estepe dos Túmulos cresceu, outros necromantes vieram para roubar cadáveres dos túmulos para seus próprios trabalhos, mas Arathex capturou-os e também os interrogou antes de adicioná-los à população do cemitério.

Essas técnicas estavam longe de serem perfeitas como os métodos de pesquisa tradicionais, mas elas trouxeram dividendos. O poder de necromante de Arathex aumentou dramaticamente, e ele também conseguiu adquirir várias outras

magias e itens mágicos para manter a sua fachada sacerdotal.

A Morte Vida de Arathex

Finalmente, nos últimos anos da sua vida, Arathex passou pelo que ele esperava ser o processo para se tornar um lich. Ele usou o conhecimento que havia obtido para fazer poções e conjurar magias, então ele se suicidou em um ritual de magia negra sob a luz da lua cheia. Mas a sua pesquisa tinha sido incompleta, e ele não conseguiu realizar a transformação. Alguns aventureiros que faziam uso regular da Estepe dos Túmulos encontraram o seu corpo e assumiram que o seu “aliado” sacerdotal tinha morrido nas mãos dos necromantes malignos com os quais lutara a vida inteira. Eles enterraram-no com honras de herói na cripta mais baixa do maior túmulo no cemitério.

Mas Arathex não tinha falhado completamente. Embora o seu corpo estivesse irrevogavelmente morto, o seu espírito tinha de fato encontrado uma forma de continuar vivo. O necromante tinha se tornado uma aparição — um espírito mau e poderoso que pode roubar a força vital dos outros. Infelizmente para ele, as proteções ativas para protegê-lo e conservar os mortos vivos fora do seu cemitério agora o trancavam do lado de dentro. Como ele foi o criador da defesa, ele foi capaz de alterá-las ganhando um pouco de liberdade. Ele consequentemente descobriu que pode escapar para o mundo durante três dias a cada ano, durante a primeira lua cheia de inverno, quando tinha construído originalmente as proteções para o túmulo. Mas a cada aurora ele automaticamente reaparecia na sua própria cripta, não importando por onde tinha vagado.

Arathex percebeu que ele precisaria da ajuda de outra pessoa para soltar-se da sua prisão para sempre. Durante suas andanças periódicas fora do túmulo, ele tentou convencer os parentes dos mortos ou transeuntes a ajudá-lo tanto por ameaças como por promessas, mas todos se recusaram. Quando a notícia de suas andanças noturnas se espalhou, a Estepe dos Túmulos ficou impopular como um repositório para mortos vivos, desde que ela obviamente não mais provia a proteção que uma vez proveu. Depois de alguns anos, só os aldeões locais ainda a usavam, preferindo enterrar os seus entes queridos nas sepulturas vazias em vez de cavarem novas.

O Culto

Com o declínio no tráfego, Arathex mudou suas táticas. Embora ele não possa superar as proteções que lhe mantiveram dentro da sua cripta por todos os dias no ano com exceção de três, ele conseguiu fazer contato com o mundo exterior enviando seus pensamentos. Dessa forma, ele conseguiu contatar um carismático, mas impressionável, sacerdote maligno que tinha criado um culto de adoradores de mortos-vivos. Consequentemente, ele convenceu o sacerdote a usar a Estepe dos Túmulos como sua base de operações.

Arathex convenceu o culto a construir um novo corpo para ele utilizando as partes dos corpos daqueles que foram enterrados nos túmulos. Ele esperou possuir seu golem de carne e dessa forma ficar sólido mais uma vez, mas como antes, ele não pesquisou o suficiente. A tentativa de possessão falhou e os cultistas foram mortos por um grupo de aventureiros logo em seguida. Mas Arathex, que foi de fato o criador do golem, embora ele não tenha executado a construção física, ordenou-o a esperar calmamente em um túmulo não usado durante o ataque. Como ele imaginou, os aventureiros ignoraram o golem, acreditando ser um cadáver normal.

Anoitecer

Com o passar dos anos, os contos das atividades de mortos-vivos na Estepe dos Túmulos tornou-se uma lenda, e colonos começaram a mudar-se para as terras próximas. A cidade do Anoitecer foi fundada bem próxima do cemitério, tornando-se rapidamente um centro comercial e uma comunidade agrícola muito próspera. Acreditando que a Estepe dos Túmulos era bastante segura durante o dia, os cidadãos começaram a enterrar seus mortos lá em vez de construir novas criptas nas áreas de cultivo que ainda não tinham sido utilizadas. Como este método de sepultamento era barato e fácil, as pessoas de muitas comunidades vizinhas trouxeram seus mortos para a cidade também. O negócio de sepultamento trouxe nova prosperidade à cidade do Anoitecer, e uma guilda chamada Casa Funerária apareceu para controlar o negócio.

Um Novo Aprendiz

Há alguns anos, Mior Harken, cabeça da Casa Funerária, percebeu que o peso da idade caía so-

bre seus ombros e seu fim estava se aproximando. Ele entrou em uma depressão profunda que o impediu de dormir à noite, e começou a perambular na área ao redor da Estepe dos Túmulos, contemplando a morte. Durante uma dessas vigílias noturnas, Arathex encontrou-o e conversou com ele, oferecendo-o os segredos da vida eterna. No início Harken recusou-se, mas Arathex tinha plantado a semente na sua mente, e ela enraizou. Meses depois, Harken foi ao túmulo de Arathex e retomou a conversa. Em algumas semanas, Harken tinha se tornado o aprendiz de Arathex nas artes negras da necromancia.

O Arathex exigiu muito do seu aprendiz, recusando-se a confiar o verdadeiro segredo de como se tornar um lich até que ele tivesse libertado seu mestre. (A aparição não disse ao seu servo que ele nunca tinha descoberto de fato este segredo, ou que Harken era muito fraco para fazer o uso dele se Arathex realmente o conhecesse.) Mas as proteções ativas nos túmulos não eram triviais para serem quebradas com facilidade, então Arathex deu a Harken o comando do golem de carne para ajudá-lo na tarefa. Só depois que Harken tinha desfeito as proteções e o golem de carne tinha quebrado as pedras nas quais elas foram inscritas é que a real situação de Arathex ficou clara. Embora ele pudesse agora deixar o túmulo em qualquer momento, ele ainda era obrigado a retornar na aurora.

Arathex enviou Harken para falar com vários sábios, dos quais ele reuniu pedaços de informações e ouviu opiniões até que a verdade sobre o problema ficasse clara. A ironia de um vilão enterrado como um herói havia irritado algum deus, que tinha colocado uma maldição em Arathex. Foi esta maldição que o devolvia à cripta a cada manhã — não alguma corrupção das proteções, como ele tinha acreditado anteriormente. O único modo para Arathex quebrar a maldição é matar heróis, como aqueles que ele uma vez cooperou no que sobrou das antigas proteções.

Embora Arathex quisesse construir um exército de mortos-vivos para controlar a região, a maldição impediu-o de fazê-lo até o momento. Por que criar um exército de aparições quando ele está preso a um lugar? Qualquer grupo de heróis poderosos pode encontrá-lo facilmente e destruí-lo em sua cripta. Deveria ele atrair atenção com um movimento tão óbvio como uma carnificina descontrolada? Portanto ele espera com uma impa-

ciência crescente por um grupo de aventureiros relativamente fracos que estejam passando pela Estepe dos Túmulos para que ele possa matá-los. Harken recentemente teve uma ideia pela qual ele pode enganar alguns heróis e atraí-los até o mausoléu. Arathex monitorava as estradas para Anoitecer e observava a aproximação de um grupo de aventureiros que não parece demasiado poderoso.

Harken instigou seus coveiros a incitar um dos seus aprendizes para que ele visite a Estepe dos Túmulos uma noite antes dos aventureiros chegarem. Durante esta visita, Harken fez com que ele visse a aparição. Os vilões esperam que esta descoberta, combinada com a história que Harken plantou na aldeia, traga aos aventureiros à cripta.

Sinopse da Aventura

Enquanto os PJs estão em Anoitecer, um coveiro aterrorizado corre pela cidade gritando que um espírito está solto na Estepe dos Túmulos. Ao ouvir a história, o sábio local anuncia que o lendário Mestre do Túmulo de Caveira quase se soltou das suas velhas proteções. Se o túmulo permanecer aberto até a próxima alvorada, ele estará livre para deixar a sua antiga morada para sempre. Os habitantes da cidade pedem aos PJs para ir e selar novamente o túmulo, uma vez que nenhum dos moradores locais acredita que um deles possa sobreviver à tentativa.

Ao chegar à Estepe dos Túmulos, os PJs devem enfrentar os seus guardas normais (lamentadores; ver o Apêndice 1), então penetrar no túmulo de Arathex, onde eles enfrentam as proteções corruptas e outros habitantes da cripta. Quando conseguirem chegar à proteção final, eles devem lutar contra Arathex, que os enganou e os atraiu lá para matá-los. Se os PJs vencerem, eles encontram amplas evidências de que Harken está por traz dos esforços para libertar a aparição.

Tanto as evidências das ações de Harken, quanto as do golem que ele atualmente controla, levam os PJs para a Casa Funerária, onde Harken, horrorizado, decide que eles devem morrer, já que eles sabem demais sobre o seu segredo. Só quando Arathex, Harken, e o golem estiverem todos destruídos é que Anoitecer finalmente estará segura.

Ganchos da Aventura

A conspiração de Para que a Escuridão não Retorne assume que os PJs aventureiros ou mercenários têm tendência boa, e que eles estejam na cidade do Anoitecer quando a aventura começa. As razões possíveis da sua presença são dadas abaixo, embora você também possa simplesmente colocar a cidade no caminho dos PJs enquanto eles estão indo em direção a seu destino seguinte.

- Um aliado ou mercenário que estava com os PJs morreu e deve ser enterrado na Estepe dos Túmulos. Alternativamente, um membro da família ou amigo de um parceiro de um PJs morre, e este pede para os outros personagens irem ao funeral.
- Uma igreja amiga ou a academia de um mago pede aos PJs que investigue reclamações de que um antigo mal da Estepe dos Túmulos pode estar ressurgindo.
- Um rumor que os PJs ouviram em outro lugar sugere que há um grande tesouro na Estepe dos Túmulos, esperando aqueles que forem bastante inteligentes para encontrá-lo. (Este conto é uma das tentativas anteriores da aparição de atrair aventureiros gananciosos à sua cripta.)

O Início da Aventura

Para que a Escuridão não Retorne é uma aventura baseada em eventos que está associada a um local-chave (o Grande Mausoléu na Estepe dos Túmulos). A aventura começa quando os personagens chegam à cidade do Anoitecer (ver o encontro A, abaixo).

A. Anoitecer

Leia ou parafraseie o seguinte texto quando os PJs chegarem a Anoitecer.

A cidade de Anoitecer é diferente de todas as outras. Começando pela Casa Funerária, com seu emblema de pás cruzadas, à Taberna dos Coveiros e os parentes de aluguel a cada esquina, a cidade toda parece depender da morte para gerar dinheiro. E os ganhos obviamente foram bons – a riqueza da cidade é evidente em suas ruas bem construídas, sua guarda uniformizada e construções bem conservadas. Mas independente da natureza nefasta de sua forma de renda principal, Anoitecer parece um lugar feliz e próspero, e sua população parece contente.

Quando o sol estava quase terminando de se por, um jovem homem chegou correndo a cidade, balançando seus braços descontroladamente. “O Grande Mausoléu!” ele gritou. “O Túmulo da Caveira está aberto! O fantasma está livre!”

O jovem é Felix Ackob, um coveiro aprendiz. Ele esteve no Grande Mausoléu, onde Harken arranjou para que ele visse a aparição em sua residência.

A1. O Conto de Felix

Um bando de pessoas se aglomerou ao redor de Felix enquanto ele contava sua história em voz alta o suficiente para ser ouvido por toda a praça da cidade.

Leia ou parafraseie o seguinte texto em voz alta.

“Eu sei que não tinha nada que ir até lá sozinho,” confessou o jovem para o povo que se juntava. “Mas os outros coveiros disseram que eu era um zero à esquerda e era muito medroso para ir até a Estepe dos Túmulos. Então decidi ir lá sozinho, pra provar o contrário.”

“Eu fui até o Grande Mausoléu, imaginando que deveria marcar meu nome nas portas para provar que estive lá. Afinal de contas, não poderia somente dizer que estive lá – eu tinha que provar.”

“Mas as portas estavam abertas quando cheguei lá. Pensei que eram ladrões de tumbas que conseguiram

passar pelas proteções, então decidi verificar. Eu entrei e vi vários corpos, todos em decomposição, na área principal da tumba. Sobre a pilha de corpos flutuava um ser fino como um fantasma com olhos vermelhos e brilhantes.”

“Bem, para dizer a verdade, eu estava realmente assustado. Não pensei duas vezes – só sai correndo!”

Se perguntado, Felix confessa que não viu a figura fora da tumba. Ele simplesmente assumiu que o fantasma o havia perseguido.

Desenvolvimento: o povo ficou alarmado com a notícia, e um barulho geral crescia à medida que eles especulavam sobre o que poderia ter acontecido.

A2. O Conto de Harken

Deixe os PJs conversarem com os cidadãos por alguns instantes. Então Genning, o ancião e chefe da cidade, chama Mior Harken para vir à frente e discutir o problema. Continue com o seguinte texto.

Um homem pequeno, no fim da meia idade, usando roupas caras bordadas com o símbolo de pás cruzadas, dá um passo à frente.

“Obrigado, Genning”, ele diz. “Como o chefe da Guilda Funerária, posso atestar que as portas do Grande Mausoléu estavam fechadas há décadas. Que eu saiba, ninguém nunca entrou lá, sendo que fazer isto que-



braria os antigos selos das portas. Certamente ninguém seria tolo o bastante para fazer isto."

"Mas Harken", fala Genning com uma expressão preocupada, "se o fantasma está no aposento principal, então as proteções foram quebradas. Isto significa que o fantasma que uma vez criou problemas nesta região está livre para vagar novamente. Estou certo?"

"De acordo com o mito", diz Harken, "o fantasma não pode deixar a tumba até que um novo amanhecer chegue enquanto as proteções estão quebradas. Um grupo experiente, agindo rapidamente, pode ir até a tumba e refazer as proteções esta noite, antes que a criatura saia." Ele procura na multidão com um olhar de discernimento. "Quem aqui está disposto a aceitar tal tarefa?"

Todos começam a olhar ao redor, e eventualmente muitos olhares recairão sobre os PJs.

Genning, Harken, e a maioria dos cidadãos se aproximam dos PJs se eles ainda estiverem presentes, ou os procuram se não estiverem. Genning implora para que aceitem esta missão crítica e oferece ao grupo uma recompensa de 4.000 PO. Se eles tentarem negociar, Harken oferece um adicional de 1.000 PO.

Desenvolvimento: se os PJs aceitarem a missão, Harken explica que, de acordo com a lenda, o fantasma não pode escapar de sua câmara funerária mesmo por pouco tempo a não ser que uma proteção física dentro de sua tumba seja quebrada. Como Felix o viu fora do aposento, a proteção já devia estar comprometida. Se os heróis pudessem encontrar o túmulo do fantasma dentro do mausoléu e reconstruir a proteção do lado de fora dela, o fantasma poderia ser contido, mesmo que os selos na porta não sejam recuperados.

De fato, Arathex não será libertado ao amanhecer com as proteções quebradas, mas a população acredita que sim. Esta parte da história é uma mentira espalhada há anos por Arathex e seus servos.

Harken está disponível para qualquer ajuda, oferecendo aos PJs mapas da necrópole, assim como pés-de-cabra e pás de seu estoque pessoal – todas marcadas com a runa da Casa Funerária. Mas ele se recusa a acompanhá-los. Se os PJs insistirem em um guia, Felix se oferece para acompanhá-los.

Se os heróis suspeitarem do envolvimento de Harken, use as notas do encontro E para preparar suas respostas. Ele está limpo se for capturado neste ponto, mas ele vai avisar que em um dia ou dois Arathex vai se cansar de esperar pelos PJs e atacará a cidade de qualquer forma. O golem de carne está no momento na moradia de Harken, entretanto ele vai para o Grande Mausoléu logo após os PJs se dirigirem para lá. Harken ordenou a ele que os siga e que esteja pronto para servir Arathex se ele emergir ou retornar, em caso contrário.

B. A Estepe dos Túmulos

O caminho de Anoitecer até a Estepe dos Túmulos leva uma hora a cavalo. Uma vez lá, os PJs podem encontrar um grupo de guardiões ou ocorrer um encontro aleatório.

B1. Os Guardiões

Leia ou parafraseie o seguinte texto quando os PJs chegarem à necrópole.

A área ao redor da Estepe dos Túmulos é plana, sem altos e baixos ou vales para quebrar sua monotonia. Marcadores de túmulos estão no chão, e nomes e símbolos sagrados parecem ter sido cravados sobre cada superfície. No centro desta área desolada há uma planície com centenas de mausoléus, alguns deles sobrepujam a própria colina. Um forte muro cercava a colina.

Uma fina névoa se prende ao chão, sua monotonia acinzentada esconde tudo a não ser ocasionais ervas e pedaços de pequenos arbustos que se sobressaem. Não há uma estrada direta passando pelas tumbas; o caminho bem cuidado serpenteia pelos mausoléus, árvores e santuários.

A estepe normalmente é calma – mesmo o trinar dos insetos à noite não se ouve. Repentinamente um barulho de pedras rangendo quebra o silêncio. Quatro estátuas de lamentadores dos mortos começaram a se mover!

Os construtores desta necrópole assumiram que ninguém nunca teria um motivo legítimo para atravessar a cerca à noite. Portanto eles escolheram guardiões que só ficavam ativos durante a noite. Apesar de centenas desses guardiões outrora terem vigiado a Estepe dos Túmulos, somente algumas dúzias não foram destruídos com o passar dos séculos.

Criaturas: os guardiões desta necrópole, conhecidos como lamentadores, lembram estátuas de parentes de mortos. Estes construtos sem mente receberam ordem de rondar a Estepe dos Túmulos pela noite, atacando qualquer humanoide, humanoide monstruoso, gigante ou morto-vivo dentro da cerca. Durante o dia, eles são simples estátuas de pedra. Os PJs só encontrarão um grupo se eles se moverem diretamente da entrada da estepe para a cripta de Arathex.

LAMENTADOR (4)

Médio e Caótico

CA 14	JP 17	XP 320	PV 40
Movimento 6m		Moral 6	

Ataques:
1 pancada+4 (1d8+1)

Habilidades Especiais:
Lamento: a cada rodada que um lamentador passa em combate, há uma chance de 25% de que ele comece a lamentar-se. A sua lamentação é um grito barulhento, pungente assim como uma criatura senciente pranteando um amado. Cada criatura viva em uma área de 18m deve fazer uma JP-CON ou receber 2d6 pontos do dano sônico e ficar ensurdecido por 1d4 horas. Uma criatura que for bem sucedida em seu teste recebe 1d6 pontos do dano e evita o ensurdecimento.

Uma vez que ele comece, um lamentador lamenta-se constantemente por 1d6 rodadas, forçando uma nova JP a cada rodada em seu turno.
Imunidade à Magia: um lamentador é imune a qualquer magia ou habilidade semelhante magia que permita um teste de Resistência à Magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam de forma diferente contra ele, como abaixo.

- Quando de fato mirada em um lamentador, a magia silêncio pasma-o por 1d3 rodadas (nenhum teste de resistência).
- Qualquer magia que cause dano sônico cura 1 ponto de dano que o lamentador tenha recebido para cada 3 pontos de dano sônico que ela teria normalmente causado.
- Qualquer magia ou efeito que conceda a outros um bônus de moral, força todos os lamentadores na área a receber uma penalidade de mesma magnitude.

Combate: os lamentadores não são especialmente perigosos como um construto é. Eles são projetados para guardar áreas específicas e para espantar intrusos, e não servem como máquinas assassinas.

Táticas: os lamentadores se juntam em grupos de quatro, separando seus grupos o mínimo possível entre as tumbas. Quando percebem um alvo, cada lamentador ataca o humanoide mais próximo. Eles usam seu ataque de gemido sempre que possível, sem se esforçarem para coordenar os efeitos.

Como eles guardam somente a Estepe dos Túmulos, os lamentadores não seguem os alvos que fogem para fora de suas bordas. Eles ignoram alvos diferentes dos descritos acima, incluindo familiares, companheiro animal, a maioria das criaturas conjuradas, e mesmo druidas em forma animal. Eles não entram em tumbas ou mausoléus, porém eles ficam rondando do lado de fora se os personagens se abrigarem em uma dessas estruturas, de forma que eles possam atacar novamente se os PJs saírem durante a noite.

Os lamentadores dão uma volta pelo lugar alguns minutos antes do alvorecer para se manterem espalhados. Além disso, se um grupo de lamentadores for destruído durante a noite, um novo grupo toma o lugar dele no próximo amanhecer.

B2. Encontros Aleatórios

Os PJs que andarem pela necrópole durante a noite têm uma chance de 20% de ter um encontro aleatório por hora. Durante o dia, esta chance cai para 1% por hora, e qualquer lamentador encontrado estará inanimado. Confira a tabela abaixo para determinar o encontro específico.

Tabela de Encontros Aleatórios da Estepe dos Túmulos	
1d10	Encontros
1-3	4 Lamentadores
4-5	2d6 Zumbis
6-7	1 Gafanhoto Gigante
8-9	2d4 Carniçais
10	2d10 Morcegos

C. O Grande Mausoléu

No centro da Estepe dos Túmulos fica o Grande Mausoléu, uma colina em formato de caveira com duas entradas cavadas diretamente na sua encosta. Leia ou parafraseie o seguinte texto quando os PJs se aproximarem da colina.

Os dois corredores que levam para o interior da colina

em formato de caveira se encontram a alguns metros abaixo do solo, formando um túnel único. Esta passagem continua por mais 12 metros, sem nenhum tipo de luz. Diferente das paredes interiores nos outros lugares da Estepe dos Túmulos, o túnel tem paredes, brutas, e não trabalhadas que não têm nem entalhes, nem pinturas.

No fim do túnel existem duas portas grossas de ferro. Ambas estão enferrujadas e amassadas e a da esquerda está entreaberta. O vento sopra da tumba, assobiando contra a porta aberta e carregando consigo o cheiro de podridão.

O Grande Mausoléu fica sob a colina em forma de caveira no centro da Estepe dos Túmulos. Nenhuma criatura de fora jamais perambulou dentro desta estrutura, então os personagens estão livres de ocorrerem encontros aleatórios enquanto estiverem lá dentro. Entretanto, alguns dos habitantes dali (especialmente os cubos gelatinosos das áreas C3 e C10) podem perambular pelo mausoléu (10% de chance por hora de encontrar ambos até que um seja morto). Da mesma forma, qualquer habitante do mausoléu pode ouvir os PJs se eles fizerem muito barulho.

C1. Câmara de Entrada

Leia ou parafraseie o seguinte texto quando os PJs passarem pelas portas de entrada para dentro do Grande Mausoléu.



A porta se abre para um aposento com um telhado em forma de domo bem alto. O cheiro mofado de desuso preenche o ar, e qualquer som, por menor que seja, ecoa pelas paredes sombrias de pedra. O chão da câmara é feito com azulejos bem colocados, cada um gravado com palavras.

Em cada canto do aposento, uma estátua de basalto feita em tamanho natural de um lobo mostrando os dentes está exposta sobre uma pequena base de bronze marcada com runas de morte e de proteção. Sem aviso uma das estatuas uiva e uma luz negra flui dos seus olhos. Quando a luz bate no chão, aparece um pequeno remoinho de poeira que monta um esqueleto canino, com seus olhos vermelhos reluzindo como se procurassem por sua presa.

As palavras nas pedras estão escritas em dúzias de línguas, mas cada inscrição transmite a mesma mensagem: “Somente os que aqui serão enterrados e os que os carregam podem entrar neste lugar. Os guardiões não violarão as tumbas, mas serão violentos com qualquer ladrão de tumbas”.

As portas ao sul da entrada principal estão fechadas e são feitas de pedra.

Cada um dos lobos de pedra pode gerar um número ilimitado de esqueletos de worg. Quando qualquer um que não esteja carregando um corpo ficar no aposento por mais de uma rodada, cada uma das estátuas produzirá um esqueleto de worg. A cada rodada subsequente que qualquer alvo permanecer no aposento, uma estátua pode (50% de chance) criar outro esqueleto se menos que quatro destas criaturas ainda estiverem lutando. As estátuas também são ativadas se alguém tentar carregar um corpo para fora do mausoléu. Os lobos de pedra são parte das proteções do mausoléu e não funcionam em outro lugar.

Criaturas: não existem criaturas no aposento quando os PJs entrarem, mas eles encontram quatro esqueletos de worg com a ativação dos lobos de pedra.

ESQUELETO DE WORG (4)			
Médio e Caótico			
CA 16	JP 16	XP 145	PV 26
Movimento 16m		Moral 10	
Ataques:			
1 mordida +5 (dano: 1d6+4)			

Combate: diferentemente de worgs vivos, esqueletos de worg não empregam táticas de bando. Cada um ataca a criatura viva mais próxima e continua atacando até que ele ou o seu oponente esteja morto.

Táticas: os esqueletos de worg atacam descontroladamente coisas vivas, mas não perseguem nada que saia deste aposento (se o aposento ficar sem nenhum alvo por mais que 5 minutos, qualquer esqueleto de worg restante virará poeira).

C2. Templo do Oeste

Este templo é dedicado à divindade da morte, a qual um dia Arathex fingiu ser um devoto. Dependendo de sua campanha, esta divindade deve ser Wee Jas, Anubis, Nephthys ou alguma similar. Leia ou parafraseie o seguinte texto quando os PJs entrarem.

Há um altar sobre um balcão no lado oposto deste aposento. Na parede atrás há uma imensa pintura feita para parecer vidro colorido. O resto do aposento está cheio de bancos de igreja feitos de madeira em péssimo estado, estes bancos estão organizados em fileiras como se fosse um templo. O ar é parado, e toda a mobília está coberta de poeira.

C3. O Grande Hall

Foi nesta câmara que Felix viu a aparição.

Pinturas brancas descascadas cobrem as paredes de pedra da câmara. No meio do aposento há uma pilha de corpos, cada um deles em diferentes estágios de decomposição. Um cheiro de podridão muito forte enche o aposento, vermes movem-se livremente pelo chão e pelos corpos.

Os vinte corpos variam de quase esqueletos a falecidos de alguns dias. Avisado sobre os lobos de pedra na câmara de entrada por Arathex, Harken trazia um corpo consigo sempre que ele visitava a tumba para evitar ativar a proteção. Harken nunca quis arriscar-se a remover os corpos, então eles simplesmente foram deixados lá. Cada um deles usava uma mortalha com a runa das pás cruzadas da Casa Funerária, de onde ele os pegou. Os corpos estão completamente inanimados.

Desenvolvimento: se os PJs ficarem por muito tempo ou fizerem muito barulho, eles podem atrair o cubo gelatinoso que esta residindo nas despensas a leste (veja as áreas C4-C7).

C4-C7. Despensas

As portas que levam a esta seção da tumba vin- da da área C3 estão bem emperradas. Um teste de Força é necessário para abrir a porta à força. Leia ou parafraseie o seguinte texto quando os PJs abrirem a porta.

As portas se abrem repentinamente. Uma delas se solta das dobradiças, caindo pesadamente ao chão com um grande barulho à medida que cascalhos caem da câmara cheia de pedregulhos do outro lado das portas. O teto obviamente desmoronou e uma grade quantidade de rocha, tanto bruta, como trabalhada, enche o espaço. O pedaço maior tem facilmente 3m de diâmetro. Um espaço não maior que 60cm de comprimento passa pelo alto dos detritos, mas mesmo um gato teria dificuldade de se espremer pelas pedras em alguns lugares. Nenhuma passagem é visível do outro lado das rochas.

Se os PJs ainda não atraíram a atenção do cubo gelatinoso, eles certamente o farão ao forçar a porta.

CUBO GELATINOSO			
Grande e Neutro			
CA 12	JP 15	XP 1085	PV 80
Movimento 4m		Moral 12	
Ataques: 1 pancada +8 (1d8+ácido)			
Habilidades Especiais: Fagocitar, Translúcido, Ácido			

Táticas: por ser uma gosma, o cubo não usa muitas táticas. Ele ataca a criatura mais próxima que ele perceber e continua atacando o alvo que estiver mais próximo até ser vitorioso ou seus pontos de vida caírem para menos que 20. Nesse ponto, ele foge de volta para o aposento desmoronado além da área C4.

Desenvolvimento: o cubo pode atacar novamente, quando os PJs forem para a área C3 para descansar, se ainda estiver vivo.

C8. Hall Inferior

O chão desta câmara uma vez manteve as proteções principais da tumba, as que mantinham os mortos vivos do lado de fora, mas também manteve Arathex dentro. O golem recentemente destruiu o desenho com uma ajuda mágica de Harken.

O cheiro da terra recentemente revirada enche esta sala simples de pedra. Nem as paredes nem o teto têm qualquer tipo de ornamentação, mas o chão obviamente teve algo de belo algum dia. Seus blocos de pedra, uma vez habilmente colocados em cuidadosos padrões, foram desenterrados e espalhados rudemente pela câmara. Cada uma dessas pedras deslocadas tem um entalhe complexo em um dos lados.

As pedras são extremamente pesadas (150 a 300kg cada). Movê-las de volta para seu lugar seria na melhor das hipóteses uma tarefa difícil, e finalmente inútil, pois sua mágica não pode ser restaurada.

Harken gastou muito tempo neste aposento enquanto aprendia com Arathex e trabalhava para quebrar o encantamento das runas do chão. Uma procura cuidadosa no aposento revela um colchão de dormir esfarrapado, alguns pés-de-cabra estampados com a runa das pás cruzadas da Casa Funerária, e os restos de várias refeições.

C8a. Despensa

Harken mantinha numerosos pergaminhos e papéis neste aposento, que foi feito para armazenamento. Poucas coisas foram deixadas aqui, mas manchas de tinta com pouco mais de algumas semanas e um rascunho em um pergaminho com os dizeres:

“... para ter certeza que as proteções não possam ser restauradas, pelo menos dois heróis devem dar seu último suspiro sobre seus restos quebrados. Este ato quebra qualquer influência que a luz possa ter sobre este lugar e liberta a escuridão para sempre. Meu mestre deseja a verdadeira liberdade. Uma vez que ele a tenha, seus segredos serão meus...”

O manuscrito é de Harken, mas é improvável que os PJs tenham visto um exemplo de sua escrita anteriormente.

C8b. Câmara de Oferenda

Este aposento mantinha as oferendas enterradas com Arathex durante seu funeral de herói, incluindo barris de óleo valioso, tapeçarias, madeira encravada, vestimentas ornamentadas. Os bens foram a muito arruinados pelo mofo, deixando somente uma massa de tecido e madeira, e um cheiro forte de mofo e decadência.

C9. A Tumba Exterior

Os servos de Arathex deveriam ser enterrados

nesta câmara, mas ninguém nunca foi. Leia ou parafraseie o seguinte texto quando os PJs entrarem.

Nenhuma brisa ou corrente de ar movimenta os séculos de pó nesta câmara. O ar aqui é mais fresco do que em outro lugar, e as paredes de pedra pesadas irradiam um frio forte. O chão está cheio de ossos de roedores e conchas de insetos mortos há muito tempo. O teto é pintado de preto, e velhas pinturas cobrem as paredes de rocha e o chão. A sala tem várias portas, a maior parte delas está ligeiramente entreaberta.

Se Arathex ouvir os PJs aqui, ele se move para a área C9a, C9b, C9c ou C9d na tentativa de pegar um ou dois deles sozinhos (ver a seção de Táticas na área C10). Ele também usa essas salas como áreas de emboscada se ele for obrigado a fugir pelas paredes durante a luta.

C9a. Sala de Tesouros

O tesouro pessoal de Arathex foi reunido nesta sala.

Em um canto da sala estão alguns velhos baús de madeira com moedas que caem de suas fendas apodrecidas.

O tesouro totaliza 300 PO, 2.000 PP, e 6.000 PC.

C9b. Despensa

Esta sala está vazia.

C9c. Sala Sagrada

Esta sala contém a velha vestimenta sacerdotal de Arathex, e alguns símbolos sagrados que ele usava. Todos esses itens sofreram o efeito do tempo e não são mais usáveis ou valiosos.

C9d. Sala de Armas

Nesta câmara encontra-se a Ruína da Morte, a última arma mágica que Arathex criou em vida. Seus aliados aventureiros enterraram-no com ela como um gesto do respeito.

No centro desta sala há um pedestal com um pacote de tecido preto em cima dele.

A Ruína da Morte está enrolada no tecido, junto com vários pequenos sinos de latão. Qualquer personagem que pegar o pacote sem primeiro remover os sinos deve fazer um teste de Destreza para evitar que eles caiam. Se os sinos caírem, eles fazem um grande barulho, atraindo a atenção de Arathex.

Como a Ruína da Morte não é uma arma de toque espectral, Arathex não tem nenhum medo dela, embora ela cause um dano considerável se os personagens conseguirem conectá-la com ele. A Ruína da Morte é uma espada longa +1, ordeira que causa 1d10 adicional de dano em criaturas do tipo morto vivo e que vale 18.315 PO.

C10. Cripta de Arathex

Esta sala é a câmara funerária de Arathex.

Sobre uma pedra elevada está um cadáver vestido em o que uma vez foi uma boa roupa, mas que agora não passa de farrapos. Apertado em suas mãos ósseas há um bastão decorado com runas arcanas. Pergaminhos e livros estão empilhados em volta do corpo, mas o cheiro de mofo revela que eles provavelmente estão ilegíveis.

O frio da sala intensifica-se à medida que dois pontos vermelhos brilhantes surgem na parede distante. Uma figura humanoide tenebrosa se forma em volta das luzes incandescentes que agora parecem ser olhos ardendo de ódio.

Aqui está o corpo de Arathex, há muito decaído e agora só ossos. Ele foi posto aí em estado perfeito e com um funeral de herói pelos aventureiros que ele tinha enganado, e que forneciam a ele as matérias-primas da sua pesquisa necromântica.



ARATHEX

Médio e Caótico

CA 15

JP 10

XP 1598

PV 72

Movimento V 10m

Moral 12

RD 4/magia

Ataques:

1 toque +8 (1d8 + toque congelante)

Habilidades Especiais:

Toque congelante, Terror, Imunidades

Cria: qualquer Humanoide morto por Arathex se tornará uma aparição em 1d4 rodadas. Seu corpo se mantém intacto e inanimado, mas seu espírito é arrancado do corpo e transformado. A cria está sob o comando de Arathex e permanecerá escravizada até ser destruída. A cria não possui nenhuma das habilidades que tinha em vida.

Características Incorpóreas: Arathex só é ferido por outra criatura incorpórea, armas mágicas, magias, habilidades semelhantes a magia e habilidades sobrenaturais. Ele tem 50 % de chance de ignorar qualquer dano de origem corpórea, exceto de efeitos de energia ou ataques feitos com armas de toque espectral. Ele pode passar por objetos sólidos à vontade, mas não por efeitos de energia. Os seus ataques ignoram armadura natural, armadura e escudos, mas os bônus deflexão e efeitos de energia funcionam normalmente contra ele. Arathex sempre se move em silêncio e não pode ser ouvido se ele não quiser.

Táticas: Arathex conhece o seu terreno muito bem, e ele faz ótimo uso dele. Ele sempre ataca com cobertura, escondendo-se parcialmente em uma parede ou no chão. Se algum PJ tenta ficar na retaguarda para usar magias ou armas de ataque à distância, Arathex voa pelas paredes ou até pelo teto para ficar a uma boa distância para atacar. Sempre que puder, ele evita personagens com armas de toque espectral, ou os visa se forçado a enfrentá-lo, em vez de outro inimigo.

Se muito machucado, Arathex foge para alguma outra parte do túmulo, mas não por muito tempo. Ele não tem nenhuma intenção de permitir que esses aventureiros escapem com vida, portanto ele foge só o suficiente para que qualquer magia preparatória que os PJs tenham conjurado termine (geralmente 10 minutos). Enquanto esta tática dá tempo aos PJs para se curarem, ele também os força a reconjurar suas magias de combate de curta duração.

Arathex luta até a morte antes de permitir que os PJs fujam.

Tesouro: Maior parte dos tesouros de Arathex está nas salas do túmulo exterior.

C11-C14. Câmaras Inacabadas

Arathex pretendia construir uma biblioteca, um templo secreto, uma sala de estudo e um laboratório nesta área, mas ele nunca retornou para terminar. Essas salas estão vazias e inacabadas.

D. O Golem

Use este encontro quando os PJs estiverem se preparando para sair do túmulo.

Fora do Túmulo de Caveira, vê-se com dificuldade uma figura a distância, escondida pela névoa da Estepe dos Túmulos. Embora seja humanoide, é claramente deformado e disforme. A figura se vira imediatamente e anda pesadamente para longe do Grande Mausoléu.

A figura é o golem de carne que seguiu os PJs até o túmulo.

Criatura: o golem de carne foi instruído para permanecer próximo, para que Arathex possa ordená-lo a segui-lo quando ele finalmente escapasse do túmulo. Quando os PJs partem no lugar de Arathex, o golem volta a Harken. Ele foge para a Casa Funerária tão rapidamente quanto suas incansáveis pernas puderem andar, ele não se esforça para esconder seu rastro. Se atacado, ele defende-se da melhor forma possível.

GOLEM DE CARNE			
Grande e Neutro			
CA 14	JP 13	XP 450	PV 70
Movimento 9m		Moral 8	
Ataques: 1 pancada +8 (2d8+16)			
Habilidades Especiais: Renascido da Tempestade, Imunidades			

Desenvolvimento: os PJs podem perseguir a criatura, mas o golem pode correr incansavelmente e é bastante capaz de deixá-los para trás em uma corrida longa. Se eles realmente conseguirem se aproximar o bastante para atacá-lo, ele retaliará (ver encontro E para suas táticas). De outra maneira, ele descuidadamente irá conduzi-los de volta à Casa Funerária.

E. A Casa Funerária

Se os PJs juntarem as pistas da cripta de Arathex

ou seguirem o golem até a Casa Funerária, eles podem decidir confrontar Harken. Como ele não consegue enfrentar os aventureiros sozinho, ele faz o possível para enganá-los para que ele possa fugir. Se ele falhar, ele tenta conduzi-los ao abrigo onde o golem fica.

Se os PJs não o confrontarem, Harken decide tomar a frente da questão dos mortos-vivos quando ele perceber que o plano de Arathex deu errado. Como ele não aprendeu o ritual completo para se tornar um lich com Arathex, ele tenta se aproximar dos mortos-vivos por outro caminho, agora usando um pergaminho de criar mortos-vivos. Depois que os PJs saírem, Harken passa alguns dias reunindo algumas ervas raras e caras das lojas na cidade enquanto o golem de carne reúne algumas partes de corpos humanos. A necessidade da permanência temporária do golem origina rumores de “um terrível zumbi desajeitado” causando baderna em Anoteecer.

Criaturas: Harken espera na Casa Funerária os eventos desta noite terminarem. O golem vai ao abrigo do lado de fora da Casa quando volta da Estepe dos Túmulos.

HARKEN			
Médio e Caótico			
CA 15	JP 12	XP 400	PV 30
Movimento 9m		Moral 8	
Ataques: 1 cajado +5 (1d4+1)			
Habilidades Especiais: Magias: considere Harken um mago de 5º nível.			

GOLEM DE CARNE			
Grande e Neutro			
CA 14	JP 13	XP 450	PV 70
Movimento 9m		Moral 8	
Ataques: 1 pancada +8 (2d8+16)			
Habilidades Especiais: Renascido da Tempestade, Imunidades			

Táticas: se os PJs atacarem Harken imediatamente, ele revida e chama o golem, que chega em 1d4 rodadas. Se eles o interrogarem, ele afirma ter provas de sua inocência, são papéis deixados por um de seus assistentes que o deixou há algumas semanas. Se for permitido que ele saia da sala sozinho para pegar os papéis, ele manda

o golem para atrasar os PJs enquanto ele foge. Se um ou mais PJs forem com ele buscar os papéis, ele leva sua escolta para o abrigo, sabendo que o golem atacará qualquer um que não seja ele que entrar lá.

Harken guarda sua magia de toque vampírico para curar-se. Se possível, ele usa o relâmpago depois de algumas rodadas de batalha tanto para causar dano a um inimigo como para curar o golem. Ele ordena que o golem afaste os PJs enquanto ele recupera suas magias defensivas, bem como vitalidade ilusória, se possível. Harken prefere magias de raio a magias de dano, mas se forçado a lutar em vez de fugir, ele usa todos seus mísseis mágicos antes de desistir.

Aconteça o que acontecer, o objetivo principal de Harken é fugir. Qualquer oportunidade razoável que tiver de fugir dos PJs, ele irá aproveitar. Se não puder realmente superá-los para conseguir uma dianteira na fuga, ele depende do golem para destruí-los e continua o combate enquanto o golem estiver de pé. Quando o golem cair, Harken se rende.

Se capturado, Harken coopera com os PJs totalmente, agindo do melhor modo possível de modo que ele garanta manter sua vida. Mas ele é ganancioso e tem um coração mau, e mantê-lo preso não fará com que mude seu modo de pensar.

O golem, por outro lado, é levado puramente pelo ódio e pela raiva. Uma vez que veja os PJs, ele os ataca e continua lutando até ser destruído. Ele não tem muito cuidado com o uso de táticas — ele ataca o inimigo mais próximo primeiro, então ataca ou o que estiver mais próximo ou o que lhe causou maior dano. O golem de carne prefere fazer ações de ataque total, mas ele tem suficiente instinto de autopreservação para se mover, caso precise atacar um inimigo particularmente eficaz.

Conclusão da Aventura

Uma vez que a aparição e o golem tenham sido destruídos, e Harken tenha morrido ou fugido, a ameaça a Anoitecer termina. Os PJs recebem a recompensa prometida e se tornam heróis locais. São oferecidos a eles serviços de enterro gratuito (para eles, bem como qualquer aliado) sempre que precisarem.

Os habitantes da cidade também convidam os PJs para tomarem o controle do Grande Mausoléu, que eles não usarão como túmulo novamente. Com bastante tempo e dinheiro, eles poderiam convertê-lo em uma fortaleza excelente. Contudo, para fazer isto eles devem encontrar um modo de controlar os lamentadores ou só se moverem à luz do dia.

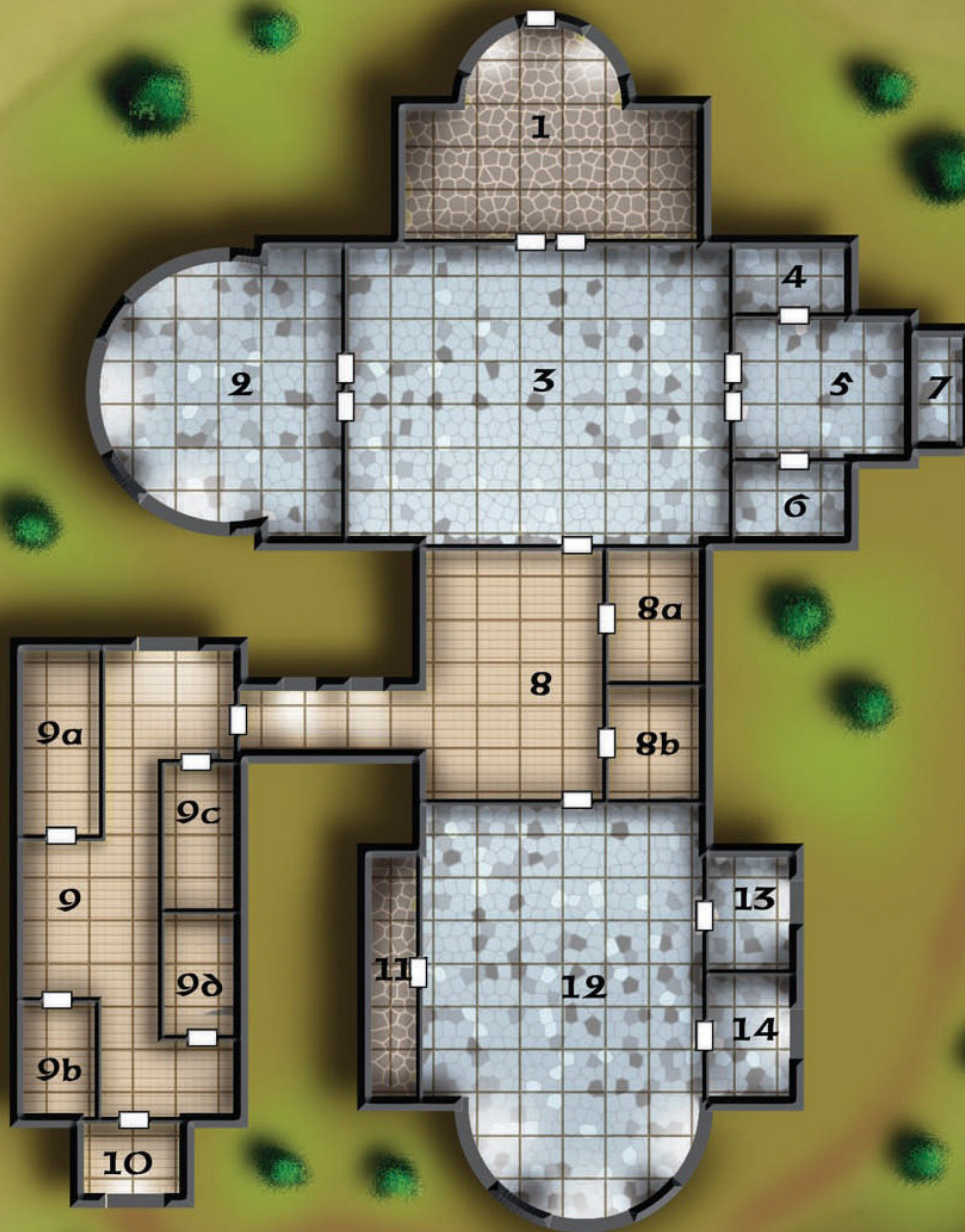
Novas Aventuras

Se Arathex sobreviver ao encontro com os PJs, mas falhar em matá-los, ele desce para Anoitecer e mata todos os seus habitantes em uma única noite. Cada pessoa morta por Arathex se torna uma aparição escrava de Arathex. Quando a manhã chegar e forçá-lo a parar, o seu exército já terá centenas de aparições. Todas elas fogem para a Estepe dos Túmulos até a noite seguinte. Quando os heróis perceberem o problema, eles terão que enfrentar um exército de mortos-vivos de poder considerável.

Sobre o Autor

Owen Kirker Clifford Stephens nasceu no ano de 1970 em Normando, Oklahoma. Ele participou da Oficina de Escritores da TSR no Centro de Jogos da Wizards of the Coast em 1997 e se mudou para Seattle em 2000, depois de aceitar um emprego como um Desenvolvedor de Jogos na Wizards of the Coast, Inc. Catorze meses depois, ele voltou a Oklahoma com sua esposa e três gatos para começar sua carreira de escritor/desenvolvedor independente. Ele é co-autor e autor de numerosos projetos de Star Wars e EverQuest, bem como Bastards and Bloodlines da Green Ronin. Ele também trabalhou em vários produtos da IDA, inclusive figuras prontas para impressão.

Grande Mausoleu



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 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