



SOB A TORRE SOLITÁRIA

Aventura para personagens de 6º nível

Erik Scott de Bie



SOB A TORRE SOLITÁRIA

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

Erik Scott de Bie

Publicação Original

Beneath the Lonely Tower
2010 Worldwide D&D Game Day

Diagramação

Ninja Egg

Adaptação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

A distância do Reino Distante para os demais reinos, bem como as proteções erguidas no início dos tempos, protege os mundos da loucura desenfreada deste local. Ao longo da história — especialmente durante a Guerra da Aurora — a força dessas proteções diminuiu, permitindo que a loucura vazasse para outros planos, incluindo o mundo mortal.

Recentemente, uma fenda para o Reino Distante se abriu sob uma fortaleza abandonada chamada Torre Solitária, há cerca de trinta quilômetros do vilarejo de fronteira Poço de Beorunna. Dez dias atrás, uma tropa de corrompidos emergiu da fenda e começou a atrair mortais para serem sacrificados. Conforme cada uma dessas vítimas sucumbia nas masmorras da torre, sua força vital era reunida pelos corrompidos por meio de um ritual para expandir a fenda e assim permitir a chegada de um grande mal.

O povo corajoso de Poço de Beorunna — bárbaros, patrulheiros e outras classes marciais — formaram dois grupos iniciais de ataque contra a Torre Solitária. Nenhum retornou.

Essa aventura desafia os personagens a encontrar e fechar a fenda. Se fracassarem, ainda mais criaturas insanas aparecerão para corromper a terra.

ÍNDICE

Resumo da aventura.....	4
Área 1: masmorra apodrecida.....	5
Área 2: caverna do dragão.....	7
Área 3: sorvedouro da realidade.....	9
Área 4: cristais alterados.....	10
Área 5: fenda para o Reino Distante.....	12
Conclusão.....	13
Expandindo a aventura.....	13

RESUMO DA AVENTURA

No início da aventura, os personagens despertam em uma masmorra construída dentro da montanha sob a Torre Solitária.

Eles tem pouco tempo para examinar seus arredores, pois rapidamente são atacados pelos habitantes famintos da masmorra. Durante o descanso após a batalha, explique a situação em Poço de Beorunna (incluindo a missão que aceitaram na noite anterior e sua total falta de memórias sobre como chegaram até a masmorra da Torre).

Use as dicas apresentadas na seção “O que os Personagens Sabem?”, a seguir, para revelar as informações obtidas no teste.

A missão

O povo de Poço de Beorunna pediu que os personagens investigassem o desaparecimento de vários cidadãos locais, além de dois grupos enviados anteriormente para explorar a Torre Solitária.

As negociações sobre possíveis recompensas estavam agendadas para o dia seguinte (após uma noite de banquetes e muito vinho). Entretanto, em meio as festividades, sequestradores capturaram os personagens para serem sacrificados no próximo ritual. Agora os personagens devem resistir à loucura ou serão suas próximas vítimas.

O que os PJs sabem?

Os personagens quando aceitaram o convite para negociar a missão já sabiam que essa área é conhecida por suas conjunções planares imprevisíveis e que criaturas extraplanares poderiam ser encontradas com frequência. Sabem também que devido a séculos de guerra antes dos



bárbaros da tribo Leão Negro fundarem o Poço de Beorunna, as tribos que habitavam essas terras ergueram várias fortificações, incluindo a Torre Solitária. Elas geralmente incluíam masmorras subterrâneas. E ao chegarem na região podiam ouvir gritos de terror vindos de dentro da Torre Solitária.

Detalhes da masmorra

A presença da fenda para o Reino Distante alterou o clima na masmorra, tornando as cavernas estranhamente frias (mas não a ponto de serem perigosas). Personagens sem roupas pesadas ou sem resistência contra dano congelante se sentem desconfortáveis, mas não sofrem dano.

- Mesmo com o frio, a masmorra inteira tem o fedor do tempo e do apodrecimento.



- Salas e túneis têm de 2,4m a 3m de altura, exceto quando descrito o contrário.
- As descrições das salas indicam a iluminação do local.
- Se qualquer criatura não aberrante — incluindo um personagem — morrer dentro da masmorra, o ritual dos corrompidos absorve sua força vital (sem efeito nessa aventura). Uma vez que o ritual absorve mais energia da morte dos corajosos do que dos covardes, os corrompidos deixarão os personagens com seus equipamentos. Eles preferem que os personagens morram em batalha em vez de serem mortos encolhidos em algum canto.

Descrições das salas

Área 1: Masmorra apodrecida

Vocês despertam em um piso frio e úmido de pedra, com ínfimas recordações da noite anterior: cerveja e vinho, música e dança. A luz de cinco pequenas velas

— cada uma colocada no chão diante de cada um de vocês — revela o ambiente atual: uma caverna subterrânea. O fedor de morte invade suas narinas. Vocês não conseguem se lembrar como chegaram até aqui.

Urros distantes reverberam de uma direção difícil de proceder. Uma tênue iluminação tremula acima de suas cabeças, em um parapeito do outro lado da sala. Mais próximo de vocês é possível ouvir sons de chiados e gorgulhos.

Os sequestradores largaram os personagens dentro das cavernas sob a Torre Solitária. Uma criatura ancestral e dois otyughs, atraídos pela energia da fenda, alimentam-se numa área próxima. Uma aparição demente, fruto de um sacrifício recente, vive entre os corpos apodrecidos.

Os personagens estão com todos os equipamentos. Eles não tem ideia de como

chegaram até o local, nem que o ritual dos corrompidos já teve início.

Aparição

CA 15, JP 10, XP 1373, PV 60, RD 4/magia
1 toque +8 (1d8 + toque congelante)
Toque congelante, Terror, Imunidades

Criatura ancestral

CA 15, JP 14, XP 480, PV 35, RM 25%
4 Tentáculos +8 (1d6+4)
Imunidade, Magia, Insanidade

Otyugh (2)

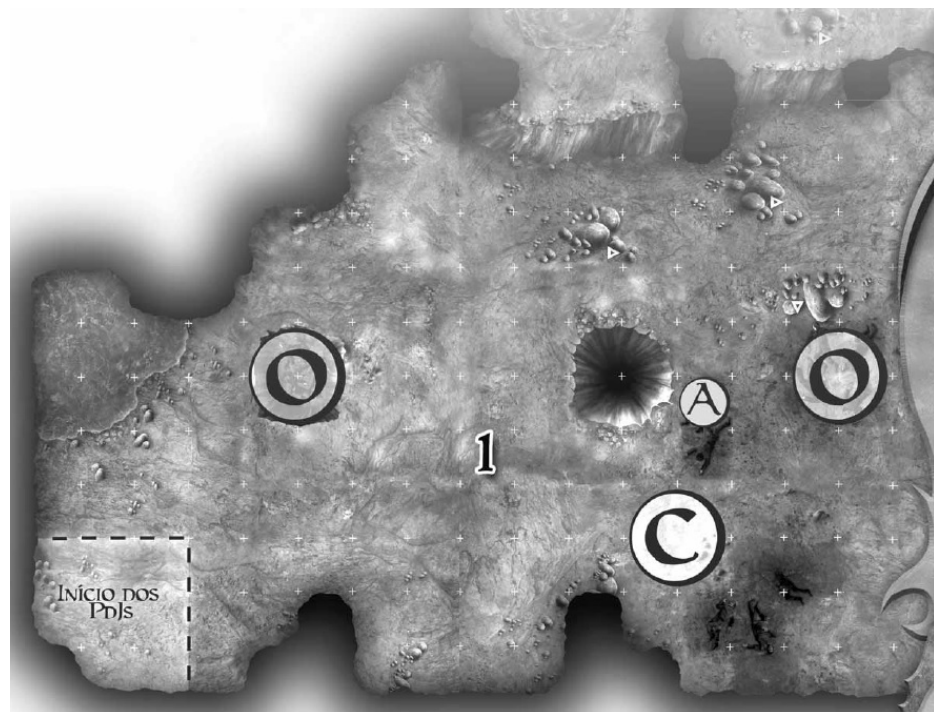
CA 14, JP 14, XP 100, PV 50
1 mordida +4 (1d8+doença)
2 tentáculos +4 (1d6+agarrar)
Visão no escuro, Tentáculos, Doença

Táticas: o otyugh alerta ataca com um tentáculo qualquer personagem que se aproximar a até 5m, obtendo uma jogada

surpresa se os personagens ainda não o tiverem percebido. Assim que ele ataca, o outro otyugh emerge de seu esconderijo no fosso e se une à batalha.

A aparição demente começa o encontro dormente dentro dos restos de seu corpo mortal. Se qualquer personagem se deslocar e ficar a uma distância possível para o ataque, a aparição se ergue e ataca. A aparição não persegue nenhum personagem, sempre atacando o que estiver mais perto.

A criatura ancestral ignora os personagens até ser atacado ou até que o combate comece com a aparição e os otyughs. Ele prefere perseguir alvos nos arredores da batalha em vez de disputar alimento com um otyugh. Se qualquer personagem ficar atordoado ou inconsciente, a criatura ancestral tentará arrastá-lo até um canto para poder se alimentar em paz.



Área 2: Caverna do dragão

Pontas de gelo se enrolam como cachos e dobram em ângulos estranhos. Rochas unidas de maneira errada, como peças de um quebra-cabeças montado errado, forçadas no lugar. Um rio sinuoso de gelo cobre grande parte do chão. Um grande dragão fêmea branco se recolhe contra uma das paredes, gritando de fúria. Ao ver vocês, seu rugido se torna um rosnado forte e gutural.

É uma caverna gelada que continha uma passagem para a superfície. O portal do Reino Distante mudou a forma das paredes e selou a saída principal, aprisionando seu habitante original.

Apesar de estar aprisionada na parede, Isilyx, uma dragoa branca, ainda posa de maneira confiante, tentando esconder sua vergonha e raiva, ao ponto de ser

desagradável e fanfarrona. Ela usa frases como:

“Ahh, quando finalmente alguém aparece, quem são? Humanóides patéticos!”

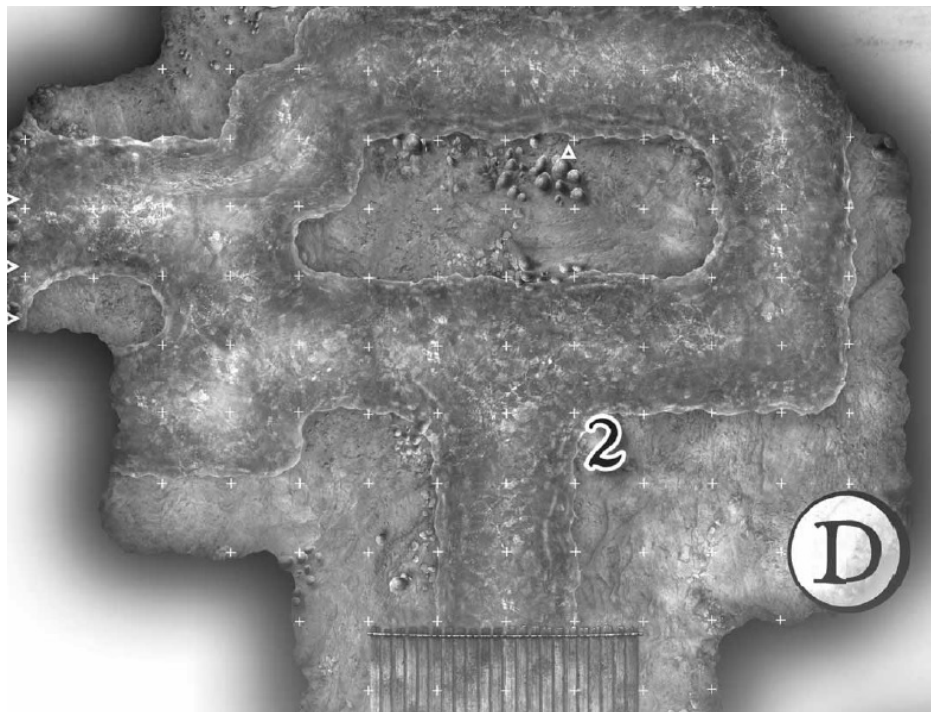
“Como se atrevem a ficar de pé diante da grande Isilyx? Ajoelhem-se!”

Se os personagens atacarem, o dragão se defende e o combate inicia (consulte “Táticas”). Contudo, ela não inicia o combate e se os personagens decidirem conversar, ela dirá:

“Eu farei um acordo com vocês: encontrem um meio de me libertar e não os devorarei.”

Se os personagens concordarem em libertar Isilyx, todos os PJs terão que ter sucesso em um teste de Força simultaneamente.

Caso não concordem e decidam atacar



Isilyx, a dragoa irá se defender e contra atacar.

Isilyx

CA 23, JP 11, XP 6900, PV 252

1 mordida +27 (2d6+9)

2 garras +17 (1d8+11)

1 cauda +12 (1d6+8)

Baforada, Magia, Imunidades

Situação atual: Isilyx está imobilizada e por isso concede uma vantagem de combate, sofre -5 de penalidade nas jogadas de ataque e tem sua CA reduzida em 8 pontos (não calculados no quadro acima). Isilyx usará sua baforada contra qualquer oponente que se aproximar dela de modo agressivo ou ameaçador.

Isilyx já está ferida devido a antigas tentativas de sair de sua prisão natural, para efeitos de jogo, considere que Isilyx já recebeu 50 pontos de dano (não calculados no quadro acima).

Tesouro: O tesouro de Isilyx está parcialmente oculto sob ela. Os personagens conseguem ver um baú pesado (que contém 2.500 PP), três gemas pequenas parcialmente congeladas (50 PO cada) e um anel de metal com duas chaves enferrujadas (que abrem as portas da Área 1). Personagens inescrupulosos podem querer roubar o tesouro da dragoa enquanto tentam ajudá-la.



Área 3: Sorvedouro da realidade

Um sorvedouro de luz e energia preenche o túnel, rodopiando, avançando e retraindo diante de seus olhos. Mesmo as paredes de pedra e o chão ao redor parecem alterados e corrompidos. Para avançar, vocês devem adentrar o rede-moinho.

A fenda para o Reino Distante criou um sorvedouro na realidade e é por ele que os personagens devem entrar. O mar de insanidade cria manifestações aleatórias de realidade, criando uma paisagem de sonhos — ou pesadelos — para os personagens.

A energia do Reino Distante vaza pelo portal e transformou esse túnel em um turbilhão de energia caótica e de deslo-

cação de matéria. Os personagens devem encontrar um caminho seguro por entre a loucura até o sifão central, que os levará para áreas mais profundas da masmorra.

Navegando através da insanidade

Para continuar a exploração das cavernas sob a Torre Solitária, os personagens devem abrir caminho através de um sorvedouro de insanidade que testará seus corpos, suas mentes e seus espíritos.

Os PJs devem percorrer uma distância de 60 metros. Depois de 30 metros, os jogadores adentrarão a área mais profunda do sorvedouro. A cada turno os PJs deverão ter sucesso em uma JP-SAB, em caso de falha deverão rolar 1d8 e seguir a tabela T1: Insanidade rasa para os primeiros 30 metros e a T2: Escuridão profunda para os últimos 30 metros.

Tabela T1: Insanidade rasa (1d8)	
1	O pesadelo se torna sólido e o esmaga. O PJ fica preso durante um turno, a menos que tenha sucesso em uma JP-DES
2	Uma nuvem de energia crepitante e ondulante o rodeia causando 3d6 de dano, sucesso em uma JP-DES reduz o dano pela metade.
3	Estátuas hostis com vozes mágicas o rodeiam e indagam seu nome e seu assunto no local. Sucesso em um teste de Carisma fará com que o PJ prossiga, caso contrário o PJ terá 50% de chance de prosseguir.
4	A insanidade o rodeia e forma um labirinto sombrio de rocha com paredes que se aproximam mais e mais, sucesso em uma JP-SAB faz com que o labirinto suma, caso contrário o PJ recebe 3d6 de dano psíquico.
5	O ar se transforma em gás flamejante e envenenado. Sucesso em uma JP-CON inibe os efeitos do veneno, em caso de falha o PJ receberá 1d4 de dano por turno até ter sucesso na JP.
6	A escuridão o envolve e você se agarra em busca de salvação. O JP receberá 2 de penalidade em todos os testes enquanto estiver no sorvedouro.
7	Um anjo da fúria aparece diante de você e o ameaça com a justiça divina se você não conseguir orar da maneira apropriada. Clerigos tem sucesso automático, qualquer outra classe deverá ter sucesso em um teste de Sabedoria, em caso de falha receberá 3d6 de dano.
8	Um baú trancado com a seguinte inscrição aparece diante de você: “Seu desejo ou seu sofrimento.” O baú é uma armadilha, que pode ser desativada por um ladrão, que é acionada quando se tenta abrir o baú. Uma névoa de gás venenoso envolve o PJ que deve ter sucesso em uma JP-CON ou receberá 1d4 de dano durante 5 turnos.

Tabela T2: Escuridão profunda(1d8)

1	O PJ cai na direção a uma floresta de espinhos. Se o PJ tiver sucesso em uma JP-DES, ele consegue girar seu corpo e evitar os espinhos, em caso de falha recebe 3d6 de dano e o PJ ficará preso nos espinhos por 1 turno.
2	Gritos enlouquecedores pulsam por sua mente. Se o PJ tiver sucesso em uma JP-SAB, ele consegue convencer a si mesmo de que os gritos não são perigosos, em caso de falha recebe 3d6 de dano psíquico.
3	Ferimentos brotam por todo o seu corpo. Se o PJ tiver sucesso em uma JP-CON, seu corpo se adequa a Escuridão profunda e consegue se recuperar rapidamente, em caso de falha recebe 6d6 de dano.
4	A culpa por causa de ações passadas consome sua alma. O JP receberá 3 de penalidade em todos os testes enquanto estiver no sorvedouro.
5	Um fantasma de fogo o assombra, erguendo suas garras. Sucesso em teste de Carisma faz com que o fantasma vá embora, em caso de falha recebe 4d6 de dano.
6	A insanidade se transforma em uma trilha florestal guardada por árvores com presas e garras afiadas, sucesso em um teste de Sabedoria fará com que o caminho correto seja trilhado, em caso de falha o PJ recebe 3d6 de dano e fica perdido na floresta por um turno.
7	Uma centena de olhos amarelados aparece em diferentes partes do caos, à sua procura. Sucesso em uma JP-DES faz com que o PJ escape de todos os olhares. Em caso de falha o PJ receberá 3d6 de dano e é arremessado para trás (15 mestros).
8	Ruas de cidades desconhecidas repletas de gangues de bandidos se estendem por todas as direções. Sucesso em uma JP-DES faz com que o PJ passe sem ser percebido, em caso de falha o PJ é atacado e recebe 6d6 de dano.

Área 4: Cristais alterados

Vocês caem através de um sonho, até que o chão de uma nova câmara os fazem parar. Formações de cristais nas paredes emitem uma luminosidade tênue na caverna distorcida. Estalagmites brotam do chão como galhos de árvores retorcidos. Quatro enormes monstros compridos como vermes e cheios de presas — um deles do tamanho de um cavalo — enroscam-se nas colunas de pedra com seus corpos fortes.

Quatro gricks, incluindo um grick alfa, saíram do Reino Distante através da fenda na Área 5. Agora servem como guardiões para os corrompidos que tentam alargar a fenda. Cântico em um idioma estranho podem ser ouvidos vindo de algum lugar mais além.

Esta caverna, outrora um jardim natural

de cristais, foi deturpada e corrompida pelo Reino Distante. Gricks criados pela energia da fenda fazem seus ninhos no local.



Grick (3)

CA 14, JP 15, XP 175, PV 30

1 mordida +1 (1d4+2)

4 tentáculos +2 (1d4+2)

Visão no escuro**Grick Alfa**

CA 16, JP 13, XP 250, PV 50

1 mordida +3 (1d4+4)

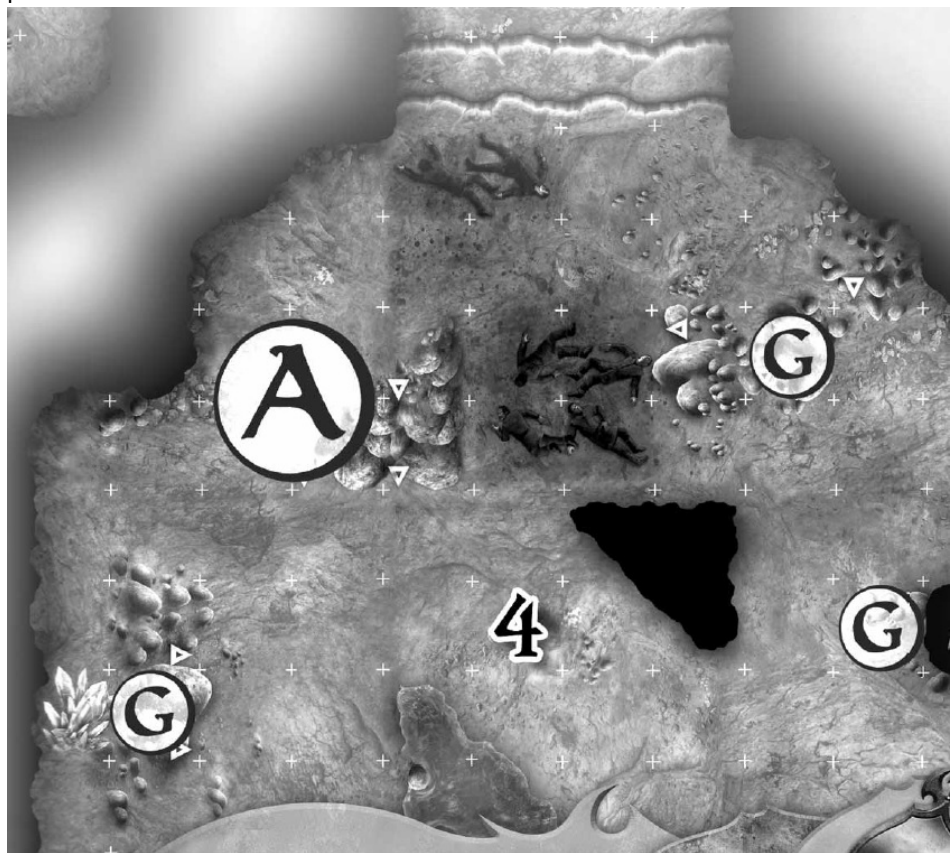
4 tentáculos +4 (1d4+4)

Visão no escuro

Táticas: os gricks famintos rodeiam os personagens e atacam. Assim que o combate se inicia, eles buscam flanquear os personagens, mesmo se tiverem que provocar ataques de oportunidades para se posicionarem corretamente.

Quando o grick alfa agarra um personagem, os outros gricks também o rodeiam e atacam.

Cristais: doze cristais valiosos brotaram no fundo de uma piscina de ácido. Cada um vale 50 PO. Para retirar os cristais é necessário um teste de Força. Os personagens devem agir rápido para evitar danos mais severos devido ao ácido (cada turno além do primeiro causará 1d4 de dano no PJ). Se o PJ tirar a mão da piscina e tentar retirar o cristal novamente não receberá o dano, terá uma penalidade de 1 no teste de Força, cumulativo para cada nova tentativa.



Área 5: Fenda para o Reino Distante

A deturpação caótica da realidade é mais forte no local. O teto ondula como se fosse água e um buraco enorme pode ser visto em pleno ar, rodopiando com cores não identi cadas e imagens enloquecedoras de um mundo completamente alienígena. Três humanóides disformes estão próximas do buraco na realidade, entoando um cântico ininteligível.

Um trio de corrompidos - pesadelos nativos do Reino Distante - guardam a fenda, usando a energia vital de seus prisioneiros moribundos para aumentar a passagem e liberar uma destruição inimaginável na região.

Os PJs deduzem que o buraco é a fenda para o Reino Distante e que ela será destruída caso o ritual seja interrompido.

Corrompidos mutiladores (2)

CA 17, JP 13, XP 735, PV 70

1 adaga de ossos +9 (1d6+3)

Dança das adagas (3x/dia): o Corrompido pode realizar quatro ataques com a adaga.

Corrompido estremelecido

CA 22, JP 12, XP 945, PV 50

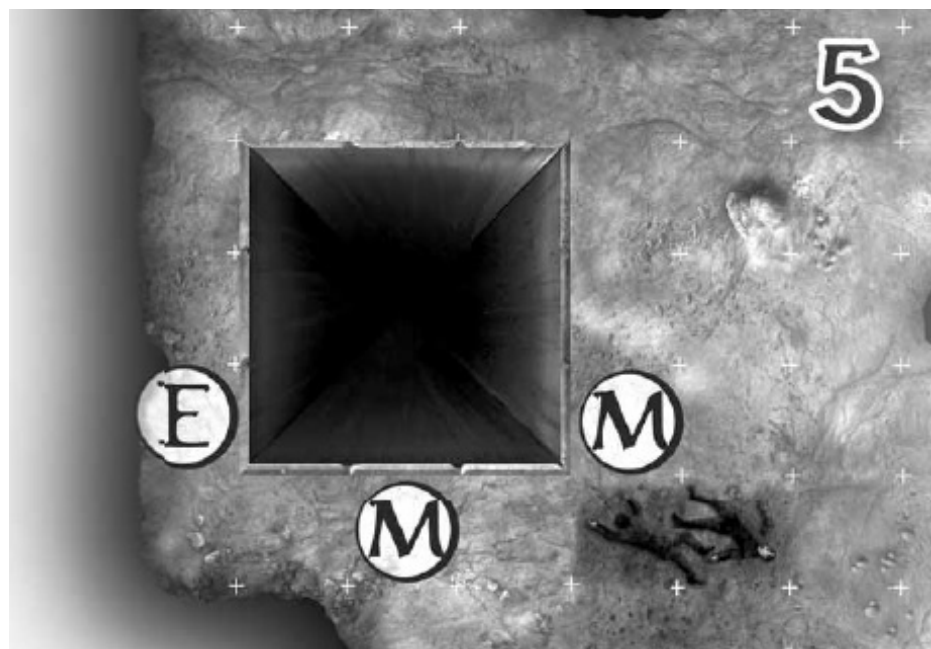
1 garra +13 (1d4+4)

Sussurros de insanidade (1x/dia): o Corrompido invade a mente do alvo através de um cântico deixando-o sem ação durante 3 turnos. Uma JP-SAB evita esse efeito.

Personagens surdos ou com alguma deficiência auditiva são imunes a esse efeito.

Verme mental (3x/dia): o Corrompido invade a mente do alvo e o deixa confuso fazendo com que o alvo fique sem ação no próximo turno. Sucesso em uma JP-SAB evita o efeito.

Interpretando os corrompidos: os corrompidos marcam seus ataques com frases em Dialeto Subterrâneo, como as frases a seguir (tradução entre parênteses):



“Klu taral viir!” (“Alimentem a fenda!”)

“Vut vut tii chaul!” (“Morte, morte aos de mente sã!”)

“Frees niki!” (“Salvem-me!”)

Espíritos da Fúria: qualquer personagem não aberrante que começar seu turno a menos de três metros dos cadáveres deve jogar 1d6. O resultado é usado como bônus nas jogadas de ataque e dano do personagem até o começo do próximo turno dele. Entretanto, enquanto receber esse bônus, o personagem concede os mesmos bônus a todos os inimigos.

Táticas: os corrompidos mutiladores se afastam do ritual assim que avistam os personagens, arremessando adagas de ossos no personagem líder. Eles usam dança das adagas assim que possível para obter vantagem de combate (seja flanqueando ou atacando diretamente um dos personagens).

O corrompido estremecido inicia o combate com verme mental, guardando seu poder sussurros da insanidade para usar em uma boa oportunidade. Ele busca cobertura sempre que possível.

Cada corrompido usa uma ação mínima a cada rodada pra continuar o ritual. Eles não podem completar o ritual durante o encontro, mas a fenda continuará aberta desde que pelo menos um deles continue a entoar o cântico.

Conclusão

Se os corrompidos forem derrotados, o ritual é interrompido e anulado. A fenda voraz se desestabiliza e desmorona sobre ela mesma, sem outros incidentes.

Logo depois, os personagens podem escapar das cavernas através do túnel escavado pela dragoa Isilyx na área 2 ou pela buraco no teto que leva até a adega da Torre Solitária, na área 1.

Expandindo a aventura

Se estiver usando esta aventura em sua própria campanha — sem o limite de tempo do Dia Mundial de D&D — é possível expandi-la para encaixá-la de forma coerente em seu jogo. Apresentamos a seguir algumas dicas:

- Adicione mais cavernas a um ou aos dois lados do sifão da loucura e preencha as câmaras com monstros aberrantes do Reino Distante ou nativos do Subterrâneo. Tais monstros podem ter vindo investigar os acontecimentos.

- Adicione câmaras acima das cavernas para representar o interior da Torre Solitária. Sessibil Istavar, o poderoso mago que habita o local, quer livrar a terra da mácula do Reino Distante — ou talvez quer reunir os nativos do Reino Distante e atrair os personagens para sua morte.

- Revele aos personagens que os nativos do Reino Distante não agiram sozinhos. Um dos residentes do Poço de Beorunna é um traidor e entregou os personagens aos monstros. Agora os personagens devem se vingar antes que o traidor escape ou os ataque novamente.

- Permita que um vestígio da fenda sobreviva. Ela reabrirá novamente se os personagens não descobrirem o segredo de fechá-la permanentemente.

- Expanda os planos dos corrompidos para locais adicionais em seu mundo de campanha. A fenda debaixo da Torre Solitária seria o primeiro de uma série de estratégias das forças do Reino Distante para invadirem o mundo mortal. Na medida que os personagens se aproximam do estágio exemplar, considere levá-los além da fenda para dentro do Reino Distante.

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