

TN2



Terra de Gigantes

Aventura para Personagens de 4º Nível

Newton Rocha (Tio Nitro)

Autor

Newton Rocha (Tio Nitro)

Diagramação

Bruno Sakai

Junho/2014

*Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0*

OLDDRAGON.com.br

Índice

Começando a aventura.....	4
Cenas possíveis	6
Cena Extra	10
Mapa.....	11

Terra de Gigantes

TN2 - Para Personagens de 4º nível

O que esperar dessa aventura?

Esta é uma aventura diferente, pois nela os aventureiros serão atraídos para a cabana de uma poderosa feiticeira e serão encolhidos para cinco centímetros de altura e a partir daí passam a enfrentar perigos que antes eram imagináveis.

A aventura foi escrita pelo Newton Rocha, mais conhecido como Tio Nitro e foi mestrada por ele no 1º Dungeon das Gerais realizado em maio/14.



Começando a aventura

Informação para os jogadores

A comunidade agrícola de Verde-Paraíso está com problemas. A Senhora Elandrel, uma Elfa Alquimista de Verde-Paraíso enviou mensageiros para várias cidades a procura de aventureiros para matar uma tribo de gigantes que descem periodicamente da Montanhas dos Cascos e é responsável pelo desaparecimento de vários colonos. Ela oferece uma recompensa de 400 peças de ouro para o grupo de aventureiros que matar os gigantes.

Informação para o mestre

A missão dos gigantes é apenas para enganar os jogadores, por causa do título da aventura. Mestre escolavêia de rpg tem esses privilégios hahahahaha! A ameaça dos gigantes é verdadeira, mas o ponto central dessa aventura é outro, como você verá logo abaixo!

Elandrel na verdade foi morta por Baba Roga, a irmã bruxa alquimista de Baba Yaga. Ela matou Elandrel e assumiu sua forma, vestindo sua pele. O objetivo desse assassinato foi tomar

controle do laboratório de alquimia de Elandrel e seu conhecimento da magia de encolhimento.

Ela pretende, com a magia de encolhimento, reunir uma cinco (ou o número de heróis que estão jogando) de aventureiros para levar até o conclave das Babas no Pântano Sangrento. Com a magia do encolhimento, fica mais fácil para a Baba Roga colocar os heróis em um saco e carregar pela floresta.

O plano de Baba Roga é atrair os aventureiros, encolhê-los e, depois de dormir (porque a magia toma muita energia dela), na noite seguinte, colocar eles em um saco e levar até o Pântano Sangrento para serem sacrificados no ritual de Shub-Nigurath, para que ela permaneça imortal. Ela já tem mais de mil anos e quer continuar assim.

Os aventureiros serão atraídos para a cabana pela Baba Roga (disfarçada de Elandrel) e encolhidos para cinco centímetros de altura (desmaiando no processo). Baba Roga lança a magia do Amuleto do Encolhimento que ela

roubou de Elandrel. Quando acordam, os aventureiros estão dentro de uma jaula pequena, usada para carregar gatos.

A aventura é basicamente a fuga dos aventureiros da jaula, do laboratório alquímico, e sua tentativa de destruição do Amuleto do Encolhimento, que fica no pescoço de Baba Roga (que estará dormindo no quarto que era de Elandrel).

Ao destruir o Amuleto, eles retornam para o seu tamanho original e libertam a alma de Elandrel (que irá tentar se comunicar com eles durante a aventura).

Essa é uma aventura curta que pode ser encaixada dentro de uma campanha para dar uma variada na trama. Você pode e deve adaptar para o seu cenário de campanha!

O convite de Elandrel

A aventura começa com eles na sala de Elandrel. Elandrel é uma elfa alquimista que mora no meio da Floresta Eterna, nos arredores de Verde-Paraíso. Sua casa é uma mansão construída em meio as árvores, como as casas élficas do Senhor dos Anéis. Descreva o lugar como sendo muito belo, para enganar os jogadores.

Elandrel os recebe em sua sala de estar. Ela fala dos gigantes que descem das Montanhas dos Cascos. Ela fala da recompensa e do perigo que se nas cavernas das Montanhas dos Cascos, além de um tesouro milenar que os gigantes guardam por lá, cheio de itens mágicos.

Isso deve ser suficiente para deixar os

jogadores babando hahahaha!

Assim que os heróis aceitarem a missão, Elandrel diz que irá dar uma benção a eles, para que passem pela Floresta Eterna sem serem atacados pelas Aranhas Gigantes que vivem por lá. Muito cuidado nessa hora, pois os jogadores podem desconfiar.

Para dar um toque mais interessante, você pode ensaiar um flerte entre Elandrel e um dos heróis, improvisando o passado de Elandrel (ela busca um amor perdido entre os humanos, etc.).

Se eles aceitarem a benção, Elandrel (na verdade Baba Roga) irá usar o Amuleto do Encolhimento e reduzir os heróis ao tamanho de 5 centímetros. Eles reduzem de tamanho e caem no chão paralisados (SEM JOGADA DE PROTEÇÃO ALGUMA).

Os que desconfiarem e tentarem fugir, ela lança a magia do mesmo jeito, mas nesse caso eles podem tentar uma jogada de proteção contra magia (com dificuldade -4). Se algum escapar (o que deve ser difícil), Baba Roga ataca com força total, e depois da primeira rodada de combate, lança o feitiço de novo, e o alvo rolará com dificuldade -6. A cada rodada ela lançará como uma ação livre o feitiço de novo, incrementando a penalidade em -2, até encolher o herói que tentou fugir.

A magia Expandir/Encolher não faz efeito nos alvos do Amuleto do Encolhimento, apenas a destruição do Amuleto os trará de volta ao tamanho normal.

Terra de Gigantes

Se por algum acaso do destino um ou dois heróis saírem da maldição, Baba Roga ataca com todos os seus poderes, e depois de uma rodada de combate, usará a magia do Amuleto do Encolhimento novamente, até que todos os heróis estejam sob seu controle (RPG escolavêia é assim mesmo hahahaha!).

Quando todos estiverem pequenos (5 centímetros) e paralisados, Baba Roga vai pegar cada um e colocar na jaula para gatos e dirá que eles são os felizardos que ela irá levar para o Pântano Sangrento para serem sacrificados a Shub-Nigurath, a Mãe Negra das Mil Crias e garantir sua imortalidade e seus poderes.

A cena seguinte se passa no laboratório alquímico de Elandrel, enquanto Baba Roga dorme para recuperar suas forças (a magia de Encolhimento dre-na muito suas energias).

Fuga da jaula e perigos no laboratório

Nessa Cena, os heróis devem tentar fugir da jaula de gato onde estão e tentar sair do laboratório. Eles enfrentarão vários perigos por causa do seu tamanho reduzido.

Você pode estender as cenas, mostrando a curiosidade dos heróis de cinco centímetros de altura, passando por dificuldades diferentes de quando eles tem a altura normal.

Baba Roga coloca os heróis em cima da mesa principal do Laboratório. Depois de os deixar e os provocar (falando que se eles não se comportarem, ela dará eles de comer para seu

gato Cruel) ela sai e fecha a porta. Ela não tranca a porta porque não imagina que os aventureiros irão escapar da jaula.

Ao lado da Jaula estão jarros com aranhas enormes com jóias mágicas encravadas, uma cascavel-golem-de-carne se movendo, e os mais variados equipamentos de laboratório de alquimista.


Uma caixa aberta contém agulhas e linhas para dar pontos, do lado de um corpo dissecado de rã (que é zumbi também), preso em uma tábua de madeira.

Cenas possíveis Sala 1

1. Ataque do gato cruel

Caso os heróis não consigam inventar uma maneira de sair da jaula onde estão usando a criatividade (a fechadura fica na parte de fora, é impossível para o ladrão abrir), o Gato Cruel (um gato preto faminto que está escondido no laboratório) irá subir na mesa e tentará comer os heróis.

O Gato Cruel baterá na jaula e ela cairá no chão, espatifando e abrindo (e dando 1d6 de dano em quem não passar na jogada de proteção de destreza). Em seguida o Gato Cruel irá saltar da mesa (e derrubar todos os outros monstros pelo chão do laboratório), e irá atacar os PJs que fugiram da jaula.

 **Gato Cruel** [Gigante e Caótico]
CA14 JP14 MV9 M10 P61XP
ATQ 2 garras+4 (1d6+4)
 1 mordida+2 (1d6+2)

G1


2. Ataque das aranhas das jarras

As jarras em cima da mesa caem pelo chão do laboratório liberando quatro aranhas gigantes (que na verdade são aranhas normais). Usar as fichas das aranhas gigantes do bestiário.

Aranha Gigante (2) - Bestiário pag. 20

3. Ataque da cascave golem de carne

Fruto dos experimentos de Elandrel, a Cascavel é um pequeno Golem-de-Carne, que será derrubado pela bagunça que o Gato Cruel. A Cascavel-Golem-De-Carne atacará os PJs quando eles tentarem caminhar pelo gigantesco chão do Laboratório e abrir a gigantesca (agora que eles tem 5 centímetros) porta do Laboratório.


 **Cascavel Golem de Carne**
 [Gigante e Caótico]
CA15 JP13 MV9 M8 P80XP
ATQ 2 garras+4 (1d6+4)

C1

4. Abertura da porta e ataque dos ratos gigantes

Os PJs terão que fazer alguma coisa pra abrir a porta, seja usar cordas (os fios usados para costurar os golens de

carne), seja por meio de alavancas, ou com suas magias. A porta é muito pesada e exigirá três testes de força bem sucedidos de três personagens fazendo força ao mesmo tempo para ser aberta. Depois do primeiro teste de força mal sucedido, 1d4+1 Rato Gigantes que infestam o lugar saem de seus esconderijos e atacam os heróis.

 **Rato Gigante** [Gigante e Caótico]
CA14 JP14 MV9 M10 P40XP
ATQ 1 mordida+3 (1d6+2)

R1

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

R2

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

R3

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

R4

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Uma vez fora do Laboratório, eles devem explorar a casa para tentar fugir. Nessas cenas, eles deverão encontrar o Diário de Elandrel, que está jogado no chão, debaixo de uma cômoda que fica no corredor que leva da escada até a sala de estar. Para abrir o diário eles terão que resolver um enigma. O diário fala que para quebrar a maldição do encolhimento, eles devem quebrar o amuleto.

Se eles percorrerem pela casa explorando, antes de atacarem Baba Roga, role encontros aleatórios a cada sala que entrarem:

1d6 - Encontros Aleatórios - SALAS 4,5,6,7,8

1-2 - Rato Gigante

3-4 - Aranha Gigante

5-6 - Barata Gigante (usar a ficha da aranha gigante sem a teia, veneno e

Terra de Gigantes

salto). O Mestre deve descrever esses aposentos como quiser. :)

Sala 2

1. Encontrar o diário de Elandrel

Depois de descerem as escadas do laboratório da SALA 1 até a SALA 2, eles verão uma escrivaninha. Em cima da escrivaninha está um diário. De onde eles entram eles podem ver o diário, que tem na sua beirada escrito: ELANDREL.

Para pegá-lo, eles terão que escalar a escrivaninha (teste de DES, três testes bem sucedidos para ficar lá em cima, dois fracassos o herói cai e sofre 1d6 de dano de queda).

O diário está fechado com um cadeado mágico. Ao tocar, o rosto de Elandrel surge e pergunta:

*Três vidas eu tenho
Suave, acarício sua pele
Leve, acarício o céu
Pesada, cubro florestas
Quem sou eu?*

Os heróis tentarão responder. Depois de três respostas erradas, um raio mágico sai do cadeado e causa 1d6 de dano no último herói que falou errado. Se eles responderem ÁGUA, o diário se abre.

A alma de Elandrel se escondeu no diário, e ela fala com eles através das páginas. Ela conta que Baba Roga roubou seu Amuleto do Encolhimento, e que ela pretende usar suas vítimas em um ritual maligno para invocar um deus antigo, Shub Nigurat.

Ela diz que os heróis tem que destruir o amuleto. Ela também diz que atrás

do diário, em uma caixa, tem uma Poção de Cura, mas que pelo tamanho deles (5 centímetros) a poção de cura dará para todos.

Sala 9

Nessa sala eles são enfrentar o aprendiz da Baba Roga, Kobandalf, o Kobold Mago-Aprendiz. Ele verá os heróis (rolar surpresa) assim que entrarem na Sala 9. Kobandalf, que estará ronando a casa depois de escutar barulhos. Como ele é gigante agora em relação aos heróis, será difícil de derrotá-lo.

Depois de o derrotar, ele gritará para Baba Roga acordar, mas Baba Roga está dormindo profundamente. Essa é a dica para os heróis irem para o quarto de Elandrel e destruir o amuleto.



Kobandalf, Kobold Mago [Caótico]

CA17 JP14 MV9 M14 P100XP

ATQ 1 bastão+5 (1d6+5)

K1

Magia Serpente Elétrica: uma vez a cada três rodadas, Kobandalf solta do seu cajado uma serpente elétrica, que acerta até 1d6+1 alvos, causando um dano de 1d8+1 elétrico. O alvo rola uma jogada de proteção contra magia, se passar, sofre apenas metade do ano. A serpente elétrica sai de um corpo e vai para o outro, até acertar todos os alvos da rolagem do 1d6+1.

Bola Malcheirosa do Pântano: uma vez a cada duas rodadas, Kobandalf solta uma bola verde que explode com um cheiro horrendo. Todos fazem jogada de proteção (Constituição), os que não passarem ficam a -2 poe 1d4 rodadas e sofrem 2d4+2 de dano de náusea, vomitando sangue.

Ao morrer ele grita para Baba Roga acordar, mas ela não acorda. Os heróis escutarão o ronco de Baba Roga vindo da área 10.

Sala 10

Esse é o quarto onde Baba Roga vai estar dormindo. Ela só acordará quando eles quebrarem o Amuleto. Se eles tentarem matar ela antes, ela acorda e trucidá-los, pois estão com apenas 5 centímetros de altura. Caso os heróis tentem enfrentar a Baba Roga com apenas 5 centímetros de altura, todos os ataques da bruxa tem +2d6 de dano extra por causa do seu tamanho. O Amuleto tem CA 10 e 8 PVs de resistência. Os heróis tem que arrumar uma maneira de escalar a cama e ir até o peito da bruxa destruir o amuleto. Serão três testes de DES para escalar a cama. Caso eles sofram 3 fracassos, a Baba Roga acorda. Eles podem se esconder (um teste bem sucedido de DES), nesse caso ela dorme novamente.

Assim que o Amuleto for quebrado, Baba Roga acorda e enfrenta os heróis (que agora estarão em sua forma normal). Se eles conseguirem derrotá-la, ela tentará fugir (se tiver com 5 PVs ou menos de vida), subindo em sua vassoura e pulando pela janela. Nesse caso, ela tacará uma bola de fogo na casa depois de sair voando pela janela. Debaixo da cama de Baba Roga, está um saco que contém 1000 peças de ouro, 1 grimório com quatro magias de quinto nível, 3 poções de cura e uma Bastão Mágico com 10 misseis mágicos dentro de nível 3.

No final, eles podem levar o diário de Elandrel, e ter uma espécie de guia mágica em suas aventuras.

Baba Roga

Uma bruxa do pântano. Baba Roga é a irmã bruxa alquimista de Baba Yaga. Ela matou Elandrel e assumiu sua forma, vestindo sua pele. O objetivo desse assassinato foi tomar controle do laboratório de alquimia de Elandrel e seu conhecimento da magia de encolhimento.

Ela pode vestir a pele de outra pessoa e assumir a sua forma. Na sua forma original, ela é uma velha com braços longos como de um gorila, nariz comprido e cheio de feridas, dois olhos esbugalhados e vermelhos, rosto cheio de cânceres e cabelo desfiado e branco. Seus braços terminam em mãos enormes, maiores do que o normal e com unhas afiadas. Ela tem uma corcunda enorme nas costas.



Baba Roga [Caótico]

CA18 JP14 MV9 M10 P300XP

ATQ 2 garras +6 (1d6+4)

1 vassourada +6 (1d8+4)

B1

Habilidades Especiais:

Olhar Maldito (ação extra, além da ação na rodada, 1 a cada 2 rodadas): Uma luz verde sai dos olhos de Baba Roga e todos os que estão em um raio

Terra de Gigantes

de 20 metros da bruxa fazem uma jogada de proteção de Constituição. Os que não passarem sofrem 1d10+5 de dano em PVs e ficam a -2 em todas as suas ações em até 1d4 rodadas. Os que passarem sofrem metade do dano e não tem penalidade nas ações. Baba Roga lança 1 Maldição Enfraquecedora a cada duas rodadas.

Cusparada da Bruxa (1 a cada 2 rodadas): ao invés de realizar um ataque, a Baba Roga cospe uma gosma que aumenta de tamanho e prende um alvo. Para se soltar da gosma, um personagem precisa ser bem sucedido em uma jogada de Força, ou ficará impossibilitado de se movimentar.

Bola de Lama Icendiária do Pântano (1 a cada 3 rodadas): Baba Roga cospe uma bola grudenta de fogo, que cai em um dos alvos e explode, causando 1d8+2 de dano de fogo. A gosma fica grudada no corpo por mais uma rodada, causando 1d6 de dano extra na rodada seguinte.

Maldição do Sanguessuga Gigante do Pântano (1 a cada 2 rodadas): Baba Roga lança uma maldição em um alvo, que faz uma jogada de proteção contra magia (INT ou SAB). Se o alvo falhar, ele vomita um Sanguessuga Gigante (que sai pequeno de sua boca, cai no chão e aumenta de tamanho até ficar com 2 metros de altura). O vômito causa 1d8+4 de dano no alvo e o Sanguessuga Gigante é mais um monstro para enfrentar os heróis.



Sanguessuga Gigante [Gigante]

CA14 JP17 MV9 M7 P25XP

ATQ 1 encontro +4 (2d6+4)

1 mordida +4 (1d8+3)

B1

O dano por mordida recupera PVs do Sanguessuga Gigante

Amuleto do Encolhimento: 1 vez por combate. Baba Roga pode usar o Amuleto do Encolhimento. Caso o alvo já tenha sido encolhido uma vez, ele está imune. O Amuleto tem uma pedra de vidro vermelho no centro muito frágil (CA 10, PVs 5), fácil de ser quebrado. Caso seja quebrado, as vítimas da magia voltam ao normal.

Cena Extra: Combate ao Gigante das Florestas

Se você tiver mais tempo, pode colocar a cena da capa depois do final da aventura. Após eles derrotarem Baba Roga, um gigante das florestas, que estava evitando a bruxa por medo de sua magia ataca, dando a desculpa da capa da aventura!



Gigante das Florestas [Gigante e Caótico]

CA18 JP13 MV11 M9 P815XP

ATQ 1 porrete + 10 (2d6 + 2)

1 árvores + 10 (2d8 + 2)

1 golpe + 12 (1d4 + 2)

G1

Arremessar árvores: eles podem arrancar e arremessar árvores a até trinta mestros de distância.

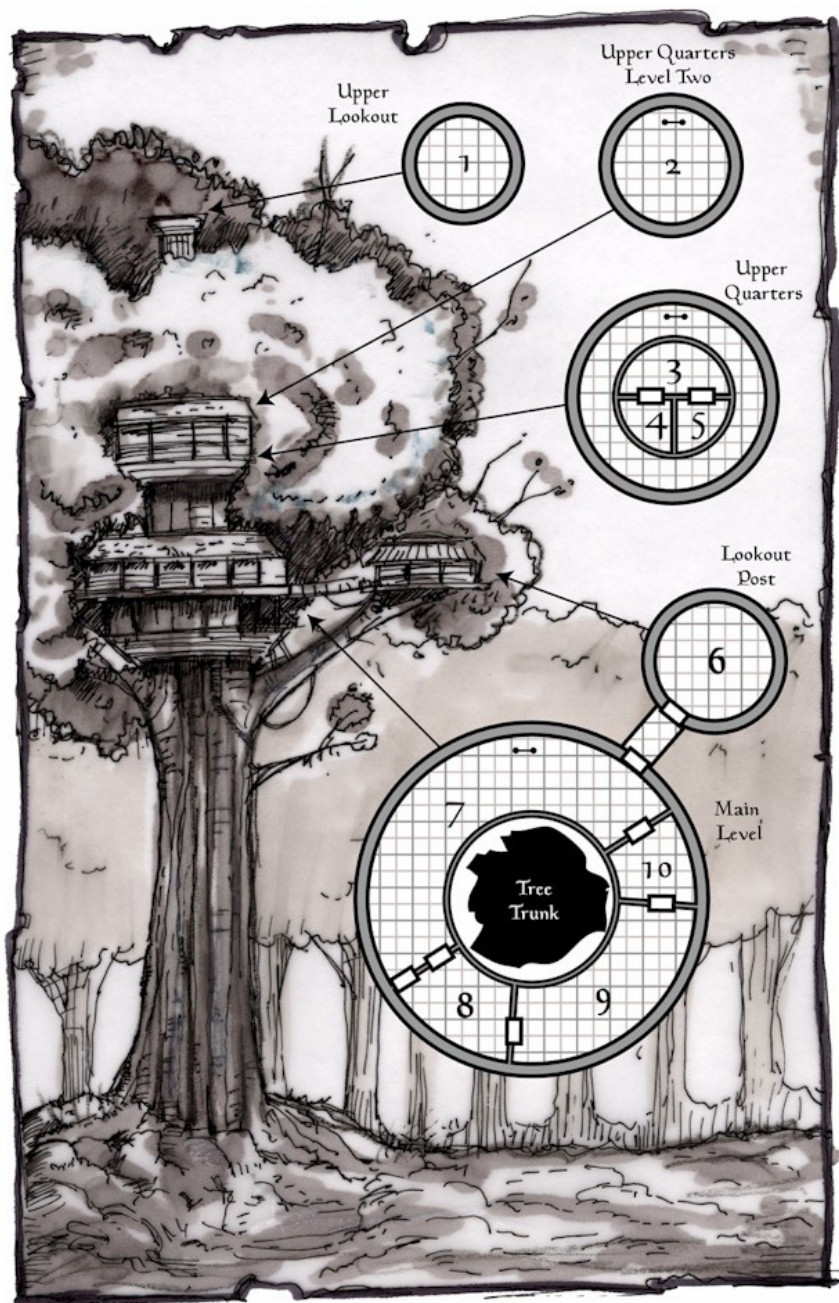
Utilidades: A pele do gigante das florestas pode ser utilizada para uma resistente armadura ou uma poção de proteção de longa duração custando 200 PO.

Ecologia: O gigante das florestas vive em comunidades familiares nas montanhas, envolvidos em disputas territoriais com outros clãs de gigantes. Eles adoram carne humana e são eco-chatos, defendendo a área da floresta onde vivem.

Sinergias: Urso e outros animais da floresta.

FIM DA TERRA DE GIGANTES

Terra de Gigantes





Baba Roga

Terra de Gigantes



Kobandalf – O Mago Aprendiz de Baba Roga



Gigante das Florestas

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