

UMA MORTE FRIA



Aventura para personagens de nível 13



UMA MORTE FRIA

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

Monte Cook

Arte da Capa

Alector Fencer

Tradução

Gilvan Gouvêa

Cartografia

Dennis Kauth

Publicação Original

Frigid Demise

Diagramação

Homeless Dragon

Adaptação

Homeless Dragon &
Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Setembro/14

ÍNDICE

Introdução.....	4
Ganchos para Aventura.....	4
Características da Caverna.....	5
A Água Congelante.....	5
Esquema das Cavernas.....	6
A Dragoa.....	9
Novos Itens Mágicos	9
Sobre o autor.....	9
Mapa.....	10





Uma Morte Fria é uma aventura curta de Dungeons & Dragons adaptada para Old Dragon, ela foi desenvolvida para quatro personagens de 13º nível.

Charasta, uma dragoa branca antiga, não atingiu sua idade sendo despreparada ou tola – ela é, de fato, muito mais inteligente do que a maioria dos dragões brancos. Seu lar é muito bem defendido e feito para ajudá-la a se defender. Não apenas isto, mas quando ela deixa as cavernas para caçar pode ser encontrada usando transformação momentânea para disfarçar sua cor exata. Esta astuta dragoa branca é uma inimiga perfeita para seu grupo de aventureiros no Norte de Faerûn ou também em quase qualquer outro cenário de campanha.

Ganchos para Aventura

Encontros com dragões tradicionalmente consomem tempo e são difíceis para preparar, então usar Uma Morte Fria pode economizar o seu tempo. Ela foi feita para ser um encontro complexo em um pequeno sistema de cavernas que você pode adicionar em qualquer aventura subterrânea – em qualquer momento que os

Introdução

PJs estiverem explorando uma área subterrânea perto de um rio. Por causa do barril do frio (um item mágico que o dragão usa para manter seu lar a zero graus Celsius), não há necessidade de usar este encontro em uma área ártica – mesmo uma área tropical poderia funcionar (e realmente surpreender os PJs). Ou, Charasta pode ser o clímax de uma longa aventura de exploração de masmorra que você está planejando. Você pode até mesmo jogar Uma Morte Fria sozinha, sendo uma aventura de caça ao dragão.

Use os seguintes ganchos e rumores para pre-nunciar o encontro quando os PJs entrarem na região do lar.

- Um dragão – as notícias variam sobre o seu tamanho e cor – vive e caça na área. Apesar do assunto ser mantido em sigilo, os nobres locais pagarão uma recompensa de 5.000 PO pela sua cabeça.
- Várias cavernas na região estão inundadas graças a uma poderosa correnteza subterrânea

(o rio ajudou a formar as cavernas em primeiro lugar).

- Nos últimos anos, o clima ficou um pouco mais frio por toda a região.
- Uma caixa antiga foi perdida na região há quase 300 anos atrás. Muitos dizem que isto poderia mudar a estação do verão para o inverno.

Características da Caverna

O esquema do complexo de cavernas – e o fato de sua maioria estar debaixo d'água – o torna extremamente difícil à movimentação. De fato, um grupo não equipado com pelo menos algumas das seguintes magias terá problemas: *vôo, respirar na água, proteção contra elementos, passeio etéreo, teleporte ou porta dimensional, criar passagens, desintegrar ou movimentação livre*.

A Água Congelante

Personagens na água com algum tipo de resistência ao frio (suportar elementos, resistência a elementos ou proteção contra elementos) e movimentação livre podem operar na água normalmente, exceto que o incremento de distância para armas de ataque à distância e a visibilidade é reduzida à metade. Personagens podem ter de prender sua respiração ou usar respirar na água para ficar debaixo d'água.

Qualquer personagem pode prender sua respiração por um número de rodadas igual a duas vezes seu valor de Constituição. Depois deste período, o personagem precisa fazer um teste de Constituição em cada rodada para continuar prendendo sua respiração. A cada rodada, a dificuldade aumenta em 1.

Quando o personagem finalmente falhar em seu teste de Constituição, ele começa a afogar. Na primeira rodada, ele fica inconsciente (0 PV). Na rodada seguinte, ele fica com -1 ponto de vida e está morrendo. Na terceira rodada, ele afoga.

Personagens sem movimentação livre ou resistência mágica ao frio sofrem as seguintes penalidades:

- Personagens precisam fazer um teste de Destreza a cada rodada para se mover. Durante o combate, a dificuldade aumenta em 3.
- Personagens fazem jogadas de ataque e testes

de resistência e de talentos que exigem movimento (Abrir Fechaduras, Furtividade, etc) com -4 de penalidade. Incrementos de distância para armas à distância e alcances da visibilidade são reduzidos à metade, e tais ataques sofrem -2 de penalidade adicional.

- Personagens precisam fazer testes de Constituição uma vez a cada 10 minutos, sofrendo 1d6 pontos de dano de contusão em cada falha no teste. Um personagem que receba qualquer dano de contusão pelo frio sofre de hipotermia (trate como se ele estivesse fatigado – ele não pode correr ou fazer uma investida e sofre uma penalidade efetiva de -2 na Força e na Destreza).

Estas penalidades terminam quando o personagem se recupera do dano de contusão que ela recebeu da exposição ao frio.

Personagens com movimentação livre mas sem resistência mágica ao frio sofrem as seguintes penalidades:

- Personagens fazem jogadas de ataque, testes de resistência e de talentos que exigem movimento (Abrir Fechaduras, Furtividade, etc) com -2 de penalidade. Incrementos de distância para armas à distância e alcances da visibilidade são reduzidos à metade, e tais ataques sofrem -2 de penalidade adicional.

- Personagens precisam fazer testes de Constituição uma vez a cada 10 minutos, sofrendo 1d6 pontos de dano de contusão em cada falha no teste. Um personagem que receba qualquer dano de contusão pelo frio sofre de hipotermia (trate como se ele estivesse fatigado – ele não pode correr ou fazer uma investida e sofre uma penalidade efetiva de -2 na Força e na Destreza).

Estas penalidades terminam quando o personagem se recupera do dano de contusão que ela recebeu da exposição ao frio.

Personagens sem movimentação livre mas com resistência mágica ao frio sofrem as seguintes penalidades:

- Personagens precisam fazer um teste de Destreza a cada rodada para se mover. Durante o combate, a dificuldade aumenta em 3.
- Personagens fazem jogadas de ataque, testes

de resistência e de talentos que exigem movimento (Abrir Fechaduras, Furtividade, etc) com -2 de penalidade. Incrementos de distância para armas à distância e alcances da visibilidade são reduzidos à metade, e tais ataques sofrem -2 de penalidade adicional.

Esquema das Cavernas

Repare que o mapa é uma visão lateral, mostrando uma seção dos diferentes níveis da caverna. Cada descrição de encontro de área menciona a largura aproximada da caverna. A passagem até a Área 1 vem da superfície através de um labirinto espiralado de cavernas e túneis (ou qualquer outros obstáculos que você quiser colocar antes de encontro). As passagens que saem das Áreas 4 e 5 levam a um grande rio subterrâneo e eventualmente até a superfície. Charasta usa estas três últimas como túneis para fuga.

Área 1: Entrada para o Lar

Leia ou parafraseie o este texto aos PJs que entram na caverna.

Uma caverna grande, com 9 metros de largura, se expande para frente e para cima. O fim da caverna está cheio de água: um grande poço de profundidade desconhecida que toma conta de toda a largura da caverna. Um teto cheio de estalactites fica a 12 metros acima. O ar é frio – tão frio que é quase doloroso.

Uma magia de alarme, conjurada na entrada desta caverna no lado oeste, silenciosamente alerta Charasta sobre intrusos. Ela tentou fazer esta caverna parecer o fim da linha com um poço, e nada mais.

Táticas de Charasta: se Charasta for alertada

pela magia de alarme, ela usa clarividência/clairaudiência para ver os intrusos da caverna. Se parecer que eles vão entrar na água, ela corre até esta caverna pelo poço através da Área 2. Espiando a superfície, ela tenta ganhar um ataque surpresa simples (seja um ataque de agarrar – trazendo uma criatura que não respire ar para a água – ou usando seu sopro de dragão), então ela recua para dentro da água. Esperançosamente, ela pensa, isto irá espantar os intrusos. Se não acontecer, ela lutará com eles debaixo d'água.

Área 2: Corpos Congelados

À medida que o grupo entra na próxima câmara, leia o seguinte.

Sob de uma superfície quase congelada, abaixo dos pedaços flutuantes de gelo, o poço de 6 metros de profundidade é cercado com gelo em suas paredes e piso. Formas escuras estão congeladas dentro deste gelo.

Charasta estoca suas vítimas aqui, congeladas nas paredes e piso do poço até precisar deles. Uma grande quantidade de trabalho (que exige horas) poderia libertar os corpos destes humanos, anões, orcs, e vários monstros de tamanho Médio. Contudo, eles não possuem tesouro (Charasta já pegou todos).

Área 3: Caverna Oculta

A próxima caverna está no topo de uma passagem vertical.

Uma longa passagem vertical sobe a partir da água até o teto desta caverna. Os lados da passagem brilham; pedaços irregulares de gelo molhado cobrem toda a superfície. No topo da passagem está uma caverna coberta de gelo. O teto é grosso com estalactites particularmente grandes.

As Ações de Charasta

Charasta está na Área 6 no começo do encontro. Ela se move muito, permanecendo móvel para se manter longe dos seus inimigos enquanto os leva para as profundezas de seu lar.

Ela espera que o ambiente aquático atrapalhe os atacantes e que suas várias barreiras, armadilhas e guardiões possam derrotá-los ou espantá-los. Então, ela luta junto com os elementais da água na Área 4 até que eles vão embora ou que ela se machuque, e então ela se retira para a Área 5 com o golem de pedra que está lá (e toma algumas poções de cura), atrás de uma muralha de força.

Assuma que Charasta pode conjurar escudo arcana e força do touro em si mesma, tornando sua CA 32 e adicionando +2 em seus ataques e danos. Antes de entrar em combate, ela irá conjurar resistência a elementos (fogo). Todos os seus pergaminhos foram escritos em papel à prova d'água (que custa 5 PO a mais do que o normal por pergaminho).

Como uma tática, se estiver pressionada, Charasta volta até a Área 1 e levanta vôo, lutando com os inimigos lá de cima. Sua defesa suprema é usar teleporte até a Área 7 e espera que os intrusos nunca descubram como segui-la.

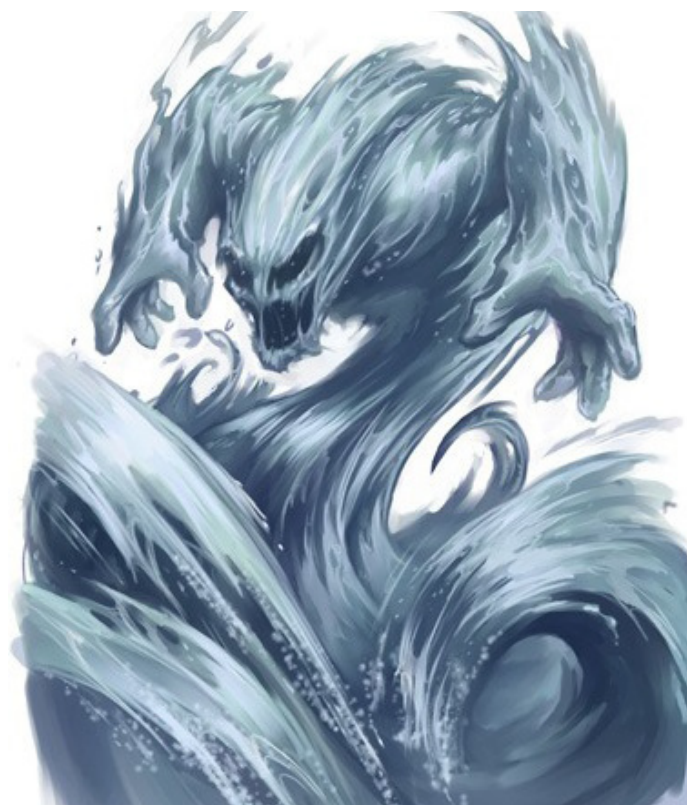
As paredes da passagem estão cobertas com gelo, então a dificuldade em Escalar aumenta em 3. Além disso, um personagem que toque qualquer uma das superfícies incluindo o chão, as paredes e o teto na caverna oculta, precisa fazer uma JP-DES ou deslizar graças ao gelo escorregadio.

Armadilha: a menos que os PJs localizem a alavanca de pedra no fundo da passagem e puxá-la, as estalactites imediatamente acima da passagem da caverna irão cair quando qualquer um passar a 6 metros acima da superfície da água. Qualquer um que for pego por estas pedras cadentes enquanto escala precisa ter sucesso em uma JP-DES ou cairá.

Estalactites Cadentes: Massa cadente de rocha (10d6); sucesso em uma JP-DES reduz o dano à metade.

Tesouro: dentro da maior estalactites que permanece presa ao teto da caverna está um compartimento secreto que está trancada (a chave pode ser encontrada na Área 7). Dentro deste compartimento, Charasta guarda um tesouro especial: um diamante branco no valor de 5.000 PO, que foi dado pela sua mãe de seu próprio tesouro.

Táticas de Charasta: Charasta pode aparecer aqui em uma forma menor. Ela não vem aqui quando está ameaçada e, de fato, irá usar teleporte para fugir ao invés de ficar cercada na caverna oculta.



Área 4: Caverna do Guardião

Leia e seguinte descrição à medida que os personagens entrarem na próxima caverna.

Esta caverna subaquática coberta de gelo bem no fundo do complexo mede 15 metros de largura e quase 18 metros de altura. A água aqui é levemente agitada, talvez graças a correnteza que vem através de uma ou de ambas saídas ao leste.

Criaturas: quatro elementais da água Grandes moram nesta caverna. Charasta os trouxe com magias de âncora planar menor de pergaminhos. Eles usam suas habilidades de maestria aquática e vórtice para grandes efeitos à medida que lutam até a morte para evitar que intrusos passem por esta caverna.

ELEMENTAL DA ÁGUA (4)			
Médio e Neutro			
CA 15	JP 13	XP 1085	PV 70
Movimento N 16m		Moral 9	
Ataques: 1 pancada +7 (2d4+2)			
Habilidades Especiais: Imunidade a água: o Elemental da água é imune a ataques, mágicos ou não.			

Combate: como um golem, o golem de calzone é incapaz de montar estratégias ou táticas. Seu criador pode comandá-lo se estiver dentro de 18m. Quando não controlado diretamente, a maioria dos golens de calzone permanece como leais guardiões de cozinhas, despensas ou salões de jantar.

Táticas de Charasta: Charasta vem das Áreas 1 ou 2 até esta caverna para que os elementais possam lutar a seu lado. Se ameaçada com a morte, ela usa um dos túneis de saída que levam até o rio e a superfície. De outro jeito, se os elementais da área forem mortos, ela usa teleporte para ir para a Área 5.

Área 5: Um Último Guardião

Uma muralha de força sela este túnel de uma passagem contínua em seu ponto mais baixo. Charasta usa sua braçadeira da porta dimensional para passar por aqui quando ela precisa.

Através da água fria, este túnel de 6 metros de largura leva ao oeste. No seu fim ela se divide, um caminho indo para cima e o outro para baixo. A corrente parece

ir para a passagem de baixo. Armas de todos os tipos estão congeladas nos lados do túnel, como troféus incrustados.

Criaturas: um golem de pedra coberto de gelo espera na passagem da Área 6. Sua missão é manter os intrusos longe do barril do frio que Charasta guarda aqui. Se qualquer um além de Charasta entrar neste túnel, ele começa a usar sua habilidade de lentidão sobre eles.

GOLEM DE PEDRA			
Imenso e Neutro			
CA 20	JP 14	XP 1015	PV 74
Movimento 6m		Moral 12	
Ataques: 2 pancadas +10 (2d8+6)			
Habilidades Especiais: Esculpido na Rocha, Imunidades			

Tesouro: além de uma quantidade de armas brancas comuns, uma espada larga obra prima, um ugrosh anão obra-prima, e um sabre obra-prima estão incrustados no gelo. Além disso, Charasta escondeu cinco poções de curar ferimentos graves no gelo.

Táticas de Charasta: Charasta vem da Área 4 até esta caverna, bebendo as poções (se precisar) enquanto seus oponentes imaginam como passar da muralha de força. Se for seguida, ela tenta levar os oponentes até onde o golem de pedra possa atacar.

Área 6: O Barril do Frio

Esta seção descreve uma fonte de magia da dra-goa.

Entalhes estranhos decoram as paredes desiguais, co-bertas de gelo desta caverna de 12 metros de largura e sem saída. Nenhuma superfície plana pode ser encon-trada entre as placas de pedra e gelo, apesar do fundo da caverna ter uma alcova com 1,5 metro de largura e altura. Dentro dela está uma vasilha de metal, e sua tampa está aberta. Ela parece estar vazia.

A vasilha é o barril do frio, o item mágico que mantém a área do encontro a 0 °C. Se qualquer um o fechar, a água irá lentamente voltar a sua temperatura normal, e o gelo começará a derre-ter lentamente. Isto pode levar mais de 48 horas, dependendo do clima.

Se algum que fale dracônico estudar os entalhes

com atenção, se torna claro que eles representam uma planta elaborada do sistema de cavernas. Os PJs descubrem a existência da caverna ocul-ta da Área 3 assim como uma grande caverna à cerca de 30 metros diretamente ao oeste (Área 7).

Armadilha: o barril possui uma armadilha má-gica que faz qualquer criatura de sangue quen-te que chegue a até 6 metros dele precise fazer uma JP-DES ou congelar. Criaturas que falhem na JP-DES sofrem 3d6 pontos de dano de frio e congelam imediatamente. Enquanto congeladas, as criaturas permanecem vivas mas não podem fazer nenhum tipo de ação. Além disso, eles fi-cam envoltos por uma camada de gelo de 60 cen-tímetros. Este gelo força a criatura congelada a cair até o fundo da caverna. Uma JP-DES bem sucedido deixa o personagem imune ao efeito da armadilha. Fechar o barril dissipa a armadilha permanentemente.

Finalmente, 20 pontos de dano de calor em um personagem congelado o liberta do gelo (mas ele sofre o dano de fogo).

Armadilha Congelante: 3d6 de dano mais con-gelamento; sucesso em uma JP-DES evita o efei-to.

Área 7: O Verdadeiro Lar de Charasta

A área descrita abaixo não aparece no mapa.

Perfeitamente redonda, esta caverna se estende em 45 metros de largura por 30 metros de altura. Ela está coberta de gelo. Seis guerreiros com armadura estão em círculo no meio da caverna, cercando o que parece ser um monte de tesouro com 9 metros de largura.

Nesta câmara que Charasta dorme e guarda seu tesouro. Os guerreiros são humanos mortos con-gelados, e suas armaduras e armas são de quali-dade normal (e condições ruins graças à idade). Charasta os usa como decoração, dormindo no centro da pilha.

Armadilha: Existe uma arca trancada no centro do monte de tesouro. Uma armadilha na fecha-dura dispara três agulhas envenenadas em qual-quer um que a abra sem usar a chave. A chave da arca está enterrada sob todas as moedas. Além disso, se a chave não for girada para a esquerda, depois para a direita, e depois para a esquerda na fechadura antes de abrir, a arca emite uma explosão de energia sônica que não danifica ob-jetos mas que afeta muito criaturas vivas.

Armadilha de Agulha Envenenada: 3 Agulhas +15 (1 +Veneno); Sucesso em uma JP-CON evita o efeito. O veneno causa 2d6 de dano temporário na Força.

Armadilha de Explosão Sônica: 12d6 de dano sônico em 6 metros; Sucesso em uma JP-DES reduz dano à metade.

Tesouro: o monte de tesouro consiste de 3.890 PO, 22.345 PP, 45.987 PC, um rolo de tecido de ouro (150 PO), uma bandeja de prata (75 PO), uma harpa de madeira esculpida (300 PO), uma tapeçaria grande enrolada (350 PO), e um par de cálices de bronze de grande qualidade (350 PO cada). Tudo isto cerca a arca. Dentro da caixa está a chave do compartimento secreto na estalactite da Área 3, um bastão das maravilhas, um carrilhão da abertura, e pergaminhos de sugestão, localizar objeto, e identificação.

Táticas de Charasta: Charasta escala até o teto e usa seu sopro contra os inimigos abaixo, caindo para esmagá-los se ela puder (usando suas asas para desacelerar a queda para não sofrer dano). Se os intrusos conseguirem chegar até aqui, ela defende seu tesouro até a morte.

A Dragoa

CHARASTA			
Imenso e Neutro			
CA 28	JP 5	XP 20.250	PV 504
Movimento 9m V 22m		Moral 12	
Ataques: 1 mordida +45 (4d6+15) 2 garras +28 (2d8+17) 1 cauda +20 (2d6+14)			
Habilidades Especiais: Baforada (12d6 de dano renova a cada 1d4 turnos), Magia, Imunidades. Andar Sobre o Gelo: esta habilidade funciona como a magia patas de aranha, mas a dragoa só consegue transpor superfícies congeladas. Esta habilidade está sempre ativa. Sentidos Aguçados: Charasta enxerga quatro vezes mais do que um ser humano em condições de iluminação precária e duas vezes mais em condições de luminosidade normal. Ela também possui visão no escuro com o alcance de 36m. Subtipo Frio: imunidade ao frio, dano dobrado do fogo exceto em uma JP-CON bem sucedida.			

Pertences: braçadeira da porta dimensional, três pergaminhos de clarividência/claraudiência, um pergaminho de dissipar magia, e um pergaminho de ataque certo.

Novos Itens Mágicos

Braçadeira da Porta Dimensional: esta braçadeira de bronze de aparência normal permite que o usuário conjure porta dimensional três vezes por dia, sob comando.

Preço: 30.000 PO

Peso: 0,5 kg

Barril do Frio: quando um personagem abre esta vasilha e fala a palavra de comando, o barril abaixa a temperatura da área em 60 metros ao seu redor, como uma emanção, a 0 graus Celsius.

Preço: 4.000 PO

Peso: 5 kg

Sobre o Autor

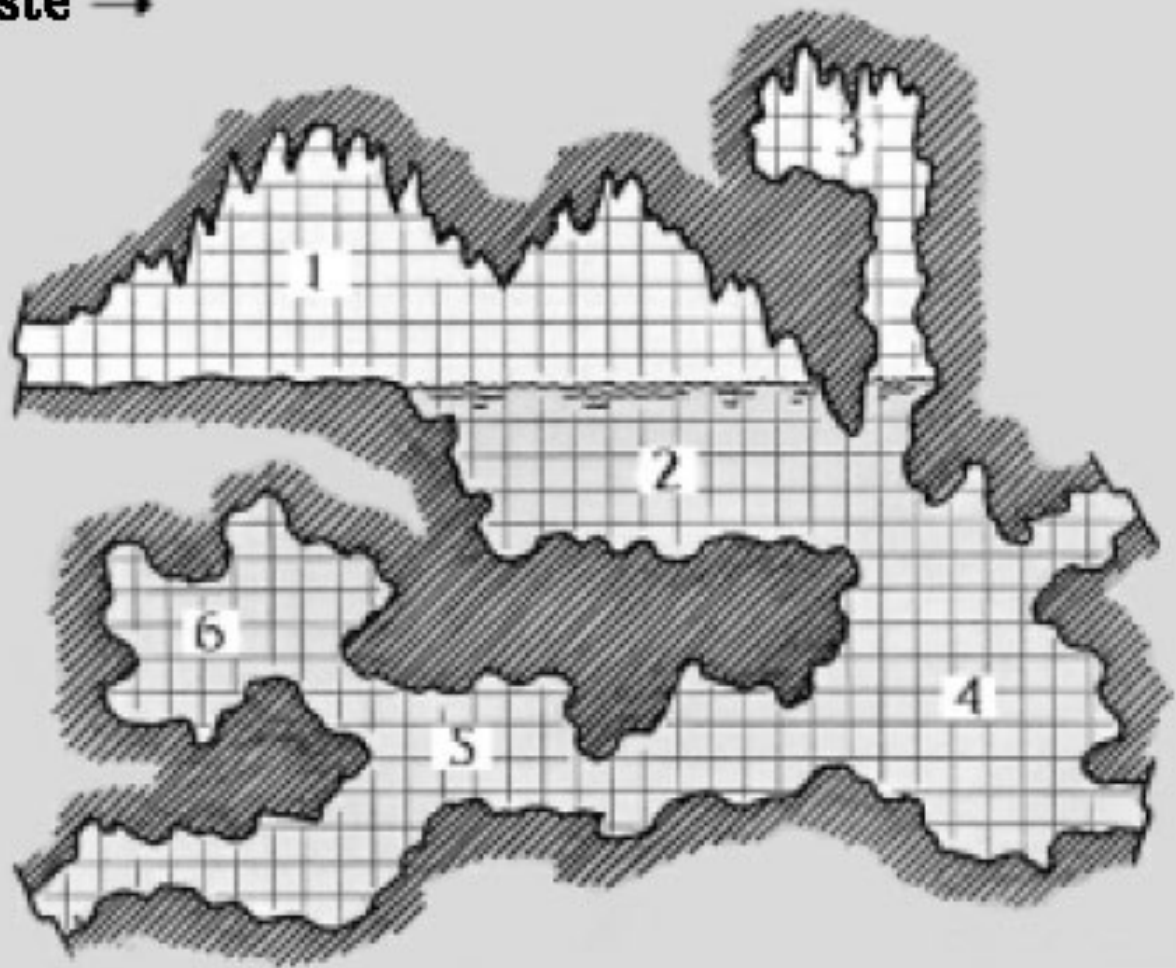
Monte Cook começou a trabalhar profissionalmente na indústria dos jogos em 1988. Como empregado da Iron Crown Enterprises, ela trabalhou os jogos Rolemaster e Champions como editor, criador e designer.

Em 1994 Monte veio trabalhar na TSR como designer de jogos. Como designer de jogos veterano na Wizards of The Coast, ele codesenvolveu a nova edição de DUNGEONS & DRAGONS e foi o autor do Livro do Mestre. Depois disso ele lançou o Return to the Temple of Elemental Evil (Retorno ao Templo do Mal Elemental) e vários outros materiais.

Como graduado na oficina de escritores Clarion West, Monte também publicou contos e dois romances. Em seu tempo livre, ele mestra em algum lugar de um a três jogos por semana, prepara uma convenção anual de jogos na sua casa, constrói vários dioramas feitos com peças de LEGO e lê várias histórias em quadrinhos.

Monte também criou a aventura Torre da Decepção (Tower of Deception), para a Página Oficial de D&D. Para ler seus trabalhos mais recentes sobre d20, visite sua página em www.monte-cook.com.

Leste →



1 quadrado = 1,5 metro

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