



A ESPADA DE MORKH AMHOR

Aventura para personagens de 1º a 3º nível

Rogério Saladino



A ESPADA DE MORKH AMHOR

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

Rogério Saladino

Arte da Capa

Jesper Ejsing

Publicação original

Revista Só Aventuras #10

Adaptação

Sérgio Guimarães

Diagramação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

A Espada de Morkh Amhor é uma aventura clássica do cenário Tormenta e serviu como base para alguns pontos do cenário, como o Reino de Sambúrdia.

Outro destaque é a participação dos personagens Katabrok e Vladislav Tpish.

O autor da aventura é Rogério Saladino, um dos membros do Trio Tormenta original.

ÍNDICE

Iniciando a aventura.....	4
O final da aventura.....	9
Mapa do templo.....	11
Mapa de Samburdia.....	13

INICIANDO A AVENTURA

Sambúrdia, um dos maiores e mais ricos reinos de Arton, está ameaçado por uma antiga profecia. Os sábios dizem que um grande mal irá ressurgir e destruirá tudo o que encontrar, trazendo uma nova era de trevas e caos para todas as raças. Esse mal é o Destruidor de Mundos, um monstro gigantesco, com garras enormes e dentes afiados. O monstro foi encontrado dois dias atrás, adormecido em uma gigantesca caverna. Mesmo adormecido, ele é indestrutível. Nada pode matá-lo.. exceto uma coisa.

O grão vizir contratou um grupo de aventureiros (os jogadores) para que eles encontrem a Destruidora do Mal, a espada mágica de Morkh Amhor, um grande herói de outras eras. As lendas dizem que essa espada é a única capaz de matar o Destruidor de Mundos. Se ela for enterada no corpo no monstro, ele nunca irá acordar. A espada está na tumba de Dezzaroh, um sacerdote que prometeu zelar pelo descanso de seu amigo. Dezzaroh morreu há anos, mas dizem que a tumba é assombrada, guardada pelo fantasma do sacerdote...

1. Entrada do templo

Depois de quatro dias de viagem, os heróis chegam à porta do templo. Este é o local onde a aventura tem início. Comece descrevendo o lugar para os jogadores:

A tumba fica cravada em um penhasco. Um lance de escadas leva à entrada, aonde quatro grandes colunas de pedra vão do chão até o teto. Atrás destas colunas estão três corredores; entre eles, duas estátuas de pedra. As estátuas lembram duas sentinelas com cabeça de chagal e espadas em punho.

Você não precisa repetir o texto palavra

por palavra. Apenas conte a história como achar que deve. Os três corredores são as únicas entradas para a tumba.

Assim que os heróis entram em um deles, os outros dois se fecham e abrem apenas meia hora depois. As duas estátuas são comuns, e não vão se mexer ou atacar os personagens (mas devem deixá-los um pouco assustados, ou no mínimo receosos sobre a presença delas na entrada no templo).

Dentro da tumba não há iluminação. Como todos os corredores e salas estão escuros, só descreva os aposentos para os jogadores se eles tiverem consigo alguma fonte de luz, como tochas ou magia. Os corredores têm cerca de 3m de altura e 1,5m de largura.

2. Sala dos inimigos vencidos

Logo depois da porta segue um corredor com paredes cheias de esculturas bizarras. O corredor segue por mais alguns metros até uma sala maior, onde cinco estátuas ameaçadoras vigiam a porta. Assim que entram na sala, uma grade desce do teto e bloqueia a passagem, aprisionando os aventureiros.

Esta sala é, na verdade, uma armadilha para ladrões de túmulos. A grade pode ser erguida por alguns personagens juntos, se o personagem principal tiver Força pelo menos 12.

Caso consigam levantar a grade e sair, os heróis devem enfrentar outro perigo: seis pequenos buracos nas paredes começam a disparar um dardo por rodada, que causam 1d6 de dano cada. Um personagem pode fazer uma Jogada de Proteção com base em Destreza para esquivar os dados. Dentro da sala existe uma porta secreta que leva à Sala de Purificação (Parte 03). Ela só pode ser encontrada se os jogadores

res procurarem por ela; caso algum dos personagens seja elfo, ele pode fazer uma rolagem para notar a porta secreta (sendo este feito secretamente pelo mestre).

3. Sala de purificação

No centro desta sala circular existe uma pequena piscina com um metro de largura e dois palmos de profundidade. Ainda resta um pouco de água escura, com insetos estranhos nadando nela. Quatro pilares de granito estão à volta da piscina. Existe uma porta de madeira ao sul e outra à oeste. Pinturas nas paredes mostram um guerreiro empunhando uma espada e enfrentando um exército de criaturas negras.

Se algum jogador tiver a (estúpida) idéia de beber a água escura de piscina, terá que fazer uma Jogada de Proteção de Constituição. Se falhar, ficará doente; perderá 1d6 Pontos de Vida e fará todos as suas rolagens com uma penalidade de -2 até o final da aventura.

Existe aqui uma porta secreta que leva à Sala dos Inimigos Vencidos (Parte 02). Ela só poderá ser encontrada se os personagens procurarem por ela. Da mesma forma que na sala anterior, um personagem elfo pode fazer uma rolagem, rolando secretamente pelo mestre, para achar intuitivamente a porta.

4. Sala das oferendas

Nesta sala existem várias caixas jogadas e amontoadas ao chão. Poucas estão inteiras, restos de madeira podre e pregos enferrujados estão espalhados pelo chão. Sujeira e detritos forram o lugar até quase a altura dos joelhos.

Nesta sala eram guardadas as oferendas trazidas por aqueles que vinham visitar a



tumba, quando ela ainda era um templo. Entre as caixas estão escondidos Kobolds que atacarão furtivamente os personagens (1d4+2).

Uma rede cairá sobre os heróis assim que entrarem na sala. Aqueles que passarem em uma JP de Destreza conseguem se desviar da rede e descobrem as criaturas entre as caixas. Os que ficarem presos na rede podem se soltar em 1d4 rodadas, e, neste tempo, ganham uma penalidade de -5 na Classe de Armadura. Os Kobolds atacam com pequenas lanças tão logo sejam descobertos pelos heróis.

Kobold (7)

CA 13, JP 18, XP 10, PV 5
1 lança+0 (1d6+1)

5. Corredor

Este corredor é um pouco inclinado, subindo para um andar superior. Depois de algumas voltas sinuosas, ele termina em uma pesada porta de madeira.

No corredor existem duas portas secretas que levam para as salas 6 e 7, e podem ser encontradas se os jogadores estiverem procurando por elas. Da mesma forma que citado antes, um elfo pode percebê-las com um a jogada secreta do mestre.

6. Quarto secreto

Aqui é onde os sacerdotes dormiam, quando a tumba ainda era um lugar santo e habitado. Quatro camas de madeira estão colocadas uma ao lado da outra, como se esse aposento fosse um dormitório coletivo. O quarto tem um pequeno baú, que está encostado na parede, ao lado da porta. Os Kobolds não entravam neste aposento, por isso permanece intacto.

O baú está trancado, podendo ser aberto facilmente por um ladrão ou sofrendo 10 pontos de dano, por estar podre. Dentro, há apenas roupas velhas, e algumas moedas de cobre desgastadas pelo tempo.

7. Quarto secreto

Este é outro aposento onde os sacerdotes dormiam. Quatro camas alinhadas e um velho baú são os únicos móveis deste aposento. Um pouco de palha está jogada ao chão, ao lado das camas.

Se os jogadores procurarem alguma pista você pode dizer que perto do baú há menos sujeira que no resto do quarto. Na verdade, atrás do baú há um pequeno buraco de onde se pode ver a Parte 10. Esse buraco não pode ser visto do outro lado, a menos que o observador saiba de sua existência.

O baú está destrancado. Dentro dele só há roupas velhas e apodrecidas.

8. Sala dos sarcófagos

Nesta sala comprida estão os restos mortais dos antigos sacerdotes do templo. Seus corpos estão mumificados e dispostos em vários sarcófagos nas paredes - alguns entreabertos, exibindo seu sinistro conteúdo. Os antigos seguidores de Dezzaroth foram sepultados aqui. No outro lado da sala, passando pelos esquifes, fica uma escada que sobe em direção a uma sala escura.

Uma armadilha foi preparada aqui para afugentar os ladrões de tumbas. Assim que mais de um jogador entra na sala, um mecanismo faz com que os cadáveres pareçam se mexer, como se estivessem saindo de suas tumbas!

9. Fossa

No final do corredor, logo após uma pequena escada, está um profundo buraco com um metro de diâmetro. Não se consegue ver o fundo e nem ouvir nada.

Este buraco era usado para se livrar do lixo e da sujeira do templo. Se alguém jogar uma pedra, poderá ouvir um som úmido e abafado. Um cheiro forte de podridão é expelido do interior do fosso.

10. Salão principal

Neste enorme salão eram feitos os rituais dos sacerdotes. Entre pilastras, no alto de um pedestal está um caixão decorado com estranhos sinais e um símbolo sagrado dourado incrustado no centro. Ao lado do pedestal estão dois castiçais prateados. As paredes mostram os feitos de um homem vestindo roupas brancas e um elmo prateado. Duas estátuas, semelhantes à figura de branco, estão recostadas nas paredes à esquerda e direita da sala. Cada uma segura uma enorme maça.

Este é o salão principal do templo, onde as cerimônias mais importantes eram realizadas. As pinturas nos muros mostram os feitos de Khalmir, deus patrono de Dezzaroth. O caixão ornamentado era onde descansava o corpo do sacerdote. Se alguém resolver abrir o esquife terá duas surpresas. Primeira: não há nenhum corpo lá dentro. Segundo: as estátuas começam a se mexer e atacam os personagens.

Objeto animado grande
CA 16, JP 14, XP 140, PV 35
1 pancada+5 (1d8+5)

11. Salão principal

Esta sala quadrada está forrada de prateleiras cheias de livros. Estantes enormes ficam no meio desta sala, e um forte cheiro de mofo e umidade é despendido de todos os pontos do aposento.

Personagens que sabem ler podem encontrar nos livros desta biblioteca a saga de Khalmyr, para derrotar as criaturas das trevas, os efeitos de sacerdotes famosos, os ensinamentos da sua fé, contos do deus da justiça para crianças e muitos outros, todos tendo O Justo como assunto. No lado sul da sala está uma porta que leva à outra biblioteca.

12. Escritório de Dezzaroh

Outra biblioteca existe além da porta no fundo da sala anterior. Aqui não há tantos livros e pergaminhos. Existe até mesmo espaço para uma escrivaninha, com uma cadeira e um banquinho.

Nesta sala estão os diários de Dezzaroh. Aqui o sacerdote guardou todos os seus pensamentos, escritos em pergaminhos, livros e folhas soltas.

Dentre tudo o que está escrito, as únicas informações de interesse para os jogadores falam sobre como Dezzaroh conheceu Morkh Amhor. O herói salvou a vida do sacerdote várias vezes, e este teve pouca oportunidade para mostrar sua gratidão. Ao saber da morte do seu grande amigo, ele prometeu guardar os seus restos mortais com a honra e glória merecidas. Um dos trechos destes escritos diz o seguinte:

Essas serão as minhas últimas palavras, eu creio. Estou velho e doente, o meu ca-

minho neste mundo está próximo do fim. Mas não me entristeço. São os designios de Khalmyr. Ele sabe como deve reger o universo. Mas meu último desejo será satisfeito, ah, sim! Em uma visão, meu mestre surgiu e disse que minha vontade seria cumprida. Vou cuidar de meu templo, transformado em cripta para meu amigo Morkh Amhor, o grande herói de todas as eras. Este será meu dever final. Velar pelo grande herói, para impedir que infieis e profanadores perturbem seu sagrado... cadeira e um banquinho.

Atrás de uma estante onde só há um livro, está uma passagem secreta. Ela só pode ser encontrada por personagens que estiverem procurando, ou pelo instinto de um ladino.

13. Passagem para as criptas

Atrás da porta secreta, uma longa e sinuosa escada se desenrola para o fundo da montanha. Cada degrau foi escavado na própria pedra. Nas paredes, várias cenas apavorantes e símbolos grotescos foram entalhados do começo ao fim.

Caso o grupo de aventureiros tenha algum clérigo ou mago, eles irão reconhecer as runas protetoras, desenhadas ali para impedir que espíritos malignos entrem naquele lugar (ou saiam dele!).

A escada sobe para o Nível 2, onde está a cripta de Morkh Amhor. As inscrições nas paredes dizem que coisas horríveis vão acontecer com os profanadores de túmulos (Mestre, invente várias maldições para assustar os jogadores), mas nenhuma delas acontece realmente, são apenas fatores para assombrar ladrões de masmorras.

14. Corredor

Um corredor se estende até onde a vista alcança. Nas paredes a cada três metros, há suportes vazios para tochas. O chão é revestido de grandes pedras, cortadas em quadrados regulares. Você consegue ver uma porta à esquerda e outra mais longe, à direita.

Os suportes, que estão a dois metros do chão, não podem ser removidos – mas podem ser usados para segurar as tochas do grupo e deixar as mãos livres. As portas são de madeira e levam às Partes 15 e 16. Ambas estão trancadas. Suas fechaduras podem ser abertas por um ladrão ou destruídas, levando 20 pontos de dano em cada uma.

15. Sala Demolida

Ao abrir esta porta vocês percebem que a sala está forrada de entulho. As paredes do lado do lado oposto à entrada foram demolidas, há pedras e terra por toda parte. Nos cantos, estantes com frascos de tamanhos e cores variadas permanecem soterrados por poeira, embora seu aroma possa ser percebido permeando o ar dentro da sala. No chão podem ser encontrados esqueletos de ratos e outros animais pequenos.

Caso vasculhem entre as velhas estantes, os personagens acham 1d4+1 poções de cura que fornecem 1d6 pontos de vida. Ao que parece, esta sala era utilizada para guardar poções e ingredientes para magias e rituais.

16. Salão das Almas

Aqui um corredor se estende por mais de dez metros. A cada metro há placas de madeira em cada parede. São oito pla-



cas ao todo, cada uma do tamanho de uma pessoa. No final do corredor está uma figura mumificada, sentada em um trono, segurando uma espada brilhante.

As placas de madeira são portas, mas sem fechaduras. Elas não podem ser abertas. Caso sejam destruídas (cada uma pode ser derrubada com 40 pontos de dano, cada porta vai revelar uma pequena câmara contendo o esqueleto de um guerreiro. Esses, são mortos vivos e atacam tão logo as portas sejam abertas.

A múmia no final do corredor é inofensiva, e não ataca o grupo. Mas se os aventureiros tocarem em sua espada, todas as portas giram e revelam seus respectivos soldados esqueletos – que bloqueiam a saída e atacam os jogadores. A múmia e a espada eram apenas outra armadilha. Os esqueletos usam armaduras de couro e espadas longas. Eles atacam, nunca bloqueando os ataques.

Esqueleto (7)

CA 13, JP 17, XP 25, PV 10

1 espada longa+1 (1d8+1)

17. Sala do Tesouro

Atrás da porta, depois um pequeno e sinuoso corredor, está uma sala comple-

tamente forrada com moedas de ouro, jóias e pedras preciosas. Uma montanha de tesouros alcança quase o teto. É uma fortuna digna de um rei.

Caso algum jogador pense em encher os bolsos com tesouros (o que poderia esperar de um ladino, claro), uma enorme serpente sai do meio do tesouro e ataca os aventureiros!

Serpente

CA 15, JP 15, XP 10, PV 20
1 mordida+1 (1d6+1)

18. Armadilha de corredor

Nesta parte do corredor existe uma armadilha. Quem pisar na área marcada no mapa cairá em um buraco de três metros, com estacas pontiagudas no fundo. A queda e as estacas causam 2d6 de dano. Um personagem ladino pode perceber a armadilha se estiver procurando.

19. Armadilha de corredor

Uma enorme sala se revela adiante. Duas estátuas adornam cada lado das paredes logo após a entrada. Mais além, sobre um pedestal, um sarcófago ricamente decorado. Há vários castiçais em cada lado, com restos de velas envelhecidas. Atrás do esquite, há uma enorme pintura, que ocupa toda a parede; ela mostra um guerreiro vestido com uma linda armadura prateada. E uma espada com esculturas de dragões em vôo.

A pintura mostra Morkh Amhor, o Bravo, com sua espada mágica – a Destruidora do Mal. As estátuas não irão atacar os jogadores, pois são comuns. Assim que um dos jogadores tocar no sarcófago, diga o seguinte:

Vocês ouvem um uivo assustador, um grito de dor muito agudo e lamentoso. Em pleno ar, no meio da sala, surge a imagem transparente de uma pessoa com cabelos compridos e rosto contorcido de dor. A figura se volta para vocês. “Profanadores!” ela diz. “Atrevam-se a perturbar o sono de meu amigo? Vão morrer pelas mãos de Dezzaroh!”

Este é o fantasma de Dezzaroh, que jurou proteger o corpo de seu amigo. Com sua mente perturbada, o fantasma não consegue pensar direito e ataca os aventureiros, acreditando que são profanadores. Os jogadores podem tentar derrotar o fantasma (o que será bem difícil) ou tentar convencê-lo de que estão em uma missão especial. Mesmo que o fantasma pare de lutar, não significa que ele vá entregar a espada Destruidora do Mal. Para isso os personagens devem convencê-lo. A espada está estendida dentro do caixão, sobre o peito da verdadeira múmia de Morkh Amhor. O fantasma vai exigir que os aventureiros falem com a múmia, peçam a ela a espada, expliquem sua missão. A múmia não vai responder, mas o fantasma costuma tratar seu amigo como se estivesse vivo.

Fantasma de Dezzaroh

CA 18, JP 14, XP 60, PV 40
1 Toque Incorporação+6 (2d6)

O final da aventura

A aventura termina quando os personagens saem do templo com a espada Destruidora do Mal e levam até onde está o Destruidor de Mundos.

Se todos os personagens sobreviveram, O Mestre pode recompensá-los aumentando um nível cada um deles. Caso algum herói tenha morrido, o jogador poderá

usar outro personagem na próxima aventura, ou levar o corpo do companheiro para tentar ressuscitá-lo em algum templo de Thyathis.

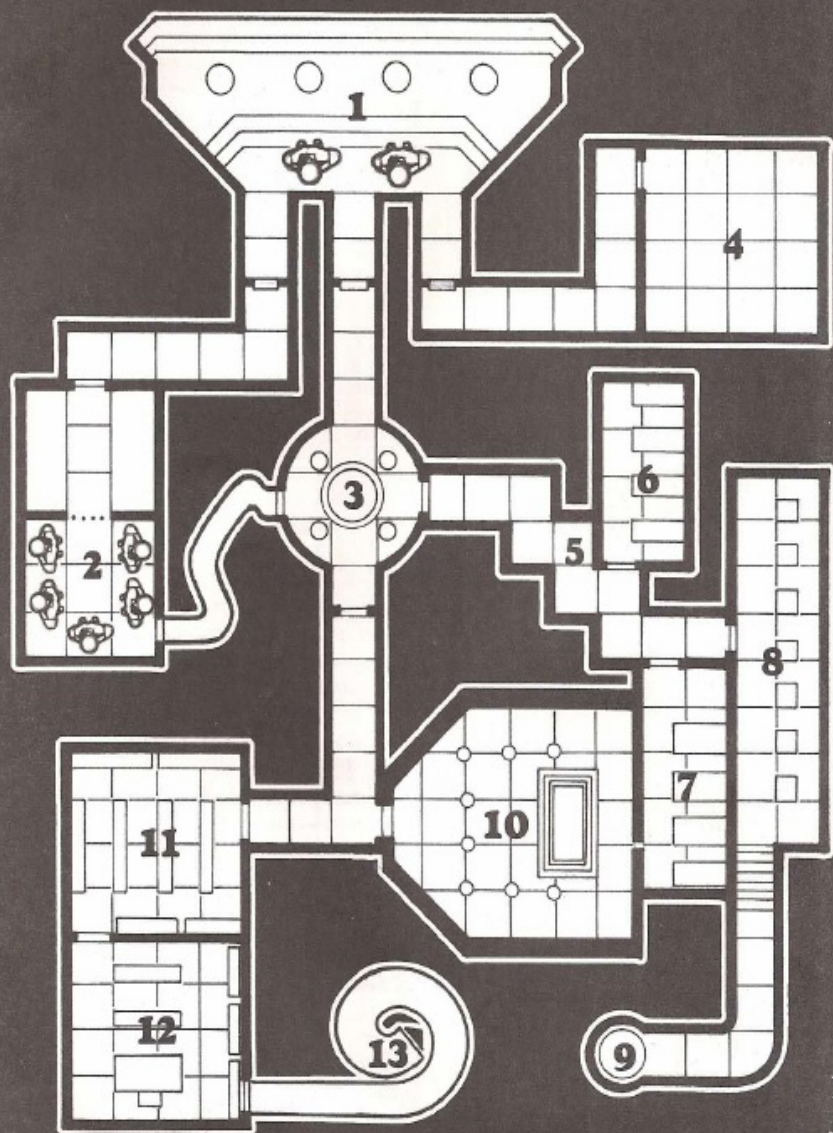
Fale aos personagens algo parecido ao que está relatado no quadro abaixo antes de encerrar a aventura:

Vitoriosos, vocês rumam para a caverna onde dorme o terrível Destruidor de Mundos. Ele deve medir cerca de quinze metros de comprimento, com escamas pelo corpo, presas maiores que uma

pessoa e garras maiores ainda! Ao cravar a espada mágica no corpo da criatura, a Destruidora do Mal e o monstro começam a brilhar. Vocês se afastam e conseguem ver a imagem de um gigantesco guerreiro levantar o corpo do monstro e atirá-lo em direção aos céus. O gigante olha para vocês e agradece respeitosamente sem dizer uma palavra, em seguida brilha como um pequeno sol e desaparece. O mundo não será mais destruído.

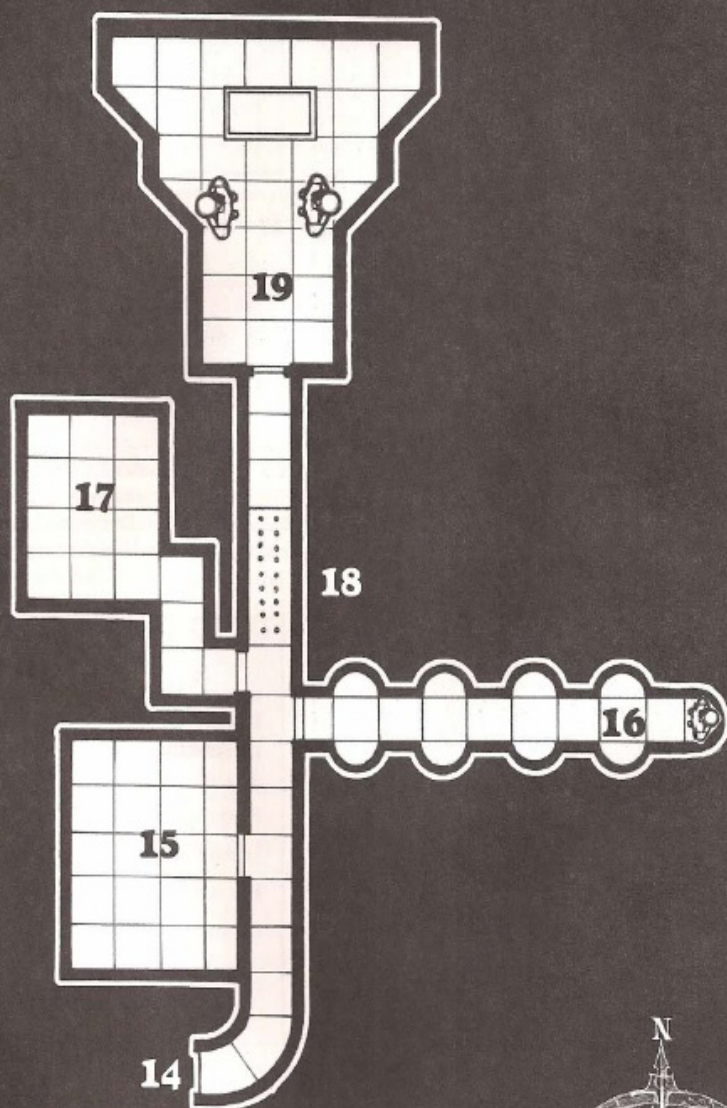


A Tumba de Dezzaroh



Nível 1

A Tumba de Dezzaroh



Nível 2

TIREBUCK

PONDSMÂNIA

MONTANHAS
SANGUINÁRIAS

NOVA

GHONDRIANN

Samburdia
capital

Tormigueiro

Tumba de
Mokk Amhor

Rio Soupar

Tallban

Buraco
de Vectora

Cataratas
de Samburdia

Balneario
de Zannar

Rio Bastav

Refugio
da Donzela

Torre
de Erebo

Melnat

LANÇADE HYNINN

Collarthan

PORTSMOUTH

SAMBURDIA



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