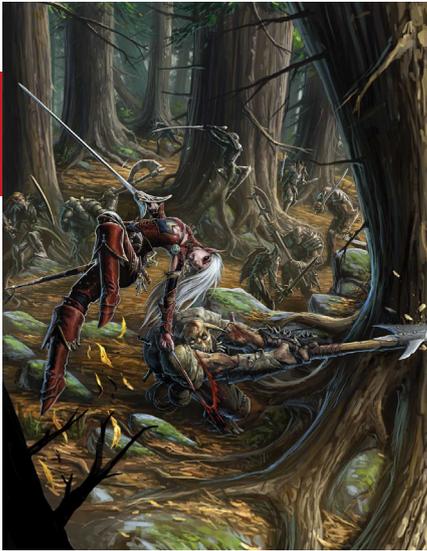


# ÉPOCA SECA



**Aventura para personagens de nível 3**





# ÉPOCA SECA

*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

Darrin Drader

### Arte da Capa

Wayne Reynolds

### Tradução

Gilvan Gouvêa

### Mapa

Todd Gamble

### Publicação Original

The Burning Plague

### Diagramação

Ninja Egg

### Adaptação

Ninja Egg & Homeless Dragon

### Nosso site

[www.homelessdragon.com.br](http://www.homelessdragon.com.br)

Setembro/14

## ÍNDICE

Introdução.....	4
Antecedente da Aventura.....	4
Sinopse da Aventura.....	5
Começando a Aventura.....	5
A. Encontros Aleatórios.....	6
B. Esconderijo dos Salteadores.....	6
Concluindo a Aventura.....	10
Sobre o Autor.....	10
Mapa.....	11





**É**poca Seca é uma aventura curta de Dungeons & Dragons adaptada para Old Dragon, ela foi desenvolvida para quatro personagens de 3º nível. Ela pode acontecer em qualquer área remota do seu mundo de campanha que fique a poucos dias de cavalgada de uma cidade. A área deve receber pouca chuva anual e ter uma planície ou deserto próximo.

A aventura foi feita para acontecer durante o verão, já que a maioria dos ecossistemas experimenta uma seca severa geralmente durante esta estação do que em qualquer outra. Mudar a estação é possível desde que a seca permaneça como uma possibilidade lógica.

Apesar da aventura funcionar bem com qualquer grupo de personagens, é útil incluir um ranger ou algum outro personagem que seja capaz de rastrear para que os PJs possam localizar o local primário da aventura rapidamente.

Como sempre, sintá-se livre para adaptar o material apresentado aqui para melhor funcionar com sua campanha.

## Introdução

### Antecedente da Aventura

Um bugbear conhecido como Relgore Himtooth é o líder de um bando de criminosos humanóides que rouba viajantes e invade pequenas fazendas, roubando os valores e ocasionalmente matando os ocupantes. Os moradores locais já procuraram uma solução para este problema, mas eles não encontraram nenhum. Eles não possuem o capital necessário para atrair aventureiros qualificados para a região, e o problema não é severo o bastante para que os senhores que controlam a área dediquem uma força superior para sua defesa.

Cerca de dois meses atrás, Relgore e seu bando atacaram uma carruagem que estava viajando pelo campo, facilmente sobrepujando o condutor e o passageiro – um nobre chamado Nerius Bootlum. No momento do ataque, Nerius estava a caminho da sua consulta com um sábio chamado Elwin, que mora em uma cidade um pouco distante, sobre um curioso item mágico chama-

do esponja da absorção eterna. Deixando os dois humanos para morrer, Relgore levou tudo o que encontrou na carruagem, incluindo a esponja da absorção eterna e uma pequena fortuna em gemas que Nerius tinha com ele, e fugiram para uma caverna próxima que o grupo usa como esconderijo.

O condutor da carruagem realmente estava morto, mas Nerius Bootlum sobreviveu ao ataque. Quando ele recuperou a consciência, ele lenta e dolorosamente abriu caminho até um Templo de Heironeous próximo, onde ele recebeu cura mágica. Furioso com o ataque não provocado, Nerius conseguiu que um esquadrão da milícia fosse deslocado para a área onde sua carruagem foi assaltada. A milícia rastreou o bando de Relgore, e a batalha subsequente custou muito para os agressores, reduzindo o bando para cerca da metade do seu tamanho original. Os sobreviventes, incluindo Relgore, conseguiram escapar e ficaram quietos o bastante para seus perseguidores considerarem a missão um sucesso e retornarem para seus postos dentro da cidade. Nerius, sabendo muito bem que a ameaça para a região não tinha sido realmente eliminada por que nenhuma prova da morte de Relgore tinha aparecido, ele colocou uma recompensa de 2.000 PO como recompensa para a cabeça do líder bugbear, na esperança que um caçador de recompensa ou aventureiro possa ser motivado a procurá-lo e matá-lo.

Desde então, Relgore reagrupou os remanescentes espalhados do seu bando, mas ele é muito pequeno para usar como um instrumento de vingança contra a milícia e seu líder. Recentemente, contudo, a oportunidade para um plano maligno apareceu, e Relgore aproveitou a chance para agir. O clima tem sido extraordinariamente seco neste verão, e os poços nas comunidades próximas secaram, forçando os nativos a confiarem na água que guardaram ou trazerem água dos lagos próximos. Relgore percebeu que a esponja da absorção eterna pode absorver imensas quantidades de água, e que ele poderia reutilizá-la depois que tivesse atingido sua capacidade simplesmente espremendo uma pequena quantidade de água dela. Então ele decidiu se vingar dos humanos drenando os lagos que os sustentam nas épocas de seca. Durante uma semana, Relgore eliminou a água de três lagos na área, reduzindo-os a nada mais do que leitos enlameados secos. Os poucos clérigos locais começaram

a canalizar a maioria das suas magias em criar água e criar alimentos em um esforço para evitar que a população morra de sede.

Uns poucos dias atrás, a notícia desta situação chegou a Nerius Bootlum, que rapidamente fez a ligação entre os lagos secos e sua esponja da absorção eterna roubada. Atualmente, ele colocou vários avisos públicos requisitando ajuda com este problema.

## **Sinopse da Aventura**

Como o Mestre, você precisa decidir como melhor envolver os PJs nesta aventura. Você pode usar os seguintes ganchos para estimular sua imaginação, os modificando como necessário para se adaptar à campanha ou aos personagens.

- Os personagens ouvem sobre a seca e os lagos secos enquanto viajam através da área para outros negócios. Perguntar aos moradores revela que eles acreditam que um bando de humanóides assaltantes é de alguma forma responsável pelo problema.
- Os moradores se aproximam dos personagens e pedem para eles rastream um bando de assaltantes que de alguma forma está piorando a situação da seca. Se não forem impedidos, os assaltantes irão drenar ainda mais fontes de água.
- Nerius Bootlum chamou a atenção de aventureiros em volta da sua própria cidade para destruírem o lorde bugbear e seu bando de assaltantes. Se os PJs perguntarem sobre o trabalho, Nerius dá a eles a informação relevante e promete uma recompensa de 2.500 PO pela cabeça de Relgore Himtooth e o retorno da espoja da absorção eterna. Eles podem ficar com qualquer outro tesouro que eles conseguirem recuperar, incluindo as gemas que Nerius perdeu para os agressores.

## **Começando a Aventura**

Época seca é uma aventura baseada em um local no qual a ação ocorre dentro e em volta do esconderijo dos assaltantes do bugbear. Os PJs podem gastar um tempo obtendo informação em uma ou mais cidades fronteiriças da área, se quiserem. Todos sabem onde os três lagos drenados estavam, mas ninguém sabe exatamente onde é o esconderijo dos bandidos. Se os PJs investigarem os lagos drenados recentemente, eles

podem encontrar os rastros dos assaltantes de Relgore indo de volta para seu esconderijo. Alternativamente, você pode providenciar outros meios dos personagens chegarem ao lugar certo, se desejado.

## A. Encontros Aleatórios

Por causa da seca, uma quantidade de predadores famintos está vagando na área perto do esconderijo. Durante a viagem de um lago drenado até o esconderijo, a chance de um encontro aleatório é de 12% por hora. Quanto tal encontro ocorrer, role 1d6 e consulte a seguinte tabela para determinar que criatura ou criaturas o grupo encontra, ou simplesmente escolha uma.

d6	Criatura(s) Encontradas(s)
1	1d6+6 Ratos Gigantes
2	1d6+1 Formigas Gigantes
3	1 Urso
4	2 Gafanhotos Gigantes
5	1 Pantera
6	2 Wargs

## B. O Esconderijo dos Salteadores

Relgore e seu bando tipicamente moram em várias cavernas, que estão espalhadas por todo o território ao redor. Eles normalmente não ficam em um acampamento por mais do que três noites por vez.

O esconderijo onde os saqueadores estão ficando quando os personagens se aproximam é uma pequena rede de cavernas dentro de uma colina ou montanha. Os assaltantes não podem ver muito do território ao redor além de sua entrada, então os personagens podem chegar a até 30 metros da entrada antes dos guardas exteriores notá-los.

Estas cavernas naturais foram esculpidas no arenito por um canal há muito tempo atrás. O chão é irregular e é tratado como chão de pedra escavada. O teto tem 3,6 metros de altura nas passagens e 4,5 metros de altura nas câmaras. Por causa das condições atuais do clima, o interior do complexo está seco e empoeirado.

Pelo fato dos bandidos geralmente não ficarem muito tempo aqui, este complexo possui poucos sinais de habitação. Os assaltantes dormem em

pilhas de couros e peles que eles levam de lugar em lugar, e eles normalmente escondem seus tesouros em suas camas.

### B1. Entrada da Caverna

Quando os PJs chegam perto o bastante para ter uma boa vista da boca da caverna, leia ou parafraseie o seguinte texto em voz alta.

*Umhas poucas árvores parcialmente mascaram a entrada da caverna escavada na colina. O interior é escuro, e nenhum detalhe interior é visível.*

Qualquer PJ que estava seguindo as trilhas deixadas pelo grupo de bandidos saqueadores automaticamente nota que as pegadas desaparecem dentro da caverna.

**Criaturas:** Golgo, o ogro, guarda o exterior da caverna.

<b>GOLGO, O OGR0</b>			
Grande e Caótico			
CA 15	JP 14	XP 240	PV 35
Movimento 6m		Moral 10	
<b>Ataques:</b>			
1 clava +6 (2d8+5)			
1 pancada +7 (2d4+4)			
<b>Habilidades Especiais:</b>			
JP-CON 12			

**Táticas:** a menos que os personagens voltem para as árvores e se escondam logo que virem a caverna, o ogro nota sua aproximação. Se Golgo ver os PJs antes que eles o vejam, ele se move para trás de uma das árvores e tenta se esconder.

Se Golgo se esconder com sucesso do grupo, ele sai de trás da árvore tão logo qualquer intruso chegue a 6 metros de sua localização. Se ele tiver sucesso em surpreender o grupo, ele arremessa uma rocha (1d6 de dano) em um personagem que parecer perigoso durante a rodada surpresa e então faz uma investida contra o PJ mais próximo com sua clava.

**Desenvolvimento:** se Golgo for reduzido a 10 ou menos pontos de vida, ele tentará fugir para dentro da caverna. Ele tenta alcançar seus companheiros na área 2 e alertá-los.

### B2. Posto de Guarda

Quando os PJs chegarem nesta área, leia ou parafraseie o seguinte texto em voz alta.

A passagem abre em uma câmara grande com paredes duras. Uma muralha rude, de 1,2 metro de altura feita de rochas empilhadas atravessa a sala.

**Criaturas:** atrás desta parede rudimentar estão três gnolls e dois orcs, que atacam imediatamente qualquer um que não seja um bandido que entre a caverna.

<b>GNOLL (3)</b>			
Médio e Caótico			
CA 14	JP 18	XP 100	PV 13
Movimento 12m		Moral 5	
<b>Ataques:</b> 1 machado +2 (1d8+2) 1 mordida +2 (1d6+2)			
<b>Habilidades Especiais:</b> Bando Caótico			

<b>ORC (2)</b>			
Medio e Neutro			
CA 16	JP 16	XP 25	PV 9
Movimento 9m		Moral 8	
<b>Ataques:</b> 1 machado +3 (1d8+4) 1 pancada +4 (1d4+4)			
<b>Habilidades Especiais:</b> Visão no Escuro			



**Tática:** os gnolls possuem a vantagem da cobertura leve (+4 de bônus na Classe de Armadura) fornecida pela parede e usam seus arcos curtos para disparar flechas nos PJs. Enquanto isto, os orcs se movem em volta da obstrução e fazem uma investida contra os personagens mais próximos. Se o grupo despachar os orcs rapidamente, os gnolls abandonam seus arcos curtos para pegarem suas espadas curtas e entram no combate corpo-a-corpo contra os intrusos, encarando-os nos espaços de 1,5 metro entre pontas da parede de pedra e das paredes da caverna. Esta tática garante que apenas um PJ pode lutar com cada gnoll de cada vez.

**Desenvolvimento:** os assaltantes gnolls e orcs tentam segurar o grupo neste lugar até sobrem apenas dois em pé. Neste ponto, os sobreviventes fogem para a área 3. Sob nenhuma circunstância eles enfrentam os perigos da área 4 para avisarem Relgore sobre o grupo invasor.

**Tesouro:** cada gnoll carrega uma bolsa contendo 100 PO.

### B3A. Passagem Obscurecida

Através dos anos, vários deslizamentos encheram esta câmara de pedregulhos. Os bandidos re-arrumaram ativamente as pedras para bloquear parcialmente as passagens que levam para as áreas 3 e 4, esperando que qualquer intruso que chegue neste ponto pense que não exista mais nada de interesse e vão embora. Entre as pedras existem passagens, mas para acessá-las os PJs terão que remover as rochas e se o fizerem as criaturas da área 3 ouvirão e virão verificar o que está acontecendo.

### B3. Área Comum

Quando os PJs entrarem nesta área, leia ou parafraseie o seguinte texto em voz alta, ajustando quando necessário se os humanóides ouvirem a aproximação dos PJs.

*O túnel abre em uma câmara massiva natural. No centro da caverna está uma mesa de aparência rude, e pilhas de couros e peles ficam perto das paredes, junto com embrulhos de roupas. Sete humanóides feios parecem estar discutindo sobre várias peças de um saque.*

**Criaturas:** esta câmara abriga os membros de posto baixo do bando de Relgore – três goblins e quatro orcs.

## GOBLIN (3)

Médio e Caótico			
CA 12	JP 16	XP 25	PV 13
Movimento 4m		Moral 6	
<b>Ataques:</b> 1 espada curta +2 (1d6) 1 arco curto +3 (1d6)			
<b>Habilidades Especiais:</b> Visão no Escuro			

## ORC (4)

Medio e Neutro			
CA 16	JP 16	XP 25	PV 9
Movimento 9m		Moral 8	
<b>Ataques:</b> 1 machado +3 (1d8+4) 1 pancada +4 (1d4+4)			
<b>Habilidades Especiais:</b> Visão no Escuro			



**Táticas:** a menos que eles tenham escutado o grupo movendo os pedregulhos na área B3A ou forem avisados pelo avanço dos intrusos pelos fugitivos da área 2, as criaturas dentro desta sala estão desarmadas quando o grupo entra. Logo que ficarem cientes da presença dos PJs, os assaltantes pegam suas armas e fazem investidas.



**Desenvolvimento:** os orcs e goblins nesta sala lutam para defendê-la enquanto for possível. Assim que se tornar aparente que sua resistência é inútil, eles se rendem ao grupo. Sob interrogatório, eles revelam que a área 4 contém um ou mais perigos. Eles acham que Relgore pode ter colocado algum tipo de armadilha lá, mas uma vez que eles nunca desceram, eles não sabem que tipo de armadilha pode ser, ou onde ela está. Tudo o que eles sabem com certeza é que o corredor é bem perigoso.

**Tesouro:** além das armas e armaduras que os orcs e os goblins estão usando, eles possuem um pequeno bracelete de couro finamente trabalhado (valendo 70 PO) e 400 PO que estavam tentando dividir quando os PJs chegaram.

### B4. Corredor Perigoso

Assim que os PJs entrarem nesta área, leia ou parafraseie o seguinte texto em voz alta.

*A sala fica mais larga neste ponto. Diferente do resto dos túneis do complexo, o chão aqui está coberto por uma camada pesada de pedrinhas e poeira.*

A sujeira nesta área escondem vários pontos fracos no chão da caverna, que são indicados pelos quadrados vermelhos no mapa. Relgore e seus guardas investigaram cuidadosamente esta sala antes de fixar residência na área 5, então todos eles sabem onde estão as áreas perigosas.

**Armadilha de Fosso Camuflado:** como uma última linha de defesa, Relgore cobriu os pontos fracos com detritos, para que as criaturas que pisem no chão pudessem quebrá-los e cair. A cerca de 9 metros abaixo deste corredor fica uma câmara similar em forma a esta seção mais ampla do túnel. Qualquer criatura que caia nesta sala inferior recebe 3d6 pontos de dano de queda e termina em uma área aberta diretamente embaixo do ponto fraco que abriu o caminho.

### B5. O Quarto de Relgore

Se os PJs fizerem qualquer barulho na área 4, leia ou parafraseie o seguinte texto quando os PJs entrarem nesta área. Ajuste o texto apropriadamente se eles tiverem sucesso em se aproximar em silêncio absoluto.

*Esta câmara está vazia exceto pelas três pilhas de pedras, uma pequena pilha do que parece ser tesouro, e duas estátuas que descrevem humanóides escamados, com cabeça de cobra. Eles parecem terem sido esculpidos em argila e então foram laqueados de verde.*

As estátuas, esculpidas pelos yuan-ti há anos atrás, descrevem dois membros heróicos desta raça maligna.



**Criaturas:** Relgore vive nesta câmara com dois orcs guarda-costas. A menos que os PJs usem uma magia silêncio ou consigam atravessar a área 4 sem fazer nenhum barulho, os três bandidos estarão escondidos dentro de nichos na parede quando os PJs entram.

Relgore tem sido um bandido por muitos anos e já sobreviveu a várias tentativas de assassinato. Ele foi forçado a reconstruir seu grupo em mais de uma ocasião depois de sofrer grandes perdas. Relgore acredita que ele pode lutar com os PJs e vencer, ou pelo menos machucá-los e escapar com vida.

### RELGORE HIMTOOTH

Médio e Caótico			
CA 13	JP 15	XP 205	PV 28
Movimento 5m		Moral 9	
<b>Ataques:</b>			
1 maça +4 (1d8+2)			
1 lança +3 (1d6+2)			
<b>Habilidades Especiais:</b>			
Visão no escuro, Tocaia			
<b>Fúria:</b> Relgore entra em um estado de frenesi de batalha. Nesse estado ele tem +2 no BBA e no dano e -4 na CA. Em fúria Relgore pode combater sem penalizações até cair morto, com -10 PVs.			

### ORC (2)

Medio e Neutro			
CA 16	JP 16	XP 25	PV 9
Movimento 9m		Moral 8	
<b>Ataques:</b>			
1 machado +3 (1d8+4)			
1 pancada +4 (1d4+4)			
<b>Habilidades Especiais:</b>			
Visão no Escuro			

**Táticas:** os personagens tem apenas uns poucos segundos para olhar a sala antes dos bandidos ataquem. Sua estratégia é derrubar qualquer PJ que pareça causar mais dano, então concentrar no próximo oponente mais resistente. Contudo, Relgore também está interessado em ganhar itens mágicos, então ele ataca personagens que pareçam ser conjuradores sempre que possível.

Relgore começa o combate entrando em fúria e arremessando uma azagaia no PJ que pareça ser um conjurador. Ele então faz uma investida contra o PJ que pareça ser mais fisicamente poderoso.

so. Depois, se ele tiver uma chance de atacar os conjuradores do grupo, ele o faz sem hesitação, apesar de não querer arriscar ataques de oportunidade ao fazer isto. Se os conjuradores atacantes se provarem muito difíceis, Relgore se concentra

no ataque corporal ao guerreiro de armadura mais pesada e ordena que os orcs concentrem seus ataques neste PJ também. De outra forma, os orcs tentam manter os guerreiros do grupo ocupados e se espalham para que o bugbear possa passar pela linha de defesa e atingir os conjuradores do grupo.

**Desenvolvimento:** como tudo indica, os dois orcs cairão na batalha antes de Relgore. Se a batalha se voltar contra ele, Relgore termina sua fúria voluntariamente e tenta fugir.

**Tesouro:** as estátuas na sala são ocas e cada uma contém aproximadamente 200 litros de água. Apesar da sua excelente qualidade, as duas estátuas juntas valem apenas 35 PO.

Os guardas de Relgore não possuem tesouro, mas a riqueza adquirida ilegalmente do líder dos bandidos está escondida na pilha de peles e couros onde ele dorme.

## Concluindo a Aventura

Se o grupo tiver sucesso em matar ou capturar Relgore e seu bando de saqueadores, a seca sobrenaturalmente severa termina, mas ainda levará muitas semanas para os lagos que foram drenados voltarem a ter água. Caso o grupo procure a recompensa oferecida por Nerius Bootlum, ele paga um total de 2.500 PO, desde que eles mostrem uma prova de que mataram Relgore Himtooth e devolvam a esponja da absorção eterna para ele. O grupo pode ao invés disso escolher vender a esponja da absorção eterna, que vale muito mais do que isto, apesar de ser

difícil encontrar um comprador nesta área, já que todos dentro de 75 quilômetros de raio estão amedrontados pelo seu uso recente. Se os PJs encontrarem um comprador nesta região, o que eles podem conseguir pela esponja é 50% de seu preço de mercado.

## Aventuras Posteriores

O grupo pode ser chamado para escoltar caravanas carregando água de um outro lago para as pessoas sedentas na área da seca até que suas próprias fontes de água sejam restauradas. Tal caravana pode ser emboscada por outros grupos de bandidos, assim como pelos animais famintos e sedentos que estão lutando para sobreviver neste ambiente.

## Sobre o Autor

Darrin Drader nasceu em Pullman, Washington em 1973, e trabalhou para a Universidade do Estado de Washington. Ele viveu no oeste de Washington pelos últimos oito anos e está animado por ser um empregado da Wizards of the Coast, Inc. Darrin fez o trabalho de design da Asgard Online Magazine, D20 Weekly Online Magazine, DRAGON Magazine, Star Wars Gamer Magazine, Bastion Press e, é claro, Wizards of the Coast, Inc. Entre seus créditos recentes estão o Livro dos Grandes Feitos (Book of Exalted Deeds) e Reinos da Serpente (Serpent Kingdoms) para FORGOTTEN REALMS.

### **Espunja da Absorção Eterna**

Esta esponja grande, de aparência normal pode absorver uma enorme quantidade de água. Se colocada em um corpo d'água, ela flutua e começa a absorver a água em uma taxa de 4.000 litros por rodada, parando apenas quando tiver absorvido 900.000 litros de água – o conteúdo de um poço com 30 metros de comprimento, 15 metros de largura e 1,8 metro de profundidade. Esta água desaparece completamente, e se a esponja for apertada depois, ela libera apenas a água que uma esponja molhada normal teria. A esponja de absorção eterna absorve apenas a água, não lama ou sujeira. Ácido, óleo e outros líquidos afetam a esponja como se ela fosse um objeto normal.

**Preço:** 26.400 PO

**Peso:** --

# O Esconderijo dos Saqueadores



## 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**