



FOSSOS DO PODER

Aventura para personagens de 3º nível

Alexandre (Blog Super Nerds)



FOSSOS DO PODER

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

Alexandre

<http://supernerds.blogs.sapo.pt/>

Arte da Capa

Wayne Reynolds

Diagramação

Ninja Egg RPG

Nosso site

www.homelesdragon.com.br

Maió/2014

ÍNDICE

Começando a aventura.....	4
Os personagens.....	5
A missão é dada.....	7
A cidade de Altaluz.....	7
Entrada secreta para o fosso.....	11
Final.....	22

COMEÇANDO A AVENTURA

Um fosso lendário, que transforma armas normais em armas mágicas de imenso poder tem suas histórias contadas apenas nos tomos das bibliotecas ancestrais, pelo menos até o dia de hoje. Um viajante ao investigar uma luz esverdeada que tremeluzia da entrada de uma caverna, embarcou em uma aventura sem volta, nas cavernas sombrias do leste. Seus olhos vislumbraram uma magia milenar e a lenda torna-se realidade diante de seus olhos, era o Fosso de poder. Após mergulhar sua espada nas águas esmeraldas ele retorna, mas é acometido de uma doença misteriosa e morre. A luz verde nunca mais foi vista e o fosso também não, mas a espada do viajante caiu nas mãos de uma criatura ignóbil, desprovida de sentimentos humanos, um Góblin, em posse da arma de imenso poder, ele ganha o respeito de sua raça. Liderando a massa de goblins e outras criaturas das trevas, Lorde Goblin, como é chamado, avança para oeste conquistando as grutas de outras raças e recrutando novos guerreiros para marcharem pela vitória dos goblins. Eles infestam todas as redondezas da Cidade de ALTALUZ, uma cidade próspera e calma, até então. A cidade está cercada por covis de toda espécie de criatura das trevas e seus arredores se tornam inóspitos. O poder da espada é um segredo e o poderoso goblin nunca visto por olhos humanos, restam os rumores de uma lenda, que se tornou verdade e corajosos aventureiros que aceitaram a proposta de um regente desesperado para manter a paz e a segurança de sua cidade.

Vocês são renomados aventureiros, conhecidos pelos logros em suas jornadas e são, agora, uma forte esperança para

Altaluz, uma cidade iluminada por três grandes faróis, presentes dos anões de Krador, por isso o nome da cidade Altaluz, uma cidade sempre iluminada. O plano engendrado pelos magos da cidade é, destruir o suposto fosso, assim a espada banhada em suas águas perderá todo o poder e para isso eles tiveram a ajuda de dois povos amigos os anões de Krador e os sábios do povo do norte. çou a escassear. Isso é tudo que eles podem oferecer.

Os sábios do povo do norte, são grandes estudiosos e é em suas terra que repousam os fabulosos livros ancestrais da história do mundo. quatro sábios vieram até Altaluz e disseram que apenas a destruição da fonte pode encerrar o poder da espada, que está nas mãos dos Goblins, não obstante a saída para isso estaria nas mãos dos Anões, com base nos desenhos do fosso em livros, um artefato-bomba do tamanho de um cela de cavalo foi construído para enterrar esta lenda para sempre e dar fim à marcha infernal.

Contam as antigas histórias que um pilar feito de puro marfim pende dentro de uma construção e é a ligação das 4 forças mas poderosas deste mundo, os PATRIARCAS. Estes antigos construíram este fosso ao redor de seu pilar divino, para que seus paladinos de outrora tivessem suas armas banhadas ali e ganhassem poderes extraordinários, porém a mão dos deuses pesava sobre aqueles que os traíssem e um juramento de fidelidade deveria ser feito ou o ocupante encontraria a morte logo após abandonar aquela construção, esta era se passou e nenhum paladino do Patriarcas foi visto, nunca mais, então os deuses deixaram sua obra naquele lugar, com a esperança de verdadeiro adeptos jurarem lealdade à eles novamente. Pelo visto os deuses não traçaram seus planos

perfeitamente, pois atualmente alguém descobriu o fosso e banhou sua arma ali sem jurar fidelidade, é óbvio que o infeliz morreu, com seu sangue saindo de seus poros aos borbotões. Entretanto o poder que jazia nesta espada passou a pertencer á um goblin, que se tornou o algoz da paz nos dias atuais. A bomba deve ser colocada no pilar de marfim assim toda a água do fosso protetor que o cerca perderá seu poder.

Os personagens

Todos eles são especiais, ou seja, considerados heróis, por terem realizado diversas missões com logro e, serem oficialmente contratados para defenderem a cidade. Todos eles guardam segredos, objetos ou armas que conseguiram em suas jornadas, ou até mesmo aprendizados únicos, os quais foram passados como tesouros para suas famílias.

Druk Cordabarba



Este clérigo carrega uma poção divina da cura, a qual seu deus lhe concede a cada dia. Ela não só cura todos os ferimentos e todas as doenças, mas também pode resuscitar o personagem que ingerir.

Tesh



Devido a escassez do material para produzir este artefato, ele carrega duas bombas de fumaça em seu alforje. Isto lhe proporciona cobertura no combate.

Druk Miramosca



Este ousado halfling, escolheu o caminho das armas, mesmo que sua raça não lhe favoreça, a coragem o impulsiona. Este conseguiu numa urna mágica um anel de um mago antigo que o deixa invisível duas vezes por dia. Ele guarda este segredo dos de fora do grupo por ser um anel muito raro, podendo ser usado por não magos.

Wezard



Este elfo mago é com certeza um afortunado, pois seu mestre antes de morrer lhe deixou um presente de valor imensurável, um bordão que lança setas de luz, em um total de 20 por dia. Este não teme que suas magias acabem durante um combate.

Randrina



Esta elfa esconde habilidades de uma antiga profissão, algumas de suas flechas carregam a potência do fogo alquímico, feitas por ela mesma.

Alder



Este guerreiro é natal da cidade de Alta-luz e é um grande guerreiro que utiliza recursos antigos de seus ancestrais. Uma ombreira de espetos lhe dá uma opção de arma quando estiver desarmado e um odre de marfim lhe dá uma poção de cura por dia.

Nyyrut

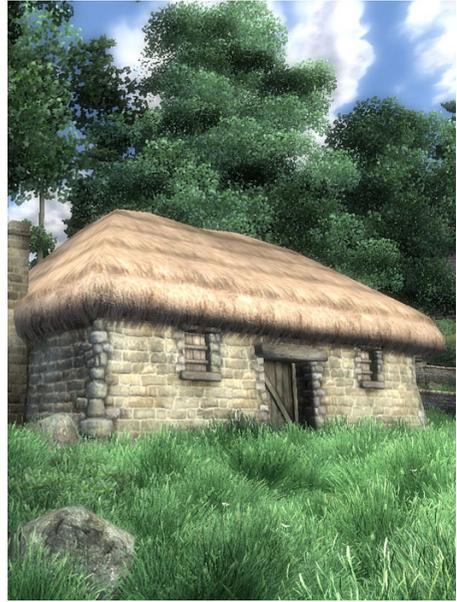


Nas empreitadas contra o desconhecido este mago halfling tem provado seu grande valor e numa de suas aventuras conquistou um poderoso anel, que lhe fornece 5 mísseis mágicos por dia.

A missão é dada

Em um cabana secreta, dentro de Altaluz, o regente aguarda os heróis. Visto somente de longe, na sacada se sua mansão, ali estava ele, o regente de Altaluz, surpreendentemente vestindo roupas comuns. No aposento 3 anões estão em pé em frente à janela e nas mãos do mais troncudo deles, um enorme embrulho, quase do seu próprio tamanho. No canto perto de uma lareira, estão 4 homens esguios e de aparência franzina, suas cabeças não possuem um só fio de cabelo, são os sábios do povo do norte e o um deles carrega um enorme livro. O livro é aberto em cima de uma mesa de carvalho e uma página dele é arrancada pelo sábio que o porta e entregue para um dos aventureiros, de preferência o mago do grupo. Momentos depois o grande embrulho é colocado com grande cautela, em cima da mesma mesa, e enquanto o anão que o deixou dá um pequeno sorriso rabugento, o regente quebra o silêncio e diz que o mapa foi retirado de um dos livros ancestrais e ele revelará a entrada secreta para o fosso e o artefato-bomba, eles teriam que decidir quem iria carregá-lo e planta-lo no pedestal perto do fosso, assim o fosso seria destruído e a espada que outrora foi banhada em suas águas perderia todo o poder e ninguém jamais tentaria extrair poder desta fonte maldita. Vocês foram escolhidos pela sua fama, todas suas missões por Altaluz obtiveram logro e suas famas os precedem. A recompensa é um segredo, porém a fama da generosidade deste regente é conhecida até mesmo fora da cidade. Que os deuses os acompanhem!

Obs: Os aventureiros são empregados do reino e recebem seu salário por isso, além disso, Altaluz é sua cidade e quem mais poderia defende-la?

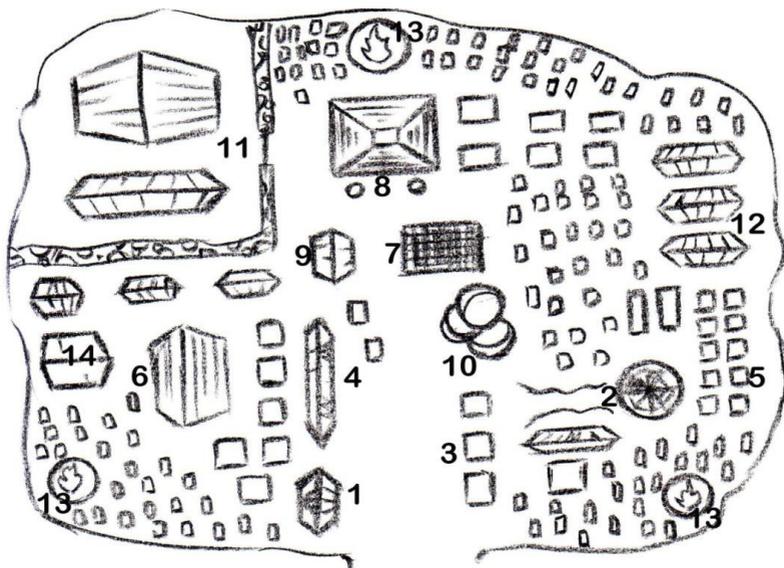


A cidade de Altaluz

Assim que os aventureiros passam pelas principais vielas da cidade um grupo estranho os encara, e dizem ao verem eles passarem:

Ora, ora, se não são os salvadores de Altaluz, veremos, então quem salvará esta cidade primeiro.

Eles se viram e vão embora na direção dos pórticos da cidade. Este grupo é formado por um anão que fuma charutos e carrega dois machados pequenos, um guerreiro alto e esguio com uma espada bastarda, uma elfa de braceletes dourados e um arde convencida e uma estranha criatura pequena usando um manto (eles seguirão todo o tempo os aventureiros, afim de descobrirem a entrada secreta do fosso, todos eles podem ficar invisíveis tornando sua presença indetectável. O MJ não deverá promover mais encontros destes 4 mercenários e os personagens até o final da aventura.)



1. Estábulo

O dono do estábulo se chama Sr. Zenel, ele não só vende cavalos e seus equipamentos como também oferece lugar para deixar os animais durante a noite, oferecendo comida e proteção a eles. se os aventureiros fizerem qualquer tipo de negócio com Zenel, ele irá dar informações sobre, Talker o mago da pequena torre, se não fizerem nenhum negócio, ele contará uma mentira sobre o mago.

Cavalo = 150 po

Estadia = 5 po

VERDADE: o verdadeiro nome do mago é Gaahmur e ele já fez parte de uma seita caótica, mas abandonou a seita para se tornar um homem bom e se redimir.

De seus atos maus dizem que por isso ele carrega uma maldição que o transforma numa besta e caça animais aos arredores da cidade, porém as autoridades ignoram estes rumores pois o mago tem realizado grandes melhorias na vida das pessoas com seus inventos mágicos

MENTIRA: o mago seria um poderoso mestre mentalista que lê a mente das pessoas para depois furta-las.

2. Pequena Torre Mágica:

O mago Talker, é um misterioso e eclético mago, que vende seus artigos ou serviços mágicos. Se os personagens souberem algum segredo deste mago ele se sentirá constrangido pelo seu passado e dará três itens, no valor de 10 PO cada, como pedido de segredo.

Ele estará vendendo alguns itens mágicos,. Mas não terá muita coisa pois um grupo passou por ali e comprou muita coisa, dizendo que precisavam salvar a cidade. O mesmo grupo que eles encontraram na principal viela da cidade.

Produtos para venda:

2 poções de cura menores (cura 1d8+nível do personagem) por 50 PO cada uma;

2 pergaminhos de luz por 50 PO cada um;
1 pergaminho com a magia mensagem por 50 PO;

1 capa mágica* (ordeira) por 500 PO;

1 varinha com esfera flamejante 2x ao dia por 500 PO.

* *Concede +1 na CA*

3. Taverna Pó de Escama:

Aqui os aventureiros poderão comprar refeições e bebidas para viagem ou parar para fazerem suas refeições e adquirirem informações.

Algumas informações:

Os arredores da cidade estão infestados de criaturas sombrias que tornam impraticáveis as viagens noturnas.

O nome desta taverna é Pó de Escama por causa de seu famoso suco de pó de escamas de lagartos vermelhos, que é extremamente revigorante para viagens longas, ela custa 10 po e pode ser levada em odres e curam 1 de PV.

Há quatro forasteiros na cidade que dizem que salvarão Altaluz, mas já se ouviu falar que eles são mercenários.

(Os personagens dentro desta taverna ficam por conta do MJ.)

4. Herbanário

Este local vende ervas para poções, unguentos e venenos.

Venenos: 30 PO, suficiente para 5 flechas. (1d4 decrescente de danos, sendo que a criatura joga JP-CON)

Unguento: Cura (igual à cura assistida, pag. 67 do livro de regras Old dragon) 40 PO cada.

E algumas ervas que poderão auxiliar um possível alquimista.

5. Cabana secreta

Local de reunião e todos os aventureiros tem a chave dela, podendo utilizar as dependências para descansar, etc...

6. Ferreiro anão e seu ajudante

Obs: se tiver algum anão no grupo ele dará desconto de 10% nos serviços.

Ele falará de quatro aventureiros que pagaram por serviços e disseram que salvariam Altaluz. No mínimo o anão acha isto estranho, visto que ele nunca viu estas pessoas pela cidade.

Serviços: venda de espadas e escudos (consulte tabela no livro de regras).

Amolar machados: por 40 PO o anão amolará o machado e o fio especial dado pelo serviço do anão dará + 1 em 10 golpes, depois disso ela ficará com -1.

7. Venda de animais (familiares)

Todos os familiares consomem uma ação em combate e cada um custa 150 PO.

Falcão

CA 16, JP 18, MV 9, PV 5

1 bicada +1 (1d4)

2 garras +1 (1d4+1)

Lobo

CA 12, JP 19, MV 12, PV 7

1 mordida +1 (1d4)

2 garras +1 (1d4+1)

Lagarto pequeno

CA 10, JP 19, MV 5, PV 6

1 mordida (1d4+veneno)

Veneno: se o alvo falhar em uma JP-CON recebe dano adicional de 1d4.

Os demais animais que ele possui são domésticos e a maioria aves como periquitos e outros sem utilidade para viagem.

8. Mosteiro

O lugar santo da cidade, Aqui as pessoas rezam para seus deuses e pagam por bênçãos ou curas. O mestre pode permitir que os personagens comprem alguns

pergaminhos de cura por 50 PO cada um. Dovard, é um devoto ancião de Amistya, a deusa da purificação e se os personagens aceitarem a deusa como sua deusa e jurarem fidelidade à ela ganharão 3 pergaminhos de cura para levarem em sua viagem.

9. Taverna Olho Manso

Esta taverna é de péssima qualidade, com fama de abrigar ladrões e seu dono é um homenzarrão rude e mal educado.

Se eles entrarem terão a chance de serem roubados, 70 % perdendo todo seu ouro. Se começarem uma briga na taverna, 5 turnos depois os guardas entrarão e fecharão o estabelecimento em nome do regente.

Se nenhuma confusão acontecer e eles ainda comprarem algo dentro da taverna, ganharão um ajudante ladrão para ir na viagem com eles.

Kolvoc (o ladrão)

Ele não roubará os aventureiros e será fiel a eles por tirarem ele daquele lugar que de certa forma era uma prisão pois estava pagando dívidas de jogo com serviços.

CA: 13, PV: 11

1 Faca: 1d4+1

Suas habilidades são de 40%

10. Estalagem Três Torres

Esta estalagem tem formato de três torres imitando as três torres que iluminam a cidade, a estadia é cara mas oferece todo o luxo.

Estadia= 10 PO

Se o mestre quiser criar situações aqui, fique a vontade e ofereça sempre coisas luxuosas dentro deste lugar.

11. Mansão do Regente de Altaluz

Aqui que também fica a guarda armada da cidade e estão em constante treinamento.

12. Bazar das armas

Aqui a senhora Drana, que é uma humana de 66 anos vende os mais variados itens não mágicos.

13. Torres

Feitas pelos Anões de KRANDOR, como presente aos humanos de Altaluz, pela duradoura aliança comercial. Elas são movidas à lenha mágica, vinda de florestas distantes, sempre fornecidas pelos anões e possuem lentes que ampliam esta luz na direção da cidade ou outra direção que se aponte. Existem inúmeras construções em torno destas torres, por se acreditar que a luz que este farol emite espanta criaturas malignas.

13. Torres

Feitas pelos Anões de KRANDOR, como presente aos humanos de Altaluz, pela durado

14. Dona Almah

A maioria das roupas, com inclusão de mantos, são comuns, porém Dona Almah tem 3 peças exclusivas (mágicas) que podem ser compradas por 100 PO cada.

1. Manto da Escuridão: concede bônus de 15% para se esconder nas sombras.

2. Botas Velozes: concede 2 de bônus no deslocamento.

3. Manto da Aura Escudo: concede +1na CA (exclusivo para magos).

Nota: Se os PJs decidirem explorar os arredores de Altaluz, descobrirão que eles estão infestados de criaturas das trevas, principalmente, à noite. Para descobrir o que enfrentar jogue 1d10 nas tabelas T1 e T2 logo a seguir:

Tabela T1 - Além de 500m (de dia)	
d10	Encontro
1	1d4 kobolds
2	1d8 kobolds
3	1d4 goblins
4	1d8 goblins
5	1d4 orcs
6	1d8 orcs
7	1d8 esqueletos guerreiros
8	1d8 carnicais
9	1d8 homens lagarto
10	1 minotauro

Tabela T2 - Além de 500m (de noite)	
d10	Encontro
1	1d8 zumbis
2	1d12 zumbis
3	1d4 vermes devoradores
4	1d4 wargs
5	2 sombras
6	1 golem de carne
7	1d12 esporos de gás
8	2 elfos negros
9	2 vampiros
10	1d4 espectros

Entrada secreta para o fosso

A BOMBA: só um dos personagens poderá carregar esta bomba, ela é do tamanho de uma mochila de viagem, ou seja, uma mochila maior que o normal.

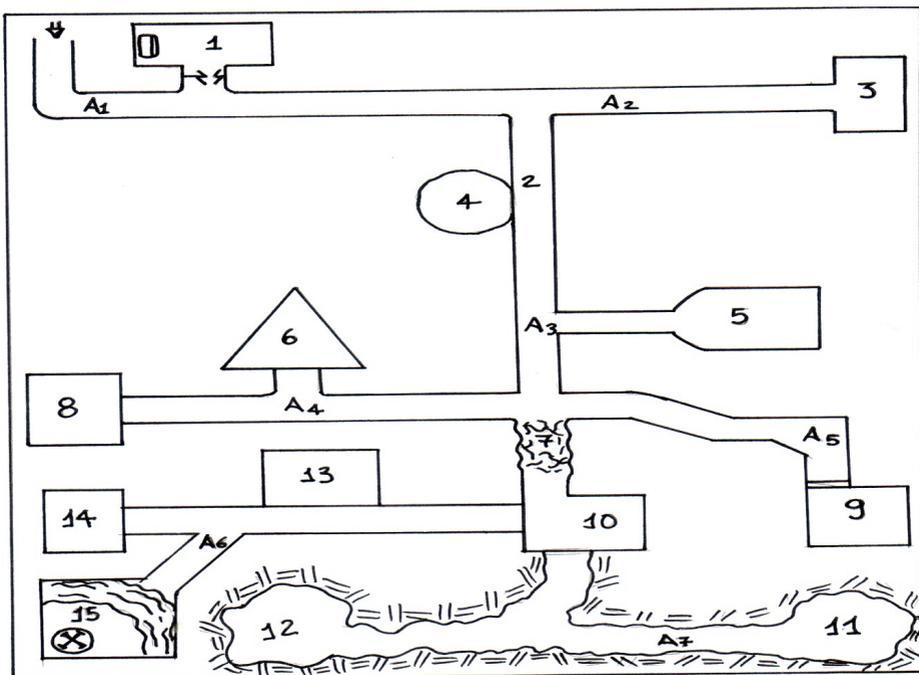
- A bomba pesa 50 kg, devendo o mestre atentar para o peso que cada personagem pode carregar e aplicar as devidas penalidades.



- Esta bomba é rústica, porém poderosa, ela foi feita para explodir acendendo um pavio que demora 15 turnos para explodir ou seja. Como é um explosivo, quedas devem ser evitadas. O personagem que cair de 3 metros ou mais tem a chance de explodir a bomba com 1 no 1d6 e a cada metro aumenta em 1 a probabilidade, também, todo personagem exposto ao fogo, seja por magia ou não, tem 1 e 2 de probabilidade de acender o pavio.

A explosão desta bomba causará a morte imediata do carregador e 3d10 de danos em criaturas adjacente. A cada três metros depois disto diminuirá a potência da explosão em menos 1d10 até zerar nos 10 metros. Se o artefato bomba explodir eles ainda terão a possibilidade de voltar a cidade e pedir outra bomba ao regente, que terá que tirar todas as peças de ouro da recompensa, devido ao alto custo da confecção de uma nova bomba.

Se a bomba tiver explodido nos túneis que dão acesso ao fosso, mesmo que tenha soterrado parcialmente o caminho, ainda haverá espaço para prosseguir.



1. Sala com porta arrombada

Baú aberto: 5 POs espalhados no fundo, um colar de contas com penas nas pontas (mágico – queda lenta 1x por dia)

Um quadro: ilustração de um dragão sobrevoando um monte com gelo em seu cume.

Fundo falso: (pergaminho: esfera esmeralda – atinge criaturas intangíveis) 1d6+1 nível do mago, sem JP.

Prateleiras quebradas: frasco não quebrado, líquido vermelho. (sangue vampírico).

Antes de saírem da sala muitos ratos sairão de buracos e reentrâncias e os atacarão.

Bando de ratos: Serão divididos como duas criaturas, bando 1 e 2)

Bando de ratos (2)

CA 13, JP 18, XP 30, PV 12

1 Mordida +2 (1d4+veneno)

Veneno: Se o alvo falhar em uma JP-CON receberá 1d4 a mais de dano. O efeito dura três rodadas.

A1. Armadilha mágica: há uma runa camuflada no chão por pedriscos, se algum personagem pisar, acionará um vento ácido que passará em todo o corredor e começará com um pequeno silvo até se tornar mais forte.

Dano: 1d6+2 em cada personagem, o vento cessará em 1 turno.

2. Corredor

Há 4 esqueletos no chão e uma criatura horrenda, com aparência de uma mulher morta desfigurada moram nestes corredores e por algum motivo ela está presa

a um chicote amarrado ao seu pescoço, que de forma surpreendente faz efeito em seu corpo intangível. A outra ponta do chicote está presa à reentrâncias na parede, fazendo com que a criatura não alcance os personagens, se eles passarem colados à parede, porém o 1º a passar sofrerá o grito desta criatura. No momento em que a Banshee atacar, os esqueletos levantarão e atacarão os personagens. (se algum corajoso resolver puxar o chicote da criatura este desenrolará soltando da parede e a criatura fará força para se soltar, onde o personagem poderá fazer um teste resistido de força com a criatura, vencendo o personagem fica com o chicote e a criatura atravessa uma parede para fugir. Obs: outros personagens podem ajudar, somando 2 de bônus para cada um.

Banshee

CA 18, JP 13, XP 1225, PV 50

RM 50%, RD 10/magia

2 garras +9 (2d6 + dreno de nível)

Grito aterradorante, incorpórea, dreno de nível

A banshee é um morto-vivo que assombra ruínas e que se alimenta da energia dos vivos. A banshee sempre tem alguma relação com a ruína que assombra, revivendo o terror de sua morte por toda a eternidade. Para efeitos de afastar mortos-vivos, a banshee deve ser tratada como um espectro.

A banshee é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Esqueleto Flecheiro (4)

CA 13, JP 18, XP 250, PV 20

1 Pancada+2 (1d8)

Chicote mágico: atinge criatura incorpóreas como se fossem corpóreas.

Distância: 4/8

Dano: 1d4 + força. O ataque tem 50% de probabilidade de agarrar o oponente.

Quando agarrado o alvo deve ter sucesso em um teste de força para se soltar, se falhar recebe - 4 na BA e - 2 na CA.

A2: Uma armadilha de nível, ou seja, no solo, é uma verdadeira catapulta de pedra, aquele que pisar será arremessado em direção ao teto que está a 4 metros do solo, a queda lhe causará 1d6 de dano.

3. Sala comum

Esta sala possui um objeto do tamanho de um homem tampado com um pano esfarrapado e grosso.

Há alguns corpos caídos no chão, eles já estão num estado de decomposição avançado e a medida que os aventureiros entram no lugar os três corpos pútridos se levantam.

Zumbi (3)

CA 10, JP 17, XP 125, PV 10

1 Mordida+1 (1d4+2+ dreno de atributo)

Dreno de atributo

Zumbis são imunes a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Um dos zumbis possui: 15 POs e um Sabre (Mágico (ord.) - Veneno 1d6 decrescente) Se os personagens descobrirem o espelho o primeiro a olha-lo cairá em um armadilha mística, onde sua alma será transportada para dentro do espelho e terá que realizar um teste para sobreviver, ele terá que atravessar uma ponte de cabos em cima de um lago negro com vários tentáculos saindo e dele e criaturas aladas que tentarão jogar os personagens da ponte para não chegarem ao grande prêmio do outro lado. Ao final da travessia há um elmo prateado que te dá visão no escuro

(peso 1,5 kg), poder para atingir com suas armas criaturas intangíveis com a metade dos danos e a saída do espelho. Quem tocar no personagem que estiver com sua alma dentro do espelho também terá sua alma transportada. Se o personagem cair da ponte a criatura ancestral o devorará, assim ele voltará ao seu corpo com 0 de vida, inconsciente.

Insetóides voadores (2)

CA 14, JP 15, XP 1200, PV 20

1 Pancada (1d6+2)

Toda vez que for atingido o personagem deverá fazer uma Jogada de Proteção modificada pela Destreza para não ficar pendurado na ponte e no outro turno para subir faz um teste de força ou destreza para conseguir subir, uma falha resulta numa queda.

4. Biblioteca redonda (revirada)

Numa procura minuciosa um jogador poderá encontrar dentro de um livro com fundo falso uma varinha mágica que pode 1x por dia levitar um inimigo para depois arremessa-lo ao chão. Dano 1d6.

A3: runa mágica: ao pisar os personagens sentem o ar esfriar, aos poucos pequenos estalos revelam que as paredes estão congelando e o ar difícil de respirar. Todo jogador fará uma Jogada de proteção modificada pela constituição, cada vez que não resistir levará 1d4+1 de danos, 1d6 de turnos numa distância de 20 metros pelos corredores.

5. Sala das Estátuas

Duas armaduras atacam qualquer um que adentrar o local, para protegerem este salão, seus movimentos são lentos, mas seus golpes com as grandes espadas são muito poderosos. Ao fundo, 3 nas-

centes que saem da boca de pequenas cabeças de dragões feitas de bronze, saídas da parede, perturbam em uníssono o silêncio do local.

Armaduras vazias (2)

CA 14, JP 13, XP 450, PV 20

1 Espada Montante+7 (1d12)

1º dragão: verde, o líquido é um ácido, queimará a mão de qualquer um que colocar as mão. Dano: 1d6 decrescente.

2º dragão: azul, água congelante dá 1d8 de dano, se jogado direto na pele.

3º dragão: branco, cura qualquer doença. Chance de 75 %.

Os líquidos são preciosos e podem ser guardados em recipientes apropriados, para usar mais tarde.

A4: Armadilha de cordão no solo: um estalo no teto é ouvido e um enorme martelo de pedra se desprende causando 1d12 de dano no 1º desafortunado que estiver na frente.

6. Sala comum

Uma sala com cheiro fétido e uma criatura grande e gosmenta que se rasteja vagarosamente, como um caramujo sem casco.

Doença: vai transformando o infectado numa criatura idêntica a desta sala, o contágio ocorre contato com a criatura.

Dentro da criatura feita de gosma opaca dá para enxergar a silhueta de um objeto que parece um odre de marfim, ainda segurado por uma mão, (é um item mágico, que se cheio de água comum sempre dará uma poção de cura por dia (1d8).

A gosma está espalhada por todo o lugar, e á alguns itens no chão, cheios dela.

Espada bastarda forjada pelos anões: + 1 na BA e + 1 de dano.

Saco com 150 PO. Uma luva animalesca em forma de garra que encaixa nas mãos e causa ferimentos amaldiçoados de 1d6 de dano + ajuste de força (causa fraqueza no alvo, -2 no deslocamento e -2 na CA por 1d4-1 turnos) e uma aljava de flechas de guerra (20).

Criatura gosma

CA 19, JP 19, XP 2000, PV 60

1 Tiro Gosmento+3 (Especial)

Explosão: toda as vezes que for atingida causa explosão de gosma 10x10, causando 1d4+1 em todos no raio.

Tiro gosmento: a criatura em seu turno pode atirar gosma, como um cuspe a distância – alcance – 6 metros e dano de 1d4+1.

Depois de derrotarem a GOSMA, quem pegou na gosma ou foi atingido, estará doente. A transformação ocorrerá ao longo de uma hora, neste período o mestre pedirá que o jogador faça jogadas de proteção com mod. Constituição, em momentos variados que o MJ escolher, os sintomas e modificação na aparência ficam a cargo do Mestre, se o PJ falhar três vezes sua carcaça de pele cairá no chão e de seu interior uma lesma gosmenta sairá para atacar os outros personagens.

Magias ou poções de curar doenças são suficientes para curar o personagem infectado.

7. Corredor

Um cheiro agridoce percorre o corredor, mais a frente pode-se ver que a passagem esta toda tomada por raízes de cor púrpura com folhas verdes escuras e uma névoa que é formada por pequenos jatos-spray saídas de poros nos caules. A silhueta de uma pequena pequena criatura que se move nas brumas adiante do emaranhado de raízes.

Ao passarem por entre as raízes eles sofrem os efeitos dos gases alucinógenos, e então em um frenesi coletivo suas mentes criam outra realidade.

O personagem que estiver tocado ou estiver vestindo a luva Animesca na sala 4 transformar-se-á num lobisomem e atacará todo o grupo, se ninguém tiver tocado ou pego a luva a a doença transformará um dos membros num terrível monstro gosma-humano e atacará o grupo... lembrando que, o alvo será sempre a bomba que eles carregam, fazendo de tudo para ela explodir, quando a mesma explodir ou eles matarem o amigo transformado, todos acordarão de seu transe e descobrirão que estiveram sonhando de olhos abertos após passarem pelas raízes, todos se encontram em um estado de alucinações, suas mãos formigam e sua cabeça dói. Ao voltarem-se para quem carregava a bomba verão que enquanto tudo isso acontecia, alguém, ou alguma coisa roubou a bomba!

8. Sala do bruxo

Uma estátua ameaçadora de um bruxo enfurecido, aponta para os aventureiros seu cajado retorcido com uma caveira na ponta, em um dos cantos da enorme sala existe um ataúde feito de pedra, na tampa do caixão há inscrições em Antigo que diz:

“SUA RUÍNA FOI SUA GANÂNCIA E O CASTIGO DOS DEUSES SEU TÚMULO DE ETERNO OURO”

Ao abrir a tampa um corpo pútrido de um mago, com suas roupas e seu cajado com uma caveira na ponta, esta deitado numa pilha de ouro e joias que enche até a metade do caixão. Se alguma moeda for sequer tocada despertará a ira do vampiro.

Se não tocarem em nada ele abrirá repentinamente seus olhos e dirá:

“A estátua certa, dentre as quatro é a 2ª da esquerda para a direita.” (ele esta fazendo menção à sala de nº 14).

Ainda estenderá sua mão podre e dará aos aventureiros uma Poção dos Milagres.

Poção dos Milagres: Curará, dissipará magia, revitalizará etc. (se enfrentarem o bruxo esta poção não estará disponível).

Se eles tentarem conversar com o Vampiro ele com enorme esforço, balbuciará para os personagens, e depois de um suspiro longo, ele perguntará se os personagens possuem alguma moeda de ouro. Seja bastante dramático com este personagem, pois ele tem uma estória dentro destas construções e foi amaldiçoado pelos deuses que construíram o fosso, por tentar furtar todo ouro das oferendas trazidas pelos seus antigos adoradores. Ele era um bruxo e por causa deste bordão (cajado) amaldiçoado transformou-se num vampiro, tudo para chegar até o ouro, seu interesse estava além do fosso, ele almejava riqueza.

A cada moeda jogada dentro do túmulo, eles receberão algum tipo de informação, ele poderá: identificar itens mágicos responder sobre criaturas específicas contar sobre Ralper, o homem que encontrou o fosso e mergulhou sua espada nele, ganhando posse da arma mais poderosa do mundo e como ele morreu. Ralper ignorou ou simplesmente não podia ler o que estava escrito no grande pilar, que dizia:

JURE FIDELIDADE E SIRVA-SE DO PODER DOS DEUSES

Ali o aventureiro deveria se ajoelhar e passar a servir as quatro divindades, e assim poderiam sair com suas armas, se

não, morreriam tendo suas vidas sugadas de seus corpos, envelhecendo 1 ano a cada 1 minuto. Ele dará o seu cajado e explicará o que ele fez ao seu corpo. Ele contará com os deuses o amaldiçoaram, tornando-o escravo do ouro para não sentir a agonia da dor eterna, então, se ele se afastar do ouro a dor lhe acometeria porém se somasse ouro a esta quantidade, lhe causaria imenso prazer. Ele contará que quatro gananciosos aventureiros seguiram eles até lá, invisíveis e tomaram a dianteira e que neste momento já deveriam ter chegado ao fosso. Ele dirá que ele mesmo nunca chegou até o fosso, mas sim só até a caverna das oferendas, e que lá é melhor eles não subtraírem nada. Ele apontará para um bloco na parede e, por mais esta moeda, ele mostrará um esconderijo secreto que guarda dois pergaminhos divinos, de cura de doenças. Sem mais informações ele sempre agradecerá a qualquer moeda, mais não poderá ajudar mais os personagens.

Bruxo Vampiro

CA 12, JP 14, XP 1500, RM 55%, PV 20

1 Mordida+4 (1d6+maldição)

Maldição: Durante uma hora joga-se JP com mod. de Const. três falhas transforma-se num vampiro e perde o controle do personagem.

Mísseis Mágicos: 1d4+7

Podridão: Inutiliza um membro dando -4 na CA por 1d6 turnos, pode-se evitar o efeito tendo sucesso em uma JP-CON.

Proteção de Mortalha: O bruxo é envolvido em mortaldas, como uma múmia. por 1d6 turnos e ganha um bônus de +4 na CA.

Evocar: Evoca 1d6 esqueletos

Corpo de Sombra: Fica intangível por 1d6 turnos.

Pertences:

Cajado de caveira: se morrer você se levanta como um zumbi e seu alinhamento irá se tornando caótico, com os dias.

Dentro do caixão há uma verdadeira fortuna, 2500 po pesando 50 kg

A5: Um manto com cordões prateados entrelaçados em dois cristais que pendem de dos adornos na lapela. Se tocarem no manto despertarão o grande Morgak, que atacará os personagens pensando que são seus grandes inimigos antigos.

Morgak, é um ser etéreo que ocupa o interior do manto, parecendo mais um manto flutuante.

Morgak

CA 17, JP 13, XP 1500, PV 30

1 Bastão Invisível+3 (1d6)

Telecinésia: alcance: 3 metros por nível +5

Duração: 1 hora

Cada pedra arremessada pesa 10 kg e causa 1d8 de dano, JP-DES reduz o dano pela metade.

Runa explosiva: cria um desenho no chão que explode numa área de 3x3 causando 1d4+2 de dano.

Proteção contra projéteis: campo invisível que repele projéteis não mágicos por 1d6+1 turno por nível.

Relâmpago: 1d8+1 e 1d6+1 em criaturas que estiverem até 6 metros da criatura que tomou danos e assim por diante. (o dano pode ser subtraído pela metade com sucesso em uma JP-DES)

Lentidão: alcance: 3 metros + 4

Duração: 1d6 +4

Os personagens dentro da área ficam lentos, tem seu movimento reduzido pela metade e sua CA recebe -2.

Pertences:

Manto Escudo: Proteção contra projéteis duas vezes por dia (similar a magia Proteção contra projéteis).

9. Sala armadilha

Há uma estátua caída no chão com o se tivesse sido quebrada de seu pedestal, dois homens poderiam ergue-la. Há também um baú no canto.

Quando eles entrarem na sala toda sala estremecerá, o mecanismo é tão velho que travou o teto que iria descer sobre a cabeça do aventureiros, pelo menos por enquanto...

O baú, esta trancado por um forte cadeado, se for aberto o mecanismo irá destravar e as portas irão trancar e o teto começará a descer. Eles terão 7 turnos até a morte. Dentro do baú várias engrenagens se mexem, parece um dispositivo complexo e que move a armadilha. Se alguém colocar a estátua de pé poderá travar o mecanismo por 1d6 de turnos e ganhar tempo, A única ideia que irá salvar suas vidas, além de desarmar armadilhas, é colocando algum pedaço de ferro grande nas engrenagens, aproximadamente do tamanho de uma adaga ou espada, isso irá travar a descida do teto e os deixará livres o suficiente para destravar a porta com algum objeto-alavanca e saírem deste local.

10. Sala comum

Teias de aranha, infestam o caminho, tornando o terreno difícil (-2 em deslocamento) e o teto está totalmente branco, tomado pelas teias. O primeiro que se aventurar nesta sala tomará um ataque surpresa. No decorrer desta sala, até chegarem à alguma porta, descerão seis aranhas do teto. Automaticamente após

uma aranha morrer outra saltará do teto atacando o o aventureiro que tirar o numero mais baixo no d6.

Aranha Gigante (2)

CA 14, JP 15, XP 225, PV 20
1 Ferroada+3 (1d8+4+veneno)
Veneno, Teia, Salto

Ao chegarem até a alcova que leva até os caminhos de terra, estarão fora de perigo e avistarão um rastro negro que leva a um corpo envolto em teias, apenas um de seus braços esta para fora, numa posição como se ele tivesse tentado se arrastar para fora do perigo, enquanto estava vivo. Se revistarem este corpo encontrarão em seu pescoço, um anel (Anel da memorização) o mago pode colocar 2 magias dentro dele para serem usadas e um Pó do desencanto.

A7: Um desnível aciona uma armadilha de flechas que saem de orifícios nas rochas: 4 flechas com BA= 3; 1d8 de dano que atacará os personagens de forma aleatória.

11. Sala

Um tronco espesso de uma árvore que desaparece no teto rochoso e muitas raízes espalhadas pelo teto. Encostado na árvore estão 4 cadáveres em decomposição e alguma coisa se mexe e saem dois ratos gigantes dos enormes buracos entre as raízes.

Rato Gigante (2)

CA 13, JP 17, XP 125, PV 5
1 mordida+3 (1d4+doença)
Doença

Os cadaveres na verdade são zumbis.

Zumbi (3)

CA 10, JP 17, XP 125, PV 10
1 Mordida+1 (1d4+2+ dreno de atributo)
Dreno de atributo

Num dos cantos há um Manto de mago, que dá 10% contra magias e uma poção de cura leve 1d4+1. Especial – O manto pertence ao Bruxo de Carne, roubado há muito tempo atrás por outro mago rival e ele passa de nível junto com seu dono, ganhando + 5% contra magia a cada nível.

12. Sala cavernosa

Sala cavernosa com vários corpos empilhados, os pertences em sua maioria são mundanos, a não ser por uma armadura de couro negra, que dá + 3 e 15 % ocultação nas sombras.

O corpo de repente ganhará vida e agarrará uma das mãos de que estiver tirando a armadura, neste momento todos os corpos começaram a se mexer, é melhor correr!! São 10 zumbis!

Zumbi (10)

CA 10, JP 17, XP 125, PV 10
1 Mordida+1 (1d4+2+ dreno de atributo)
Dreno de atributo

13. Sala comum

Dentro desta sala pode se ouvir as risadas de uma criatura que vocês já tinham visto a silhueta, ela parece ser um gnomo e ele salta de um lado para o outro com a bomba nas mãos com se ela não tivesse peso algum. encurralado sem poder abrir a porta o Gnomo transforma-se num golem para matar os aventureiros.

Golem de Madeira

CA 13, JP 14, XP 2500, PV 55
1 Pancada+7 (2d8+4)

Depois de derrotarem, o corpo do gnomo jazerá estendido no chão e a bomba pode ser recuperada. Com ele pode se achar uma sacola com um pó amarelo. É um pó mágico que divide o peso de objetos pela metade até 1d12 turnos e uma poção de cura.

14. Sala das Estátuas da Sorte

Estátuas da sorte, é o que diz a placa de mármore deteriorada pelo tempo.

No fundo desta caverna, há uma plataforma feita de mármore, destoando completamente da paisagem. Em cima dela há vários jarros e algumas joias e moedas ainda espalhadas, se alguém depositar alguma moeda será abençoado com cura imediata de suas doenças ou maldições (cura individual), se alguém subtrair alguma coisa será queimado com fogo divino, 1d12 +5 de dano, para cada moeda.

Todas as estátuas tem grandes alabardas nas mãos.

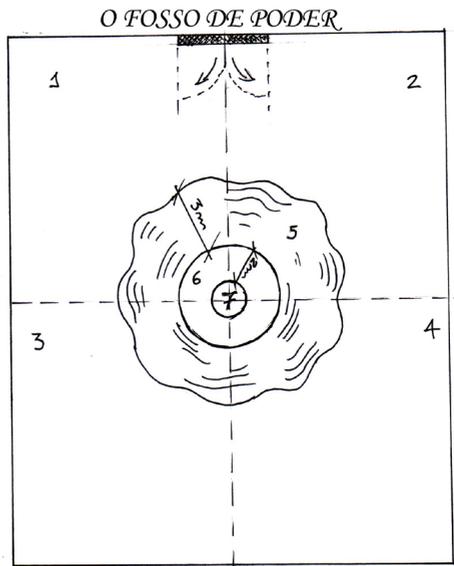
A certa é a 2ª da esquerda para a direita, se o número for o correto, abrir-se-á uma fenda no peito da estátua e um poção com duas doses aparecerá, nela está escrito, poção anti... e o resto o papel está rasgado.

Esta poção incomum, só pode ser detectada por detectar magia e ela é uma poção anti-dano, deixando imune à danos normais por 1d4 turnos.

Se tocarem na estátua errada uma armadilha mágica será acionada e fogo brotará do chão por 1d6 turnos, dando 1d4 de dano por turno.

15. O fosso

Aqui o mestre terá um pequeno trabalho, ele terá que montar 4 (quatro) grids de combate com o desenho do fosso que esta na interseção dos quatro quadricula-



dos, observe o desenho abaixo:

LEGENDA:

1, 2, 3 e 4: são quadriculados no tamanho A4.

5: o fosso

6: plataforma de mármore

7: pilar dos deuses

A porta ornamental surpreendentemente está aberta e sons de combate são ouvidos, uma luz esmeralda vindo da porta aberta toma conta de todo o corredor, um rastro de sangue mostra vestígios de sangue no chão e num dos cantos um rosto conhecido agoniza de dor, é Ritia, a elfa que eles haviam encontrado na cidade junto com um grupo de mercenários e que os seguiu até aqui, ela sussurra alguma coisa como, seguimos vocês de longe sempre invisíveis, deixamos que fizessem o trabalho e passamos por vocês quando estavam ocupados no combate ao golem. Ela ainda balbucia, falando sobre um monstro milenar, mil olhos e num último suspiro, morre.

Pertences: 80 PO, Arco élfico + 1 (ordeiro) Poção veneno, Braceletes de ouro (500 PO)

Pela porta escuta-se o ribombar de vários raios e um grito de dor ecoa pelas antessalas, um corpo de carne exposta e pulsante é arremessado aos seus pés, é Algrak, o humano caótico, eles cuspe sangue e morre instantaneamente com os olhos aterrorizados.

Pertences: sobrou em seu corpo, uma poção de cura leve (1d4) e um Mangual.

Lá dentro a luta continua, até que uma massa bulbosa verde é arremessada na porta junto com uma espada, lá se foi o duende espadachim.

Pertences: espada curta mágica 1d6+1 paralisante 1d4 turnos.

Ao olharem para dentro do grande aposento rodeado pelo fosso esmeralda, vê-se o derradeiro lutador, pelejando pela sua vida contra uma criatura, milenar, um OBSERVADOR! No meio deste largo aposento há um pilar ornamentado por plantas em alto-relevo e inscrições em idioma antigo, que diz:

“JURE FIDELIDADE E SIRVA-SE DO PODER DOS DEUSES”.

O fosso rodeia O PILAR e mede 3 metros de largura. Num grande clarão o bravo anão que empunhava seus dois machados em combate é desintegrado por um raio saído de um dos olhos tentaculares, sobrando apenas as armas, um charuto aceso, várias moedas de ouro que tilintam pelo chão e uma roupa fumegante que cai vagarosamente no chão. O olho principal da criatura, volta-se para os aventureiro com uma expressão de repugnância às

suas vidas mortais. Entre a criatura e eles só existe o fosso que rodeia a criatura e o pilar de juramento.

Pertences:

15 PO, dois machados pequenos, 1d4+1 com magia de corte especial 2 no 1d6 de dar dano de fogo uma vez por dia(+1d6)

Detalhes do aposento

Este aposento é maior que todos, na verdade, ele é um imenso “hall” que guarda o milenar fosso dos deuses, que nada mais é que, um Pilar ornamentado que vai até o teto, que pende de um chão feito de mármore polido que vai até a borda do fosso. Esta área interna é cercada pelo fosso, como os castelo antigos, e ele mede 3 metros. Só tem como chegar ao centro, pulando o fosso ou usando outras técnicas. Para pular, testes de destreza devem ser realizados com penalidade de -5, se um personagem cair no fosso ganhará 1d12 de danos por turno que permanecer lá. Para sair do fosso deve fazer teste de destreza -3 para poder sair.



Observador

CA 17, JP 13, XP 3200, PV 170

1 Mordida+7 (2d6+5)

Invulnerabilidade: o Observador é imune a magias e efeitos de Sono e Paralisia.

Raio anti-magia: o olho central emana um raio constante que atinge 140 metros de alcance num arco de 90°. Dentro deste raio nenhuma magia ou item mágico funciona.

Raios: os 10 olhos do Observador possuem a capacidade de emitir raios de energia com propriedades mágicas. A cada turno o mestre deverá rolar 1d10 para saber quantos raios serão disparados pela criatura. Qualquer criatura engajada em combate corporal com o monstro sofrerá um disparo (subtraído do número de raios do turno). Não é necessário uma jogada de ataque por parte do monstro, mas apenas aplicam-se as devidas jogadas de proteção e resistência a magia dos alvos.

1- Causar ferimentos graves (3d8+12)

2- Sono (2d4+2 DV)

3- Telecinesia (120Kg)

4- Lentidão

5- Medo

6- Imobilizar pessoas

7- Imobilizar monstros

8- Petrificação (como medusa)

9- Desintegrar

10- Morte (Como Palavra de poder:matar)



Se os jogadores decidirem mergulhar suas armas no fosso:

1. Machado do Kinort

O machado é arremessado a distância de uma flecha e sempre volta para sua mão.e cura 1 Ponto de Vida por turno.

2. Arco de Tesh

Após o disparo, a flecha sempre se divide em duas, podendo atingir o mesmo inimigo duas vezes ou dois inimigos diferentes.

3. Bordão de Wesard

Tem 75% de chace de rebater a magia lançada contra você devolvendo o efeito para o invocador.

4. Arco de Randrina

Concede poderes de fogo ou gelo para sua flechas (2d8+1), suas flechas passam a ter efeito de esfriamento ou aquecimento em turnos alternados.

5. Espada de Alder

Aumenta a chance de ataque crítico para 17, 18, 19 ou 20 e sempre danifica a armadura ou escudo do oponente diminuindo em 1 a CA do oponente para cada golpe desferido.

6. Varinha de Nyrut

Evoca criaturas que ele matou ou ajudou a matar com chance de 85%, com nível igual ou menor o de Nyrut. A criatura fica sob seu controle durante 10 turnos., após isso a criatura cai morta.

7. Espada Curta de Druk

Passa a ser uma Espada Curta do Basilisco. Essa espada tem o poder de petrificar o oponente com dois cortes, mas o primeiro ataque tem que causar pelo menos 60% do dano e o segundo tem que causar pelo menos 75%, se isso ocorrer o oponente será petrificado para sempre.

Final

Se conseguirem derrotar o observador eles finalmente poderão implantar a bomba no centro do altar, amarrando-a em volta do pilar divino e desabando todo este local, sendo assim considerados verdadeiros heróis de Altaluz, recebendo uma quantia de ouro no valor de 600 po e uma casa na cidade, que é a cabana secreta usada para a reunião, mas é melhor correrem porque parece que todo o local inclusive as antessalas de retorno vão desabar, ou poderão optar por não obedecerem a ordem do regente de Altaluz e resolverem ficar com suas armas superpoderosas e partirem para enfrentarem o LORDE GOBLIN com suas próprias mãos, que será uma continuação desta aventura. Porém aqueles que não juraram lealdade aos Deuses do fosso morrerão de uma praga, na saída desta construção. E aqueles que juraram fidelidade a estes deuses receberão para o resto de suas vidas missões divinas, para atenderem os motivos celestiais. Certamente as opções não param por aqui, grupos de jogadores mais ambiciosos poderiam até mesmo pegar o fosso para si, resolvendo tornar-se paladinos dos deuses patriarcas, ficando no comando de quem usará este fosso no futuro, formando uma nova ordem, a qual eles seriam os precursores.

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 trademark 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 v1.0 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 Sà 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