

O TEMPLO DA MORTE

Di'Follkyer





O Templo da Morte

Aventura para personagens de nível 1

Autor: Di'Follkyer

Publicação original: Revista Dragon nº1 (1994)

Diagramação: Ninja Egg

Adaptação: Homeless Dragon

Arte da capa: Nordheimer (<http://nordheimer.deviantart.com/gallery/>)

Artes internas: Mask Master (imagens retiradas da própria Revista Dragon)

Nossa página: <https://www.facebook.com/ninjaeggrpg>



Ninja Egg é um grupo de jogadores e fãs de RPG que resolveu 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.

Índice

A Boa e Velha Taverna	4
Templo é Dinheiro	6
Primeiro Nível	6
Segundo Nível.....	8
Terceiro Nível.....	11
A Batalha Final	13
O Final.....	14
Estatísticas	14
Mapa do Templo da Morte.....	16

O Templo da Morte



A Boa e Velha Taverna

Leia essa introdução aos jogadores:

Vocês estão todos reunidos ao redor da mesa de uma taverna da cidade. Enquanto bebem e jogam cartas, ouvem alguns boatos sobre uma feira em uma metrópole próxima, onde pessoas contratam aventureiros para grandes desafios. Vocês se encontram todos ansiosos por uma boa aventura (e também por algum dinheiro!), de modo que resolvem visitar a feira no dia seguinte.

Após um dia de viagem tranquila a cavalo, vocês chegam ao pequeno povoado de Thamperendiram. Os cidadãos que estão nas ruas olham com curiosidade para suas armas e armaduras, e cochicham entre si.

*Vocês se dirigem para a pequena pousada chamada Chifre do Unicórnio, a fim de conseguir um quarto para passar a noite e depois prosseguir viagem. Mas, enquanto estão comendo algo, a porta é escancarada e um velho trajado com manto invade a pousada. Ele aponta o cajado na direção da mesa onde vocês estão e grita: **"FINALMENTE! ELES CHEGARAM NOSSOS HERÓIS ESTÃO AQUI!"***

O velho é o clérigo da aldeia, e ele veio

à pousada assim que ouviu as notícias sobre a presença de aventureiros no vilarejo. Ele está muito ansioso, pois esperou muito tempo por esse momento. O velho clérigo em lágrimas, abraça os PJs e se ajoelha aos seus pés.

Depois de muita choradeira, o clérigo se acalma e conta a seguinte história:

"Há muito tempo atrás, nossa humilde vila quase foi destruída por um pequeno exército de monstros. Foram liderados por uma criatura gigantesca, que voava e cuspia fogo.

Para evitar a destruição total da cidade, o monstro propôs um acordo: a cada três ciclos completos da Lua, nós deveríamos ir até o templo abandonado na colina próxima a cidade e levar 500 moedas de ouro como um tributo pela paz.

Tem sido assim durante as últimas décadas, até que certa noite, tive uma visão: um dia um grupo de heróis chegaria à vila e iria até o templo para destruir o exército e matar o terrível monstro."

Normalmente todos pensam ser um dragão o monstro a ser batido, mas a verdade é que não existe dragão nenhum e muito menos um exército: ambos foram apenas uma ilusão mágica, criada por um mago que vive escondido no templo. O esperto mago



Leppihem descobriu um meio nada honesto de aliviar os moradores da vila de seu dinheiro, usando-o para comprar os caros ingredientes necessários para seus feitiços (Essa informação é secreta e os jogadores não devem saber dela). A cidade não tem muito dinheiro para pagar os heróis, pois quase tudo que tinham foi levado para o templo. O clérigo pergunta aos PJs se eles ajudariam a cidade a recuperar o dinheiro roubado e oferece parte desse tesouro como recompensa.

Templo é Dinheiro

Não há dificuldade para se chegar ao templo: ele está localizado na encosta de uma colina próxima a cidade. Alguns habitantes poderão guiar os heróis até a entrada, mas desse ponto em diante eles deverão ir sozinhos.

Em todo o templo as paredes, o teto e o piso são de pedra. Os aposentos e todos os corredores têm 3 metros de largura – suficiente para que dois PJs possam entrar em batalha corporal contra monstros sem o risco de ferir um colega.

O templo é muito escuro, mas, se não quiser que os PJs tenham que se preocupar com lanternas, diga que todos os corredores e aposentos têm tochas nas paredes. Todas as portas estão destrancadas, a menos que a descrição do aposento especifique o contrário.

A descrição de cada sala, numerada de acordo com os mapas:

Primeiro Nível do Templo

1. Entrada

Consiste em uma construção escavada na encosta da colina. Três colunas sustentam o teto e duas escadas levam à porta de pedra que dá acesso ao interior do templo. Os PJs não acham nada de interessante se vasculharem a área.

2. Sala Principal

Na parede leste desta sala existe uma escultura de pedra, na forma da cabeça da criatura alada cuspidora de fogo. Logo abaixo da boca, uma mesa de pedra onde provavelmente eram feitos sacrifícios humanos.

Há uma porta dupla na parede norte, sendo guardada por orcs que atacam os PJs assim que os virem.

Caso os PJs utilizem o poder “Sono” sobre os orcs e os fizerem prisioneiros, eles tentarão negociar sua liberdade com informações sobre o Primeiro Nível do Templo. Após isso, eles fugirão do templo. Se forem revistados, cada orc revelará uma bolsa com 30 moedas de cobre – além das chaves para as portas da sala 3. Suas espadas são de péssima qualidade e nenhum aventureiro irá se interessar por elas (pelo menos não deveriam).

M Orc (1 para cada 2 PJs)

3. Corredor

Este corredor em T tem três portas de madeira trancadas. Podem ser abertas com as chaves dos guardas da sala 2 –

ou se houver um ladrão no grupo ele poderá tentar Abrir Fechaduras.

4. Corredor de Passagem

Na parede norte desta sala há uma placa com a seguinte inscrição em idioma comum: "O PESO NÃO É NECESSÁRIO". A porta oeste contém uma armadilha: quando um personagem tocar a maçaneta, um grande alçapão se abrirá engolindo o grupo todo. Eles cairão no Segundo Nível do Templo, na sala 12 (a queda causará 1d6 de dano em cada PJ). A armadilha pode ser detectada e desarmada por um ladrão. Com exceção da armadilha, a sala não tem mais nada de interessante.

5. Dormitório

Na parede leste deste aposento há uma passagem secreta, que leva a um corredor que termina na sala 10. Num dos cantos da sala, escondida em um amontoado de lixo, há uma pequena caixa ferro. Está destrancada e contém 100 peças de ouro. Infelizmente, o dinheiro pertence a três guardas orcs que estão no aposento e que atacarão os aventureiros assim que os avistarem.

M Orc (3)

6. Cozinha

Este é o local onde os orcs cozinham. Ao lado da parede sul estão dois orcs mexendo um caldeirão no fogo. Encostada na parede há uma mesa comprida de madeira com 4 cadeiras ao redor. No instante que os PJs entrarem na sala, os orcs virarão o caldeirão sobre eles e tentarão fugir em direção da porta

para chamar pelos guardas da sala 3. A gosma que agora cobre o chão derubará todos os personagens que não tiverem em sucesso em uma JP-DES. Aqueles que caírem deverão fazer uma outra JP-DES para tentar se levantar – os dois orcs também deverão fazer as JPs quando passarem pelo local. A parede leste contém uma passagem secreta que leva à sala 11.

7. Corredor

Este corredor está totalmente vazio e leva até a sala 11.

8. Escada

Este recinto não contém nada, exceto uma escada que leva ao Segundo Nível do Templo.

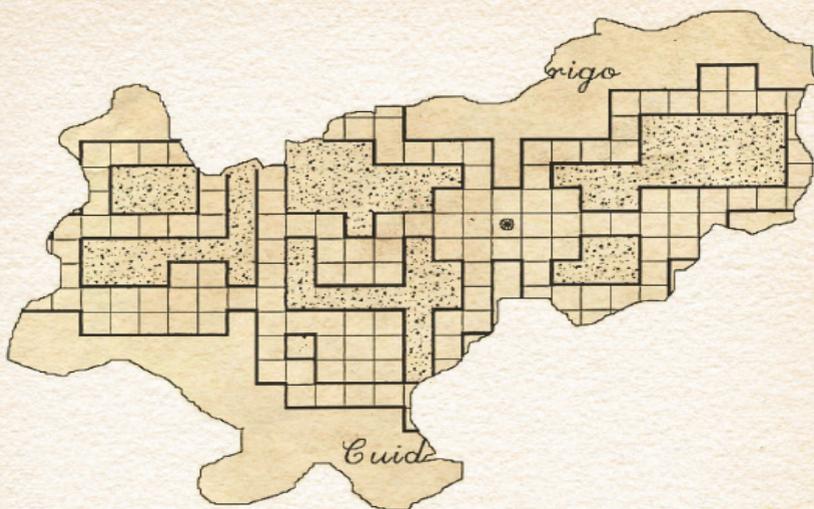
9. Sala da Estátua

No centro desta sala há uma estátua de um humano com roupas normais. Se a estátua for tocada por algum personagem, uma lâmina saltará e o atingirá causando 1d4 pontos de dano – exceto se ele tiver sucesso em uma JP-DES. Nesse caso ele conseguiu se esquivar a tempo. A armadilha pode ser descoberta e desarmada por um ladrão. Uma vez que a armadilha tenha sido desarmada, um compartimento irá se abrir revelando o mapa.

Nesta sala há ainda uma escada na parede norte que leva ao Segundo Nível do Templo.

10. Sala dos Ratos

Este local tem somente uma porta na parede sul, que está trancada e leva à



sala 11. Todo o aposento está coberto com montes de entulho. Escondidos no lixo estão RATOS GIGANTES que atacam todos que entrarem no recinto. Não há nada valioso no local.

M Rato Gigante (1 para cada PJ)

11. Sala da Lareira

No centro da parede sul desta sala há uma grande lareira. Se alguém procurar algo na chaminé, provocará uma pequena chuva de pedaços de madeira. Eles causarão 1d4 pontos de dano se o PJ não tiver sucesso em uma JP-DES. Com exceção dos restos de duas cadeiras e uma pequena mesa, esta sala não contém mais nada.

Segundo Nível do Templo

12. Prisão

Se os PJs acionaram a armadilha do aposento 4, então eles vieram parar nesta sala. Há apenas uma porta aparente, feita de ferro e sem fechadura no lado de dentro. Sentado no chão encostado na parede norte, está um esqueleto humano. Ele certamente pertenceu a um guerreiro, pois veste uma espada na cintura. Mas, se for tocado, o esqueleto mostrará que não está tão morto assim, ele levantará, puxará a espada e atacará quem o tocar.

O esqueleto carrega uma bolsa contendo 10 peças de cobre.

M Esqueleto (1)

13. Passagem Secreta

Este pequeno corredor termina em outra passagem secreta, que permitirá a

saída para o aposento 16 ou a entrada no aposento 12.

14. Dormitório

Este grande recinto era antigamente o dormitório dos servos que habitavam o templo. Há dez camas: cinco junto à parede leste, quatro na oeste e uma na sul. Há também uma passagem sem porta que leva ao aposento 23.

Em todas as camas há um corpo deitado. Cinco deles são cadáveres ressecados dos antigos servos do templo. Os outros cinco são GHOULS, que irão levantar-se e atacar se alguém tentar examiná-los de perto. Embaixo de uma das camas há um rubi no valor de 1000 peças de ouro.

M Ghoul (5)

15. Covil

A porta sul se encontra trancada, e a chave está no aposento 22. Se um dos PJs tiver a cautela de ouvir algum ruído junto às portas do aposento, escutará um rosnado de lobo – neste quarto vive o LOBO ASSASSINO do mago Leppihem. Não há nenhum tesouro aqui.

M Lobo Assassino (1)

16. Sala de Passagem

Esta sala tem uma porta na parede leste. Na parede sul há uma passagem secreta que dá acesso à área 13. A sala não contém nada de valor.

17. Biblioteca

Este local contém uma porta na parede

leste que dá para o aposento 23. Neste local os antigos clérigos do templo passavam horas lendo e escrevendo livros. Atualmente a maioria das estantes está vazia, poucas contém livros – mas eles desmancharão assim que forem abertos. Se forem persistentes e vasculharem todos os livros, os PJs encontrarão um pergaminho.

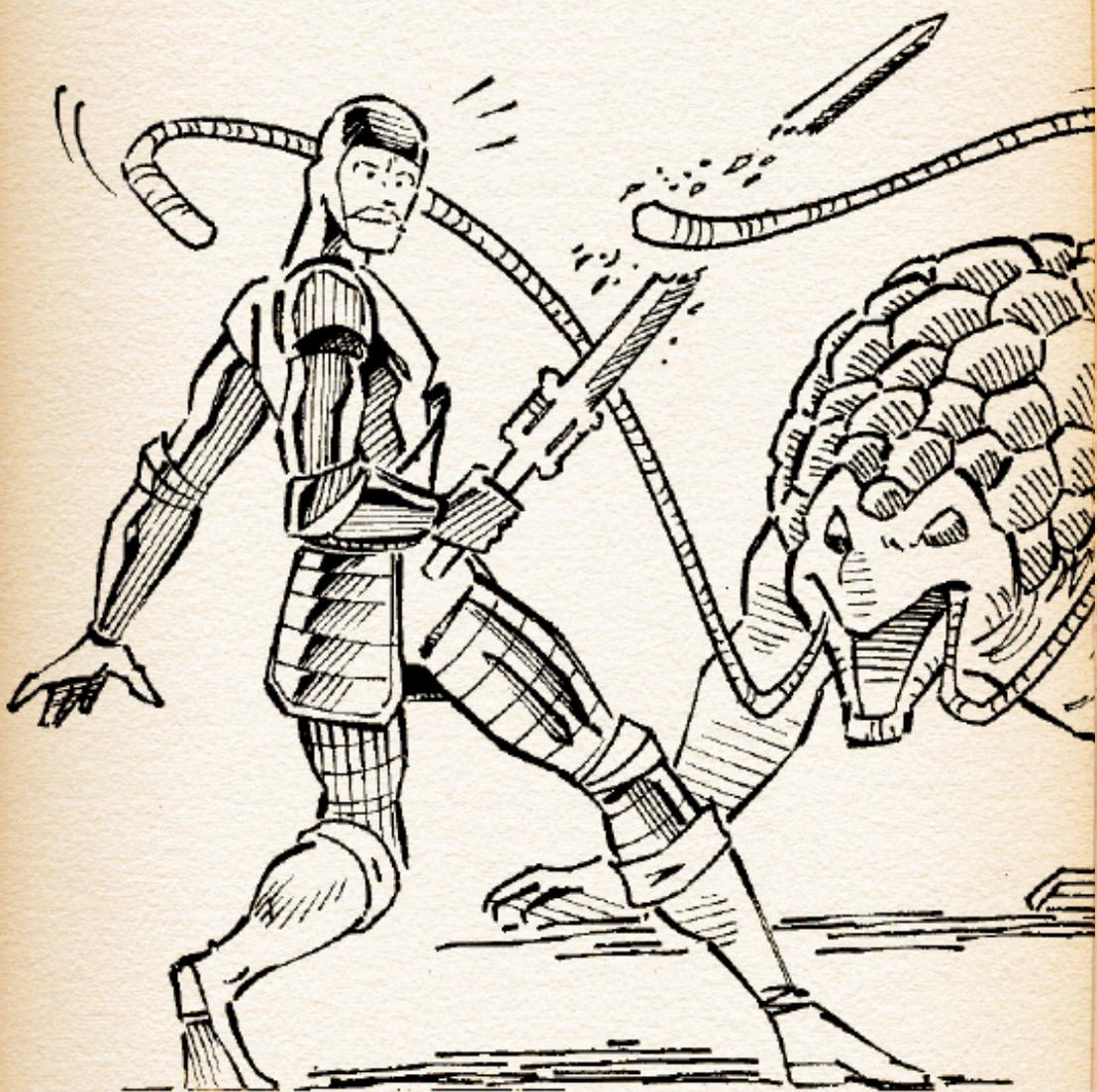
Esse é um pergaminho maldito. O personagem que abrir o pergaminho será amaldiçoado, sem direito a qualquer teste para resistir. A partir desse momento, sempre que o grupo se envolver em um combate, após 1d4 turnos o PJ passará para o lado dos inimigos. A maldição só pode ser revertida com o pergaminho “Remover Maldição” que está na sala 21.

18. Laboratório do Mago

Leppihem utiliza esta área como seu laboratório. Uma porta na parede leste leva ao quarto do mago. Há uma grande lareira na parede norte. Uma mesa de madeira medindo 3x6 metros ocupa o centro da sala, e sobre ela estão espalhadas dezenas de frascos e livros. Aqui será travada a luta decisiva contra o mago Leppihem. Veja os detalhes em A BATALHA DECISIVA.

19. Depósito

Este é o arsenal do templo. Ele contém 5 arcos longos, 5 aljavas com 20 flechas +1 (ordeiras), 9 espadas normais, 1 espada normal +1 (ordeira), 3 armaduras de couro, 5 escudos, 1 escudo +1 (caótico), 1 cota de malha+1 (caótica), 1 maça +1 (ordeira). A magia “Detectar Magia” irá revelar as



armas mágicas e os PJs se encarregarão da divisão. Caso contrário a chance do personagem pegar uma arma mágica é a % real.

20. Sala de Passagem

Este aposento tem uma porta na parede leste que leva a área 16. A sala não contém nada de valor.

21. Quarto do Mago

Este é o quarto de Leppihem. Há uma cama simples junto à parede leste. Sobre a mesa ao norte está um grande livro de magia, com capa de couro e símbolos gravados a ouro. Mas o tesouro maior está em um grande baú junto à parede norte: 6.000 peças de ouro, grande parte do dinheiro que os camponeses levaram ao templo como tributo.

22. Dormitório

Este era antigamente o dormitório dos clérigos que serviam no templo. Há três camas junto à parede leste, mais três na oeste e quatro na sul. Escondida sob uma das camas está uma maça, e, embaixo de outra há um baú trancado que pode ser aberto com uma rolagem de Arrombar. O baú contém 300 peças de ouro.

33. Nível Secreto

No Segundo Nível, no local marcado 33, uma passagem secreta leva a uma escada em caracol que conduz ao Terceiro Nível do Templo. Ao contrário do Primeiro e Segundo Níveis, a escuridão é total em todos os corredores e



aposentos – de modo que os PJs terão que providenciar alguma fonte de luz.

Este é um nível secreto. Não é necessário à conclusão da aventura, mas contém monstros diferentes e perigosos. Há muitas salas vazias neste nível, e fica a critério do Mestre povoar ou não estas salas.

Terceiro Nível do Templo

23. Sala Principal

Esta sala tem em seu interior uma escada em caracol, que leva para o Segundo Nível do Templo. Há duas passagens na parede norte, duas na parede sul, uma na parede leste e uma na oeste. O aposento contém apenas sujeira e nada de valor.



24. Covil da Aranha

A sala contém uma passagem na parede sul que leva para a área 25; uma passagem na parede oeste e ainda uma na parede leste. Em uma das paredes deste recinto tem uma aranha gigante que atacará os PJs assim que eles adentrarem na sala.

M Aranha Gigante (1)

25. Sala de Passagem

Na parede norte há duas passagens. Este recinto não contém nada de relevante a não ser sujeira.

26. Sala de Passagem

Esta sala tem na parede leste uma passagem, na parede oeste tem uma passagem. Este recinto não contém nada de valor a não ser sujeira.

27. Sala de Passagem

Esta sala tem na parede sul duas passagens. Em uma das paredes está à espreita um CUBO GELATINOSO.

M Cubo Gelatinoso (1)

28. Covil do Monstro Ferrugem

A sala contém uma passagem na parede norte e outra na parede leste. Assim que entrarem neste recinto, os PJs serão atacados pelo MONSTRO FERRUGEM.

Vencendo o monstro, os PJs poderão vasculhar os montes de ferrugem espalhados pela sala. Enterradas em um deles há 3 pérolas que valem 500 peças

de ouro cada (pérolas não são atacadas pela ferrugem).

Caso algum PJ tenha perdido sua arma ou armadura durante a luta contra o monstro ferrugem, ele poderá conseguir equipamento novo no aposento 19 do Segundo Nível.

M Monstro Ferrugem (1)

29. Sala Vazia

Este recinto tem na parede oeste uma passagem. Não contém nada, a não ser muita ferrugem espalhada pelo chão.

30. Sala Vazia

Esta sala tem passagens nas paredes leste e oeste. Está vazia e não tem nada de valor.

31. Sala de Passagem

Esta sala tem uma passagem nas paredes leste e oeste. A sala está completamente vazia e não tem nada de valor.

32. Sala Vazia

Esta sala tem uma passagem nas paredes norte e leste uma passagem. Este recinto também não contém nada de valor.

A Batalha Final

A porta do laboratório de Leppihen está trancada, podendo ser aberta por um Ladrão ou passando por um teste de Força com dificuldade 12. Qualquer que seja o meio utilizado, o mago já estará preparado para o ataque – e terá usado o feitiço “Ilusão” para

criar a ilusão de que um grande Dragão Vermelho está ao seu lado.

Se os heróis atacarem irão desfazer logo a ilusão, e nesse ponto os PJs entenderão a artimanha do mago: nunca existiu dragão ou exército. Foi tudo uma ilusão.

Talvez ainda assim os PJs não peguem o espírito da coisa. Nesse caso, faça Leppihem lançar pragas do tipo:

“Malditos intromeditos! Vocês descobriram meu plano. Eu poderia continuar tomando dinheiro daqueles tolos camponeses por muitos anos. Agora vou destruir vocês!”

O mago irá então lançar nos PJs todas as suas magias – começando com o “Enfeitiçar Pessoas”, jogando os PJs uns contra os outros. Ele está protegido atrás da mesa, e para combatê-lo corpo-a-corpo qualquer personagem

levará 1 turno para dar a volta – ou, se for mais ousado, pular sobre a mesa espalhando frascos e papéis pra todo lado. Leppihem tentará matar os PJs, e, se não conseguir, fugirá para o aposento 21.

ME Leppihem (1)

O Final

Depois de darem fim ao mago, os PJs estarão livres para vasculhar seu quarto onde encontrarão boa parte do dinheiro trazido pelos camponeses. É pouco provável que queiram devolver aquela pequena fortuna. Caso os PJs devolvam o dinheiro, a frustração não durará muito, pois os cidadãos de Thamperendiram ficarão tão agradecidos que insistirão para que fiquem com metade. A quantia exata da fortuna é uma decisão do mestre.

Apêndice: Estatísticas

Abaixo as estatísticas das criaturas que os PJs podem encontrar nesta aventura. ***Alertamos que as fichas dos monstros que já constam no Manual Básico e no Bestiário do Old Dragon possuem apenas as estatísticas normais, sem descrição de poderes.***

Aranha Gigante [Médio e Caótico]

FOR 15, DES 17, CON 12, INT -, SAB 10, CAR 2

CA 14, JP 15 (+2 contra venenos), DV 3+3 (21-30), MV 4 | E 6, M 8, XP 175

ATQ: 1 mordida +3 (2d6+3), 1 ferroadada +3 (1d8+4+veneno)

Teia, Veneno, Salto

Cubo Gelatinoso [Médio e Neutro]

FOR 16, DES 13, CON 15, INT 2, SAB 12, CAR 6

CA 12, JP 15, DV 4 (28-40), MV 4, M 12, XP 280

ATQ: 1 pancada +4 (1d4+ácido)

Fagocitar, Translúcido, Ácido

Esqueleto [Médio e Caótico]

FOR 13, DES 13, CON -, INT -, SAB 10, CAR 1

CA 13, JP 17, DV 1 (5-8), MV 6, M 12, XP 25

ATQ: 1 espada longa +1 (1d6+1), 2 garras +1 (1d4+1)

Imunidade, Corpo ósseo, Obstinado

Ghoul [Médio e Caótico]

FOR 14, DES 11, CON -, INT -, SAB 12, CAR 2

CA 10, JP 17, DV 5 (25-40), MV 4, M 12, XP 210

ATQ: 1 pancada +2 (1d6+1), 1 mordida +1 (1d4+2+dreno de atributo)

Dreno de atributo, Contágio, Imunidades

Monstro Ferrugem [Médio e Ordeiro]

FOR 12, DES 10, CON 12, INT 3, SAB 15, CAR 3

CA 18, JP 15, DV 4 (24-36), MV 5, M 8, XP 320

ATQ: 1 antena +5 (ferrugem), 1 cauda +3 (1d6+2)

Ferrugem, Visão no escuro

Orc [Médio e Caótico]

FOR 17, DES 11, CON 12, INT 8, SAB 7, CAR 6

CA 16, JP 16, DV 1 (6-9), MV 9, M 8, XP 25

ATQ: 1 machado +3 (1d8+4)

Visão no escuro

Rato Gigante (Pequeno e Neutro)

FOR 10, DES 17, CON 12, INT 1, SAB 12, CAR 4

CA 13, JP 17, DV ½ (4-5), MV 6, M 5, XP 13

ATQ: 1 moridida +3 (1d4+doença)

Visão no escuro, Doença

Leppihen [Médio e Caótico]

FOR 9, DES 15, CON 13, INT 17, SAB 19, CAR 10

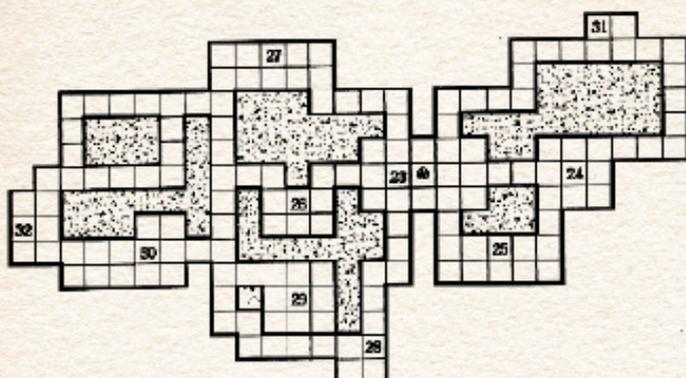
CA 14, JP 13, PV 20, MV 9, M 12, XP 320

ATQ: 1 cajado +0 (1d4)

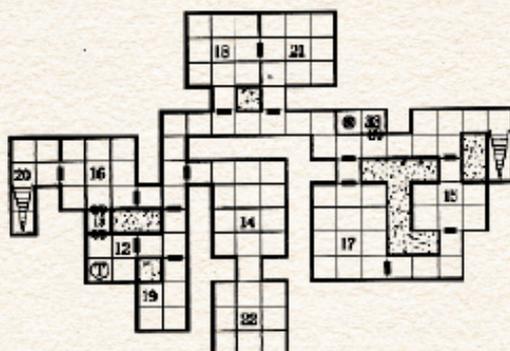
Magias: Enfeitiçar pessoas, Ilusões, Mísseis mágicos, Invisibilidade, Raio de enfraquecimento e Bola de fogo.

Pertences: Manto de defesa (+1 na CA), Cajado

TERCEIRO NÍVEL DO DUNGEON



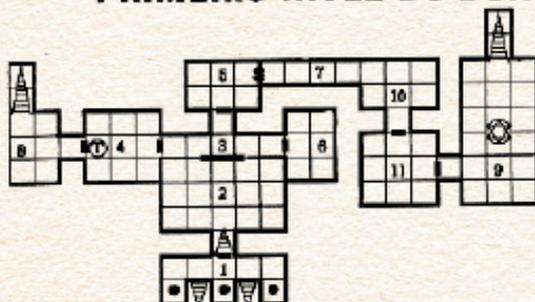
SEGUNDO NÍVEL DO DUNGEON



LEGENDA

-  Estátua
-  Armadilha
-  Cofre
-  Escada Normal
-  Porta Normal
-  Passagem Secreta
-  Escada em Caracol

PRIMEIRO NÍVEL DO DUNGEON



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