

UMA COLHEITA MALDITA



Aventura para personagens de nível 10



UMA COLETA MALDITA

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

Jason Carl

Tradução

Rodrigo B. Antonucci
e Elcio Thomaz Pereira
Rosa

Cartografia

Todd Gamble e Diesel

Publicação Original

A Harvest of Evil

Diagramação

Ninja Egg

Adaptação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Setembro/14

ÍNDICE

Introdução.....	4
Sinopse da Aventura.....	5
Gancho para personagens.....	5
A Comunidade de Carvalhos Gêmeos.....	5
A Floresta.....	6
Atividades de Deskryn	6
Lacaios de Deskryn	7
Carvalhos Gêmeos.....	8
Sobre o Autor.....	10



UMA COLHEITA MALDITA



Uma Colheita Maldita é uma aventura curta de Dungeons & Dragons adaptada para Old Dragon, ela foi desenvolvida para quatro personagens de 10º nível. OA aventura está ambientada numa comunidade pequena e remota localizada numa floresta temperada, mas é facilmente adaptada para qualquer locação ou região isolada similar da campanha existente.

Carvalhos Gêmeos é um pequeno e sonolento lugarejo, localizado em meio às (e não “dentro delas”) árvores acolhedoras de uma grande floresta. Lar de um grande clã de fazendeiros e lenhadores, a lembrança de sua fundação ainda está viva na memória da comunidade e desde sua criação os habitantes conhecem somente paz e prosperidade. Mas assim como as brisas delicadas do verão atrasado podem transformar-se rapidamente nas tempestades mortais do outono, os tempos escuros vieram de repente a Carvalhos Gêmeos, na pessoa de Deskryn, um vampiro que se encontra na fuga de inimigos fatais.

Há apenas duas noites, enquanto as boas pessoas dos Carvalhos Gêmeos preparavam-se para a colheita anual, o castelo de Deskryn foi inva-

Introdução

dido por um grupo de aventureiros liderados por um paladino nobre. No entanto o grupo não tenha conseguido seu objetivo de assassinar o vampiro, ele conseguiu expulsá-lo de seu lar e forçá-lo a fugir na noite com somente uma fração de seus antigos recursos. Infelizmente para a pacífica população de Carvalhos Gêmeos, foi ela a comunidade em que o vampiro tropeçou primeiramente, e foi aí que ele fez seu refúgio. O pequeno estabelecimento oferece ao vampiro fugitivo tudo que ele necessita: abrigo da odiosa luz do sol, uma seleção de empregados novos, e uma fonte de sangue mortal fresco.

Mesmo em suas condições atuais, Deskryn sozinho é mais do que páreo para os habitantes do pequeno lugarejo; mas sua melhor esperança de sobrevivência encontra-se não na conquista, mas no segredo. Ele planeja esconder-se em Carvalhos Gêmeos até que acredite que seja seguro sair; então, pode começar a traçar sua vingança ao paladino e seus companheiros que o obrigaram a este estado humilhante. Quanto aos cidadãos do lugarejo, eles estão completamente indefesos

ante este inimigo poderoso. O vampiro já matou sua sede de vingança em um dos moradores, e seus servos fizeram reféns para assegurar-se de que os habitantes fizessem tudo o que ele ordenar. Tudo que as pessoas de Carvalhos Gêmeos esperam é que Deskryn pegue tudo o que deseje e deixe-os em paz, mas poucos acreditam que tais esperanças sejam reais. Até Deskryn acreditar realmente que a costa está limpa, Carvalhos Gêmeos — e suas pessoas — pertencem a ele.

Carvalhos Gêmeos (acampamentos): limite de 40 PO; reservas de 40 PO; População 21 adultos; Mista (20 humanos e 1 meio elfo)

Autoridades: Conselheira-chefe Vandra

Personagens Importantes: Wat Nockle Bumor (dono da taverna e conselheiro); Lobbur Thoris (fazendeiro e conselheiro); Jezzor, meia-elfa (Carpinteira)

Sinopse da Aventura

Uma Colheita Maldita é uma tragédia em andamento. O pequeno lugarejo de Carvalhos Gêmeos acabou de receber um visitante dos mais indesejados: Deskryn, um vampiro guerreiro, cuja malícia é tão grande quanto sua misericórdia é pequena. Ele veio a Carvalhos Gêmeos porque um paladino em cruzada e seus companheiros destruíram seu lar há duas noites, obrigando-o a fugir pela região selvagem, com somente o que alguns empregados mortais puderam carregar em suas mochilas. Deskryn planeja se esconder no povoado até achar que é seguro para voltar para seu lar (ele espera que o paladino não tenha encontrado tudo que está oculto no local). Os PJs não estão cientes da presença e dos objetivos do vampiro a princípio, mas descobrem logo os indícios que revelam a verdade terrível e inevitável. Cabe aos PJs livrarem Carvalhos Gêmeos do domínio de Deskryn. A aventura começa quando os PJs chegam em Carvalhos Gêmeos pouco tempo depois do vampiro se estabelecer na comunidade.

A ação prossegue a partir daí, com Deskryn tentando evitar atrair a atenção dos PJs enquanto continua atrás do seu objetivo. Quando os PJs descobrirem coisas demais sobre o segredo de Carvalhos Gêmeos, a batalha começará com as tentativas do vampiro de eliminar aqueles que podem causar sua destruição.

Gancho para Personagens

Esta é uma aventura boa para jogar com seus PJs quando estiverem viajando de um cenário a outro. É muito fácil de introduzi-la em uma campanha existente a qualquer momento que os PJs estiverem atravessando uma área florestal a caminho de outra região. Outra opção seria transformar Deskryn no antagonista central em uma história mais longa que você planeje. Use os seguintes ganchos e boatos para atrair os PJs no encontro.

- Um evento inesperado, tal como uma tempestade severa, encurrala os PJs em Carvalhos Gêmeos. Procurando abrigo, eles tropeçam sobre o lugarejo. É uma visão acolhedora, ofertando comida quente e camas secas. Eles percebem rapidamente, entretanto, que alguma coisa está terrivelmente errada neste lugar.

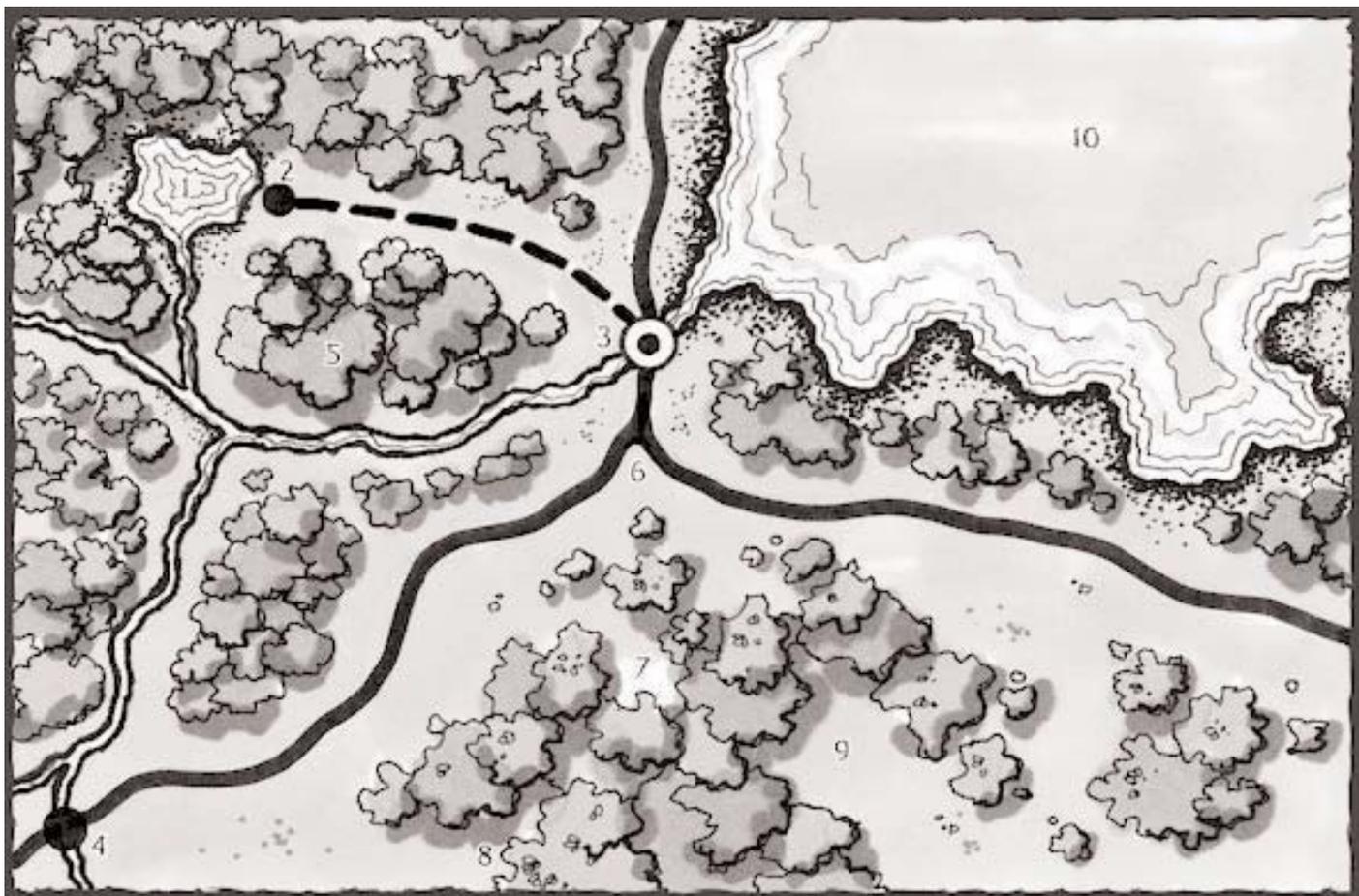
- Outra missão ou tarefa sem nenhuma relação com o ocorrido traz os PJs para Carvalhos Gêmeos. Talvez eles estejam viajando de um lugar para outro e escolham passar a noite aqui porque está localizada convenientemente em sua rota de viagem, ou talvez eles tenham negócios diretos com um dos habitantes.

- Os PJs estão perseguindo Deskryn e seguiram-no até as proximidades de Carvalhos Gêmeos. Desde que as notícias da vitória do paladino se espalharam, um grito foi dado através do campo, conclamando todos os heróis para que procurem e destruam o vampiro fugitivo. Pelo menos um nobre ofereceu uma recompensa respeitável para notícias confiáveis sobre a localização Deskryn.

A Comunidade de Carvalhos Gêmeos

Carvalhos Gêmeos situa-se ao norte de uma floresta grande. Uma trilha estreita de carroça leva da borda da floresta por 4,5km até o lugarejo, contornando com cuidado os caules de grandes carvalhos, bordos e vidoeiros que se elevam acima da floresta. O caminho continua além do lugarejo, adentrando-se mais profundamente na floresta, conduzindo às áreas aonde os lenhadores de Carvalho Gêmeos derrubam árvores em busca de lenha.

O lugarejo mesmo é apenas um conjunto de oito construções, arranjados em um círculo irregular e cercada por um anel de cercas protetoras



(consulte 1, a seguir). A comunidade desmatou aproximadamente três hectares a sudeste do lugarejo para a agricultura. As casas de madeira onde moram os habitantes de Carvalhos Gêmeos parecem simples casebres de fazendeiros, mas possuem um refinamento incomum para comunidades deste tamanho (um testemunho da habilidade e da dedicação de Jezzor, a carpinteira local).

A Floresta

A floresta que cerca o lugarejo de Carvalhos Gêmeos está tomada predominantemente por vegetação rasteira. Presuma para as finalidades deste encontro que a estação é meio-outono, ou que constitua a época da colheita no seu mundo de campanha, e que o clima continua clemente.

Se você desejar criar um clima mais dramático ou urgente, você pode determinar que uma tempestade severa está por vir (ou tenha começado desde já).

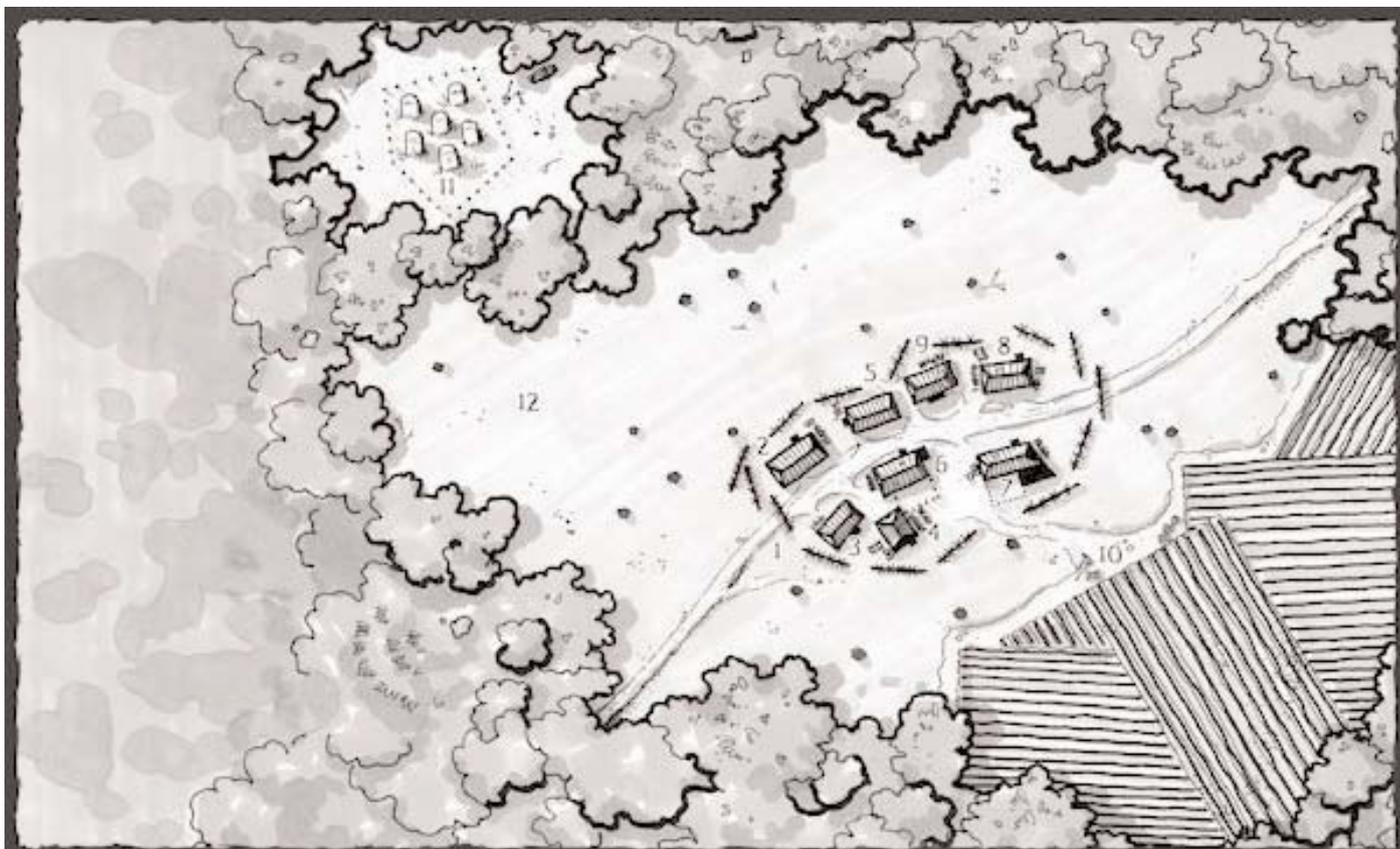
Se os PJs atravessarem a floresta, há uma possibilidade de 50% que encontrem no caminho um dos fazendeiros de Carvalhos Gêmeos que foi escravizado contra sua vontade com a dominação, e foi mandado para floresta procurar sinais que indiquem que o paladino e seu grupo

estejam no encalço de Deskryn. Através do elo telepático estabelecido por este poder, Deskryn sabe geralmente o que seus lacaios estão experimentando. Há um total de quatro fazendeiros fora, na floresta em toda a hora do dia ou da noite (na noite usam lanternas para iluminar seu caminho). Os fazendeiros tratarão todos os PJs encontrados com neutralidade, a menos que os PJs indicarem que estão perseguindo Deskryn, que no caso tentarão imediatamente fugir para o lugarejo para advertir seu mestre.

Presumidamente a floresta é habitada por inúmeras outras criaturas, e você deve determinar o que é melhor em termos de encontros aleatórios, conforme seus objetivos para esta aventura e para seu mundo de campanha.

Atividades de Deskryn

Perseguido por agentes do bem, e privado dos recursos a que se acostumou, Deskryn é certamente uma criatura desesperada. Assim sendo, ele é bastante perigoso, e está preparado para fazer o que quer que seja necessário para assegurar sua própria sobrevivência. Durante o dia, Deskryn vaga na adega subterrânea do Arado, a única taverna do lugarejo; ele é guardado por um de seus lacaios e por um par de fazendeiros



jovens escravizados pelos seus poderes de dominação. Ele levanta cada noite depois do por do sol para conferir seus servos, saciar sua sede de sangue, e planejar seus próximos movimentos. Quando estiver convencido que o paladino não está seguindo seus passos, ele seguirá em frente; mas provavelmente seará cada habitante de Carvalhos Gêmeos, deixando para trás uma cidade fantasma de colheitas apodrecidas e vítimas mortas.

Por enquanto ele não considerou fazer uma cria, mas pode mudar de idéia se os PJs exibirem um interesse na condição da comunidade. Como ele não pode arriscar se expor, Deskryn tentará caçar e eliminar o PJs – de preferência um por um – para que eles não possam anunciar sua localização para o mundo exterior.

Lacaios de Deskryn

Deskryn conseguiu fugir do seu antigo refúgio com cinco de seus servos. Este quinteto funciona agora como os guarda-costas, executores e serviçais do vampiro. Caso os personagens perguntem, eles apresentam-se como soldados mercenários hospedados na taverna por algumas noites enquanto viajam para o sul em busca de emprego; o taverneiro confirmará esta história por medo do que acontecerá com ele ou sua família se não o fizer.

ELREDEN

Médio e Caótico

CA 16	JP 14	XP 280	PV 28
-------	-------	--------	-------

Movimento 9m	Moral 8
--------------	---------

Ataques:

1 espada +4 (1d8+4)

GUTHWINE

Médio e Caótico

CA 16	JP 14	XP 280	PV 32
-------	-------	--------	-------

Movimento 9m	Moral 8
--------------	---------

Ataques:

1 arco curto +3 (1d6+4)

JETHLA

Médio e Caótico

CA 17	JP 14	XP 280	PV 36
-------	-------	--------	-------

Movimento 9m	Moral 8
--------------	---------

Ataques:

1 espada +4 (1d8+4)

NORBERT

Médio e Caótico

CA 15	JP 13	XP 280	PV 40
-------	-------	--------	-------

Movimento 9m	Moral 8
--------------	---------

Ataques:

1 espada +4 (1d8+4)

1 adaga +4 (1d4+4)

Ataques:

1 adaga +6 (1d4+4)

1 espada curta +6 (1d6+4)

Durante o dia, um dos serviçais permanece na adega subterrânea da taverna como guardacosta de Deskryn; um dos quatro remanescentes verifica a situação dele periodicamente durante todo o dia, trazendo o alimento e a bebida e dando-lhe oportunidade para um descanso curto, um dos três restantes vigia os reféns em uma das casas. (veja área 6)

Enquanto isso, os outros dois ficam atentos à população de Deskryn, certificando-se de que nenhuns deles faça qualquer tolice como tentar escapar do lugarejo. Eles estão preparados para matar qualquer camponês que não seguir as instruções do mestre.

A chegada dos PJs provocará uma preocupação considerável aos guarda-costas do vampiro. Mas tudo que podem fazer é permanecerem fiéis à história, tentar impedir que qualquer um dos habitantes locais entregue o jogo, e confiar que seu mestre pensará num plano para lidar com os “invasores”.

Carvalhos Gêmeos

1. Cercas

As cercas de madeira em forma de X sustentam varas afiadíssimas de madeira. Elas marcam o limite entre a floresta e as terras cultivadas.

Para terem alguma segurança contra as perigosas criaturas que habitam a floresta, e que eventualmente se aproximam da comunidade, os habitantes de Carvalhos Gêmeos construíram um anel de cercas ao redor de suas casas. Cada cerca é similar a uma seção de armação de madeira, construída com partes transversais em forma de X que suportam um único tronco longo de madeira. Eles montaram nas armações afiadas estacas de madeiras, cada uma de aproximadamente 2m de comprimento. Cada armação pesa aproximadamente 25kg, e é inteiramente móvel: pode ser removida e carregada a toda e qualquer posição desejada. Há umas aberturas estreitas

entre cada cerca, grandes o bastante para que uma criatura de tamanho médio passe sem problemas entre elas.

2. A Taverna do Arado

O maior edifício em Carvalhos Gêmeos é esta construção de madeira de dois andares com um telhado de ardósia. Sobre a sacada dianteira da porta está pendurado um grande símbolo de madeira com o desenho de um arado descansando sobre uma terra recentemente preparada para o cultivo.

Aqui é onde o taverneiro, Bumor, e sua família (a esposa e três crianças, os últimos agora cativos de Deskryn), oferecem uma seleção limitada de cervejas caseiras junto com pratos quentes de comidas locais e caça da floresta para o jantar. A refeição é simples, mas farta e tem um custo muito razoável; Bumor aceita também os bens e os serviços como pagamento, um ajuste econômico necessário em uma comunidade tão pequena.

O Arado consiste em pequeno bar, uma cozinha, e um depósito no andar principal. Uma escada estreita conduz da cozinha ao andar superior, onde Bumor e sua família dormem. Uma porta de madeira robusta conduz do depósito para a adega subterrânea, e é lá que Deskryn dorme durante as horas de luz do dia.

Pelo menos um dos servos leais de Deskryn permanece no bar a qualquer hora do dia para evitar que habitantes locais entrem na adega subterrânea. Se os PJs tentarem vasculhar o Arado, nem Bumor, nem os lacaios do vampiro interferirão. Se tentarem ganhar o acesso à adega subterrânea, entretanto, Bumor implorará para que não coloquem sua família em perigo; entretanto, ele tem tanto medo do vampiro, que não revelará aos PJs o que está dormindo abaixo de seus pés. Os lacaios de Deskryn tentarão impedir que os PJs desçam para a adega subterrânea, pela força, se necessário.

3. Casa Local

Cada casa local de Carvalhos Gêmeos é similar a todas as outras, feita de lenha tirada da floresta e constituída de dois andares.

Os habitantes acostumaram-se a permanecer em suas casas dia e noite desde a chegada de Deskryn, e quando o crepúsculo se aproxima, eles amontoam-se todos juntos em seus quartos comuns, na esperança que a casa deles não será

a escolhida pelo vampiro para a próxima visita. Estas pessoas estão tão assustadas com o que está acontecendo em sua outrora pacífica comunidade, que não ousam revelar o segredo, nem mesmo pela promessa de ajuda. Elas viram quão facilmente o vampiro pode roubar a vontade de uma pessoa, e quão rapidamente pode golpear: sabem que a única esperança jaz no silêncio e na crença de que monstro logo deixará a comunidade.

Este edifício abriga a família da carpinteira local, uma meia-elfa chamada Jezzor.

4. Casa Local

Consulte a área 3.

5. Casa Local

Consulte a área 3.

6. Casa Local (Reféns)

Consulte a área 3.

Para garantir um grau maior de certeza para as ações dos fazendeiros assustados (e sabendo que as crianças são menos propensas a obedecer a comandos do silêncio por períodos de tempo prolongados), Deskryn ordenou que seus servos reunissem aqui todas as crianças locais e as mantivessem como reféns, para que os pais delas se comportem direito. Um de seus lacaios está sempre nessa casa, certificando-se de que nenhuma das crianças – que estão amarradas e amordaçadas – tentem escapar. As crianças recebem pão e água duas vezes por dia, uma de cada vez, para minimizar tentativas de fuga. Se Deskryn acreditar que os PJs são fortes o suficiente para o derrotar, ele não terá problemas em usar as crianças como ficha de negociação.

Esta era a casa da Conselheira Chefe Vandra e sua família. Os adultos estão permanecendo agora na área 9.

7. Forja e Estábulos

Este edifício é maior do que as casas próximas. As paredes de madeira protegem-no em três lados. Parece ser a única forja e estábulo do lugarejo.

Uma construção protegida em três lados por muros de madeira serve como a única forja e estábulo de Carvalhos Gêmeos. Há seis cavalos de trabalho aqui, todos nervosos e apreensivos com a proximidade do morto-vivo. Fica claro para

qualquer um que a forja está abandonada e que não é acessa há vários dias. O ferreiro, Hedvynn, está escondido em casa assim como seus companheiros.

8. Casa Local

Consulte a área 3.

O ferreiro local da área 7 vive neste edifício.

9. Casa Local

Consulte a área 3.

O conselheiro Lobbur Thoris vive aqui com sua família. A Conselheira Chefe Vandra e os adultos de sua família vieram para cá porque sua casa está ocupada pelos reféns. Vandra está dominada por Deskryn.

10. Campos Cultivados

Os PJs com olhos afiados notarão que embora a época esteja correta, nenhuma das colheitas nestes campos foi colhida ainda. Uma inspeção detalhada revela que algumas das colheitas estão começando a morrer na vinha, e que uma colheita imediata é essencial para impedir uma perda maior.

10. Cemitério

Afastado do lugarejo, existem cinco sepulturas antigas e uma mais recente que marcam a localização do cemitério de Carvalhos Gêmeos.



Todas as cinco sepulturas mais velhas são marcadas lápides que proclamam seus nomes e o fato de que cada morte ocorreu nos últimos 10 anos. A sepultura mais nova, entretanto, não tem marcas – não houve tempo nem oportunidade para se esculpir uma lápide para a pessoa desafortunada que morreu nas mãos de Deskryn duas noites atrás. Se o grupo dos PJs exumar o corpo, eles terão pouca dificuldade para determinar a causa da morte, graças às denunciadoras perfurações no pescoço do cadáver, e pela óbvia aparência pálida e sem sangue da pele. Dois dias depois da chegada dos PJs, o corpo se levantará como um carniçal.

CARNIÇAL			
Médio e Caótico			
CA 13	JP 15	XP 125	PV 16
Movimento 6m		Moral 8	
Ataques:			
1 pancada +2 (1d4+2)			
1 mordida +1 (1d6+2+paralisação)			
Habilidades Especiais:			
Mordida Paralisante, Imunidades			

12. Gramado Comum

Normalmente esta faixa larga de terra gramada é usada para o pasto dos animais domésticos do lugarejo. Contudo, todo o gado, cabras, porcos e galinhas vaguearam para a floresta, já que foram deixados por conta própria quando os habitantes locais se esconderam em suas casas. Se decidirem procurar pelos animais, os PJs e encontrarão os animais em 2d6 horas.

DESKRYN			
Médio e Caótico			
CA 19	JP 10	XP 1925	PV 96
RM 5%		RD 4/magia	
Movimento 9m V 15m		Moral 12	
Ataques:			
2 garras +10 (1d8+3)			
Habilidades Especiais:			
Visão no Escuro, Metamorfose, Mordida, Furtividade, Encanto, Medo, Fotossensibilidade.			
Drenar Energia: Deskryn impõem 2 níveis negativos a qualquer criatura viva atingida por seus ataques.			
Filhos da Noite: Deskryn conseguem comandar as criaturas inferiores do mundo. Uma vez por dia, eles podem invocar um bando de 4d8 ratos gigantes, uma revoada de 1d10 morcegos ou uma matilha de 3d6 lobos. Estas criaturas chegarão em 2d6 rodadas e servirão ao vampiro durante 1 hora.			

Sobre o Autor

Jason Carl tem alternado como escritor profissional e freelancer na indústria do RPG por seis anos e é um jogador ávido há muito mais tempo. Ele escreveu para inúmeras linhas de jogos, apesar de ser mais conhecido pelo trabalho no DUNGEONS & DRAGONS e no Teatro da Mente da White Wolf. Atualmente ele atua como Diretor de Torneios para a WizKids Games.



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