



# ALICÓRNIO

Aventura para personagens de 2º nível

David Howery





## ALICÓRNIO

*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

David Howery

#### Arte da Capa

Jeff Easley

#### Tradução

Antonino Bossolan

#### Adaptação

Sérgio Guimarães

#### Diagramação

Ninja Egg RPG

#### Nosso site

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

**Maió/2014**

Alicórnio foi uma aventura publicada inicialmente no Brasil em 1995, pela revista Dragon (Abril Jovem). Seguindo a proposta de resgatar narrativas clássicas de fantasia medieval, resolvi fazer esta segunda adaptação de Advanced Dungeons & Dragons para Old Dragon, sendo a primeira, A Lenda do Príncipe Demônio.

*Sérgio Magalhães*

### ÍNDICE

Histórico.....	4
Para o mestre.....	5
Flecha do sangramento.....	6
Áreas de interesse.....	7
Concluindo a aventura.....	10
Personagens do mestre.....	11

## COMEÇANDO A AVENTURA

### Histórico

Bayerlet é um famoso líder dos goblinóides, que uniu diversas vilas de seu povo dominando uma grande área silvestre. Suas tropas de ataque derrotaram várias cidades, tanto de humanos quando de elfos. Muitas expedições punitivas lançadas contra ele falharam. Bayerlet é um goblin incrivelmente inteligente e dotado de noções de estratégia militar e, mesmo assim, encontrou alguém que o enfrentasse.

Duas semanas atrás, Bayerlet tentou assaltar um templo dedicado a um deus das pragas. Seus guarda-costas morreram e só ele sobreviveu, fugindo com um punhado de peças de ouro ali guardadas. As moedas estavam amaldiçoadas e o líder goblin foi contaminado por uma doença degenerativa, que lhe roubou a maior parte da força e da inteligência.

Por isso, o pequeno Império de Bayerlet está ameaçado de se desfazer graças ao conflito interno que se instalou para se decidir quem será o novo líder. Vergrim, um feiticeiro que era o principal conselheiro de Bayerlet, teme profundamente perder sua posição e criou um plano para curar seu líder e manter intacto o reino goblin.

Como muitos sacerdotes silvestres, Vergrim sabe que um alicórnio, o chifre de um unicórnio, é muito poderoso se usado para curar. Quando pulverizado e misturado a certas ervas, da forma correta, o alicórnio pode eliminar qualquer doença. Para curar seu mestre, Vergrim só precisa de um destes chifres de unicórnio.

Num vale próximo ao reino goblin vive Silverlance, um unicórnio. Sabendo da imunidade contra veneno natural dos unicór-



nios, Vergrim passou dias a fio clamando o auxílio de seu deus Maglubiyet para a criação de uma flecha muito especial. Para sua surpresa, as preces foram atendidas, criando-se então a Flecha de Sangramento. Vergrim chamou Murgren, um guerreiro goblin e entregou-lhe a flecha, para que matasse o unicórnio Silverlance. Vergrim, Murgren e uma tropa de goblins infiltraram-se no vale para caçar o unicórnio. Destruindo plantas e assassinando animais, fizeram o possível para atraí-lo e obtiveram sucesso. Silverlance atacou os goblins no alvorecer do dia seguinte.

Embora seus poderes lhe permitissem saber da presença dos goblins, o unicórnio não podia adivinhar os planos que lhe diziam respeito. A criatura mágica avançou sobre a maioria dos goblins, dizimando-os, enquanto um pequeno grupo de arqueiros posicionados atrás dele começou a atirar. Enquanto a maioria dos arqueiros errou o alvo, Murgren acertou a temida flecha no pescoço do unicórnio.

Imediatamente, enquanto matava mais alguns goblins, Silverlance sentiu suas forças falharem e tentou retirar a flecha esfregando seu corpo em uma árvore. Tudo o que conseguiu foi quebrar a madeira,

deixando a ponta metálica fincada. Mesmo enfraquecendo, o unicórnio teleportou-se para seu lar e agora se encontra à beira da morte.

Os goblins, tendo perdido muitos dos seus homens na batalha com o unicórnio, retornaram à vila (ao sul do vale, fora do mapa) para reunir reforços. Apressados, decidiram não esperar pelo grupo de caçadores que não estava na vila. Um goblin foi mandado sozinho atrás desses caçadores, com ordens de guiá-los até o vale do unicórnio.

Em aproximadamente quatro dias os goblins acharão a clareira em que o unicórnio agoniza, e então um poderoso ser do Bem deixará de existir, destruído por um dos mais abjetos bandidos humanóides. Além disso, Bayerlet poderá se recuperar e voltar a aterrorizar as regiões vizinhas. Qualquer homem civilizado faria o possível para impedir que isso aconteça.

## Para o mestre

A aventura começa quando, numa tarde calma, os personagens se encontram com um grupo de caçadores goblins (área A) que estão tentando alcançar o grupo de busca. O controle de tempo desta aventura é muito importante. Os goblins e o unicórnio batalharam na manhã do dia anterior. No momento, Silverlance possui 20 pontos de vida, e perde um ponto a cada três horas. Ele já perdeu, além da força, a maior parte de seus poderes. A partir do momento em que os personagens encontrarem os goblins, o Mestre deve prestar a atenção à passagem do tempo, para determinar quem alcança Silverlance primeiro e se ele ainda está vivo.

A movimentação dos personagens deve ser seguida no mapa. Pode-se considerar o terreno como colinas cobertas de flores-



ta, para a determinação da velocidade de ambos os grupos (personagens e goblins). Os goblinóides estarão na área A, e seguirão a rota marcada, investigando primeiro as colinas, depois o interior do vale. Os goblins se movem (mov 6), apenas durante o dia. Os personagens com movimentação 9m podem percorrer uma distância bem maior. Como eles não seguem uma rota pré-programada, esta aventura pode apresentar diversos resultados:

- *Os personagens podem encontrar Silverlance e salvá-lo.*
- *Os goblins encontram o unicórnio e o matam (o que é improvável, exceto se pararem de vasculhar nas colinas).*
- *Silverlance morre antes de ser encontrado por qualquer um dos grupos.*
- *Os personagens encontram os goblins antes de achar Silverlance.*

Enquanto estivesse saudável, Silverlance livraria o vale da presença de criaturas malélicas. Com sua fraqueza, não conseguiu patrulhar a área, e várias criaturas conseguiram adentrar a região.

Felizmente, para os personagens e para ele, os goblins cometeram um erro grave (sinais de ausência de Bayerlet, talvez?) como não conheciam os hábitos de um unicórnio, julgaram que este preferia cavernas como lar (como eles, goblins). Por essa razão iniciam sua busca pelas coli-

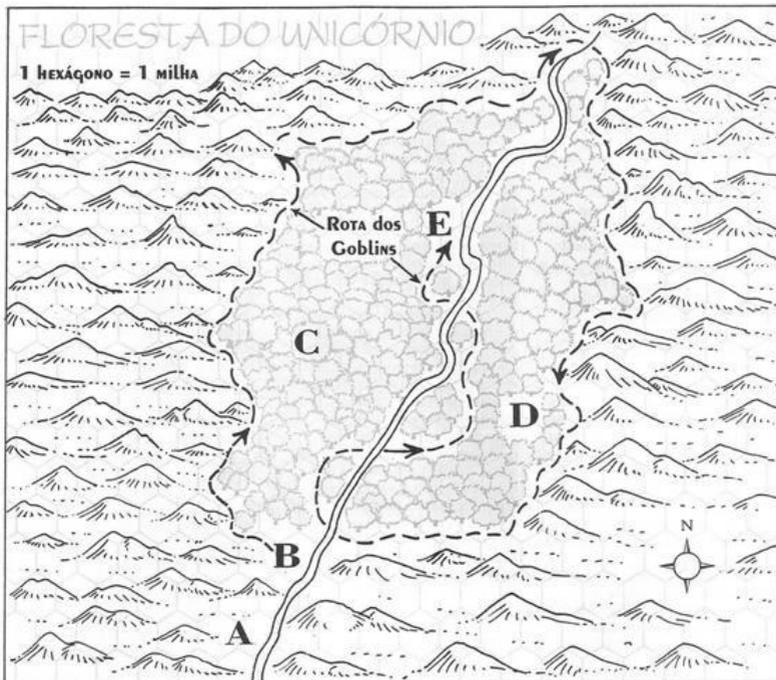
nas, para só então, desapontados por não achar seu alvo, entrarem no vale e, eventualmente, encontrarem o unicórnio.

Silverlance vive, porém, não em uma caverna inexistente, mas em uma bela clareira, no meio da floresta (área E).

Os personagens podem, nesse aspecto, superar seus oponentes. O bom senso lhes diz que o unicórnio, como uma criatura SILVESTRE, vive nas matas, e não em cavernas. De qualquer forma, o Mestre não deve simplesmente comunicar isso aos jogadores. Os goblins possuem cerca de 5 Km de dianteira sobre os personagens, mas irão gastar um tempo precioso procurando nas colinas. Se os personagens preferirem procurar nas matas, e não nas colinas, é quase certo que encontrarão Silverlance primeiro.

## Flecha do sangramento

Esta é uma flecha encantada por intervenção de Maglubiyet, o Deus da Guerra goblin. Ela somente é criada através de intensa meditação e fervorosa prece ao deus. A flecha só pode ser utilizada uma vez e, para todos os efeitos (ataque e dano), deve ser considerada como uma flecha +2. Toda criatura atingida pela Flecha de Sangramento de Maglubiyet perde, imediatamente, metade de sua força, em adição ao dano da flecha (1d8+2). Se a flecha permanecer em um ferimento, essa criatura não consegue recuperar nem sua força, nem suas habilidades mágicas inatas, além de não se recuperar, natural ou magicamente, de danos sofridos. Goblins preferem utilizar esta flecha contra criaturas que não possuem mãos, numa tentativa de maximizar seus efeitos.



## Áreas de interesse

A aventura começa por volta das 15 horas, com os personagens viajando junto a algumas colinas. Talvez estejam à procura de uma em especial, ou voltando para seus lares. A razão exata para a presença dos personagens deve ser determinada pelo Mestre, de acordo com sua campanha.

### A. Caçadores de unicórnio

Quatro goblins, e seu bichinho de estimação, um lobo chamado Wolf, estão se deslocando por este local. Dois deles, liderados por Garth, estavam caçando quando Vergrim reuniu a tribo para localizar o unicórnio. O quarto, Nork, foi encarregado de buscar os caçadores para que estes de unissem a busca por Silverlance. No momento, estão se esforçando para alcançar o grupo principal de goblins.

Garth e Nork se envolveram em uma discussão sobre quem, Garth ou seu rival Murgen, deve controlar a tribo se Bayerlet morrer. Essa discussão está se tornando violenta, já que Nork favorece Murgen e está sendo abertamente rude com Garth. Os dois estão prestes a entrar em combate quando os personagens surgem em cena. Leia ou narre para seus jogadores:

***Vocês estão viajando calmamente através das colinas. A floresta está alegre com o canto dos pássaros. Não há sinal algum de civilização, e nada que indique que alguém tenha passado por aqui recentemente. Quando vocês passam sobre um córrego pequeno e raso, os sons da vida selvagem subitamente se calam. Segundos depois, na outra margem, surgem quatro seres horríveis. De rostos medonhos e vozes ásperas, vestidos com peles de animais, eles carregam machadinhas e escudos, e são seguidos***



***por um lobo. Enquanto vocês olham, o maior deles subitamente acerta um os companheiros com o lado chato da machadinha, e este imediatamente cai ao chão imóvel.***

Garth finalmente perdeu a paciência e atacou Nork, deixando-o inconsciente. Não importando que os jogadores façam, uma súbita mudança na direção do vento alerta o lobo, que, uivando, corre em direção aos personagens. Os goblins, excetuando-se o pobre Nork, atacam uma rodada depois. Tanto o lobo quanto os goblins lutarão até morte.

#### **Garth**

CA 15, JP 16, XP 35, PV 12  
1 Espada Curta+3 (1d6+1)  
1 Lança+1 (1d4+1)

#### **Lobo**

CA 14, JP 16, XP 75, PV 15  
1 Mordida+2 (1d6)

#### **Goblin (2)**

CA 13, JP 16, XP 10, PV 7  
1 Espada Curta+2 (1d6)  
1 Lança+1 (1d4)

Nork irá recuperar a consciência bem quando a batalha estiver acabando. Vendo os companheiros mortos, e julgando serem os personagens os responsáveis por isso, demonstrará toda sua coragem ao lançar-se rapidamente à frente dos personagens e, ajoelhando-se, implorar

por sua vida (com seu péssimo conhecimento da linguagem comum). Se qualquer um dos personagens fizer algum gesto ameaçador, Nork irá oferecer-lhes um grande “tesouro”, e contará toda a história envolvendo Silverlance. Se prestarem atenção, os personagens conseguirão as seguintes informações:

***O chefe goblin Bayerlet está morrendo devido a alguma doença e já se tornou tão famoso, que certamente algum personagem deveria ter ouvido falar sobre ele.***

***Vergrim, um xamã que é o conselheiro pessoal de Bayerlet, precisa do chifre de um unicórnio para curar o seu mestre. Para isso o unicórnio Silverlance foi atacado e ferido com uma flecha encantada, que com certeza, o matará em um dia ou dois.***

***Infelizmente, para os goblins, Silverlance conseguiu se teleportar para seu lar. As tropas de Vergrim tentam localizá-lo no vale ao norte, para conseguir o chifre, e por isso estão na região vasculhando as colinas.***

***O “tesouro” prometido por Nork é o próprio Alicórnio, supostamente possuidor de capacidades mágicas.***

***Esse pequeno córrego atravessa todo o vale do unicórnio.***

Se os personagens ainda agirem como se fossem matá-lo, Nork inicia um monumental apelo, envolvendo auto-humilhação e muito choro, tentando de tudo para obter a simpatia deles. Se for poupado, correrá imediatamente em direção a sua vila, a um dia de distância rumo ao sul, onde passará os próximos dias escondido sob um cobertor de pele debaixo da sua cama.

O mestre deve fazer com que os jogado-

res acreditem ser possível, embora difícil, salvar Silverlance. Eles apenas necessitam localizá-lo antes dos goblins. Além disso, o Mestre deverá, se eles não o fizeram, advertir que Bayerlet morrerá se os goblins não conseguirem o chifre e que isso seria um acontecimento muito festejado. Assim, resgatar o unicórnio acaba resultando não apenas em um, mas em dois atos benéficos à região.

## **B. Entrada do vale**

As colinas em que vocês vinham viajando dão lugar a um grande vale, com uma floresta ao centro. Apesar da floresta parecer intocada, exatamente à frente de vocês existem diversas árvores cortadas.

Os goblins cortaram essas árvores antes de atacar Silverlance, para tentar atraí-lo. Por isso, Vergrim e seus goblins começaram aqui sua busca. Agora sua trilha segue exatamente a rota mostrada no mapa. Rangers e Exploradores possuem sua chance normal de seguir os goblins, embora isso seja uma perda de tempo. O vale é habitado por muitas criaturas: esquilos, corujas, gamos e vários tipos de pássaros. A única criatura mágica no vale é o unicórnio.

## **C. O intruso**

Um grande gnoll chamado Karchoff estabeleceu um pequeno acampamento aqui. Há aproximadamente uma semana, ele desafiou outro gnoll pela liderança da tribo e perdeu. Sua punição foi o exílio. Por dias e dias ele vagou, até chegar a este vale. Karchoff adorou a abundância de caça local e pretende se estabelecer na região. Ele nada sabe sobre o vale ser guardado por um unicórnio, visto que Silverlance está fraco demais para patrulhá-lo. Em sua procura pelo unicórnio, os



goblins passam longe de Karchoff. Os personagens porém podem encontrá-lo. Se forçado a lutar, o gnoll fará corajosamente, sem se render. Seu único tesouro, fora suas armas e sua armadura, é composto de 8 peças de ouro, e comida equivalente a uma semana de ração de viagem para uma pessoa.

#### **Karchoff**

CA 15, JP 16, XP 100, PV 22  
1 Machado (1d8+2/+3 inic)

### **D. Voadores secretos**

Um grupo de cinco urds atormenta esta parte do vale. Vindos das cavernas ao norte, eles acolheram a região como seu parque de diversões vindo a ele apenas para caçar e para “brincar” com Silverlance. Conscientes da incapacidade do unicórnio de alcançá-los, eles se divertiam em atormentá-lo do ar, vendo-o enfurecer-se sem nada poder fazer. Embora não sintam pena de o unicórnio morrer, eles lamentarão o fim da brincadeira. De qualquer forma, os personagens que passarem por aqui podem se vistos como substitutos do unicórnio nas brincadeiras. Cada um de-

les possui duas lanças. Eles arremessam uma delas contra seu alvo, mantendo a outra para cutucá-lo à distância, para em seguida procurar a proteção das árvores. Se dois deles morrerem, fugirão. Eles não possuem tesouro algum, exceto simplórias lanças de madeira.

#### **Urd (5)**

CA 10, JP 16, XP 35, PV 8  
1 Lança (1d4)

### **E. Silverlance**

Esta parte do vale é claramente diferente das outras. Um grupo de antigos carvalhos (de tamanho bem maior que o de qualquer outra árvore neste vale) circula uma clareira. É uma formação tão imponente, que pode ser percebida a mais de três quilômetros de distância.

O centro da clareira é um campo gramado de aproximadamente 30 metros quadrados. Quatro grandes carvalhos, muito maiores que os outros, ficam nos cantos da clareira. Junto ao carvalho que está a Nordeste repousa Silverlance.

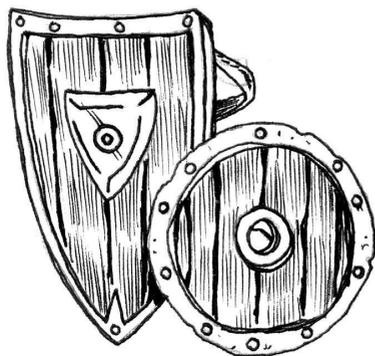
O que os personagens vão encontrar o unicórnio, dependendo de quem chegar primeiro ao canto onde esta a criatura mágica. Se os goblins chegarem antes, os personagens encontram apenas o corpo de Silverlance, sem o chifre.

Mesmo se os personagens chegarem após a morte de Silverlance (antes ou depois dos goblins), o chifre deve ser mantido em segurança, o que significa, talvez, um resgate do alicórnio. Se, porém, os aventureiros chegarem a Silverlance antes dos goblins, e antes dele morrer, o Mestre narra o seguinte:

***A clareira dos carvalhos está completamente silenciosa. Nenhum pássaro canta, nenhum ruído animal existe, até***

*mesmo o vento está parado. É como se a natureza prendesse a respiração para melhor ver o que acontece. Quatro gigantescos carvalhos se erguem, imponentes, nos cantos da clareira. Junto a um deles, deitada ao chão, vocês percebem vagamente a figura de uma criatura semelhante a um garanhão branco. Um olhar mais atento, revela algo que parece ser uma barba branca e, projetando-se da testa, um brilhante chifre branco como marfim: o Alicórnio. Junto a seu pescoço há um ferimento, vertendo sangue. Seus olhos estão embaçados e a respiração é difícil. Este deve ser Silverlance, e ele aparenta estar seriamente ferido.*

Os poderes mágicos de Silverlance foram neutralizados pela flecha negra, e ele se encontra quase sem forças. Se precisar, ele pode se levantar e lutar por 1d4+1 turnos, para então cair ao chão, exausto. Para curá-lo, basta que um dos personagens retire a ponta da flecha, o que é relativamente fácil para quem possui mãos. Se isso for feito, ele recuperará seus poderes imediatamente e seu vigor retornará após uma rodada.



A partir de então, ele se recobrará dos ferimentos no ritmo natural (embora uma cura mágica seja útil).

Se os personagens curarem Silverlance, ele estará grato, mas não terá como recompensá-los materialmente. Sua prioridade é patrulhar o vale. Eventualmente ele encontrará os goblins e Karchiff e acabará, ou expulsando-os do vale, ou matando-os no local (no caso dos goblins, o mais provável).

## **Concluindo a aventura**

Se os goblins conseguirem o alicórnio, é bem provável que os jogadores tentem obter o chifre para impedir a recuperação de Bayerlet. Como já foi dito, o resultado da aventura depende do controle que o mestre teve sobre o desenrolar do tempo.

Se os aventureiros terminarem a aventura com o alicórnio, eles podem conseguir até 1500 peças de ouro. De qualquer forma, o mestre não deve comunicar isso aos jogadores. Esta é uma missão para o Bem, não para a Ambição.

Fazer a coisa certa traz suas recompensas. Se Silverlance for resgatado, outras criaturas silvestres ficarão muito satisfeitas.



Dias após voltarem para casa, os heróis são procurados por uma delegação de elfos. Eles ficaram sabendo da boa ação do grupo e pretendem recompensá-los por isso. Sua recompensa vem na forma de 300 peças de ouro, uma adaga+1 e 10 flechas +1. Se algum dos aventureiros for elfo (e se ele for um guerreiro ou um sacerdote), pode receber de presente uma Cota de Malha Élfica.

Se o grupo falhar, porém, Bayerlet irá se recuperar e recomeçar seus atos de terrorismo. Se Nork (área A) ainda estiver vivo, Bayerlet insistirá em saber tudo sobre os personagens e contratará mercenários para descobrir todos os detalhes daqueles que tentaram impedir sua recuperação. Só então, ele prosseguirá com sua vingança – a ser definida pelo mestre, mas incluindo, talvez, ataques de goblins ao grupo, ataque de lobos às cidades natais dos personagens, emboscadas e até mesmo colocando a cabeça deles a prêmio.

## Personagens do mestre

A seguir seguem as fichas dos goblins Vergrym e Murgren caso haja algum encontro com eles ou o mestre queira usá-los nessa aventura ou em alguma outra.

### Murgren

CA 16, JP 16, XP 50, PV 14

1 Espada Curta+3 (1d6+3)

1 Lança+1 (1d4+3)

### Vergrym

CA 10, JP 16, XP 50, PV 14

1 Cajado (1d4)

**Magia:** considere Vergrym um mao de 1º nível

## 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**