



# Web-Enhancement: Novos Animais

## Créditos

Criação: **Claudio Pozas**

Tradução: **Leonel Caldela**

Editoração Eletrônica: **Guilherme Dei Svaldi**



Incendeie Sua Imaginação

## NOVOS ANIMAIS

### CABRITO MONTANHÊS

**Animal (Médio)**

**Dados de Vida:** 2d8+4 (13 PV)

**Iniciativa:** +2

**Deslocamento:** 9 m (6 quadrados)

**CA:** 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpreendido 12

**Ataque Base/Agarrar:** +1/+3

**Ataque:** Corpo a corpo: marrada +4 (dano: 1d4+3)

**Ataque Total:** Corpo a corpo: marrada +4 (dano: 1d4+3)

**Espaço/Alcance:** 1,5 m/1,5 m

**Ataques Especiais:** Investida poderosa

**Qualidades Especiais:** Visão na penumbra

**Testes de Resistência:** Fort+5, Ref +5 Von +1

**Habilidades:** For 15, Des 15, Con 14, Int 2, Sab 13, Car 6

**Perícias:** Equilíbrio +10, Escalar +8, Observar +5, Ouvir +3, Saltar +6, Sobrevivência +2

**Talentos:** Foco em Arma (marrada)

**Ambiente:** Colinas e montanhas frias e temperadas

**Organização:** Solitário, par ou rebanho (3-10 mais 30% filhotes)

**Nível de Desafio:** 1/3

**Progressão:** 3-4 DV (Pequeno)

**Ajuste de Nível:** –

Estes pacíficos herbívoros vivem em terreno rochoso e difícil, o que limita a habilidade dos predadores de chegar até os cabritos, que têm facilidade em se mover nestes lugares. Quando os machos lutam pelo domínio de um rebanho, não é incomum que um deles morra. As estatísticas apresentadas aqui podem descrever qualquer caprino com chifres de tamanho similar, como cabras selvagens.

### Combate

Estes magníficos cabritos apreciam começar um encontro, mandando predadores inconvenientes montanha abaixo. A marrada de um cabrito causa dano de concussão.

**Investida Poderosa (Ext):** Um cabrito montanhês causa 2d4+3 pontos de dano quando usa a manobra Investida.

**Perícias:** Cabritos montanheses têm +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e +4 de bônus racial em testes de Escalar, Observar e Saltar.

### ESQUILO

**Animal (Mínimo)**

**Dados de Vida:** 1/2d8-1 (1 PV)

**Iniciativa:** +2

**Deslocamento:** 6 m (4 quadrados), escalar 6 m

**CA:** 16 (+4 tamanho, +2 Des), toque 16, surpreendido 14

**Ataque Base/Agarrar:** +0/-16

**Ataque:** Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d2-4)

**Ataque Total:** Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d2-4)

**Espaço/Alcance:** 0,3 m/0 m

**Ataques Especiais:** –

**Qualidades Especiais:** Visão na penumbra, faro

**Testes de Resistência:** Fort+1, Ref +4 Von +1

**Habilidades:** For 2, Des 15, Con 9, Int 2, Sab 12, Car 5

**Perícias:** Equilíbrio +10, Escalar +10, Esconder-se +16, Furtividade +6, Observar +2, Ouvir +5

**Talentos:** Acuidade com Arma

**Ambiente:** Floresta temperada ou colinas

**Organização:** Solitário, par ou bando (3-20)

**Nível de Desafio:** 1/8

**Progressão:** –

**Ajuste de Nível:** –

Estes pequenos roedores são conhecidos por estocarem comida para o inverno. Alguns são atraídos por objetos brilhantes assim como por ofertas de comida. As estatísticas apresentadas aqui podem descrever quase qualquer roedor que habita árvores ou pequenos buracos de tamanho semelhante.

### Combate

Esquilos não são caçadores, embora façam barulho incessante quando alguma criatura entra em seu território, e sejam surpreendentemente destemidos.

**Perícias:** Esquilos têm +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e Escalar, e +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Furtividade e Ouvir. Eles sempre podem 'escolher 10' em testes de Escalar, mesmo com pressa ou ameaçados. Eles usam seu modificador de Destreza (no lugar de Força) para testes de Escalar.





## GATO SELVAGEM

### Animal (Pequeno)

**Dados de Vida:** 1d8+1 (5 PV)

**Iniciativa:** +3

**Deslocamento:** 9 m (6 quadrados), escalar 6 m

**CA:** 14 (+1 tamanho, +3 Des), toque 14, surpreendido 11

**Ataque Base/Agarrar:** +0/-6

**Ataque:** Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d3-2)

**Ataque Total:** Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d3-2) e mordida -1 (dano: 1d4-2)

**Espaço/Alcance:** 1,5 m/1,5 m

**Ataques Especiais:** Bote, rasgar 1d3-2

**Qualidades Especiais:** Visão na penumbra, faro

**Testes de Resistência:** Fort+3, Ref +5 Von +1

**Habilidades:** For 7, Des 17, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 7

**Perícias:** Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +11\*, Furtividade +7, Observar +3, Ouvir +3, Saltar +6

**Talentos:** Acuidade com Arma

**Ambiente:** Qualquer terrestre

**Organização:** Solitário, par ou bando (3-5)

**Nível de Desafio:** 1/3

**Progressão:** 2 DV (Pequeno)

**Ajuste de Nível:** –

Os ancestrais dos gatos domésticos, os gatos selvagens são maiores e mais musculosos que seus primos domesticados. Eles normalmente têm uma coloração marrom-amarelada, mas às vezes mudam de tonalidade nos meses do inverno ou em climas mais frios, e muitas vezes são cobertos de manchas ou listras mais escuras. Gatos selvagens normalmente caçam roedores, coelhos, insetos e aves selvagens, mas alguns gatos são excelentes pescadores. As estatísticas apresentadas aqui podem descrever qualquer felino de tamanho similar, como lince, tipos pequenos de pumas e até mesmo gatos domésticos grandes e ferais.

## Combate

Gatos selvagens são exímios caçadores, utilizando de furtividade para surpreender a presa.

**Bote (Ext):** Se um gato selvagem usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

**Rasgar (Ext):** Corpo a corpo: bônus de ataque +4, dano 1d3-2.

**Perícias:** Os gatos selvagens recebem +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio, Escalar e Saltar, e +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade. Esses animais sempre podem 'escolher 10' em testes de Escalar, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça. Eles aplicam seu modificador de Destreza (no lugar de Força) para testes de Escalar. \*Em áreas de grama alta, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

## Lince

Linces são gatos selvagens adaptados para climas mais frios; eles são similares aos outros gatos selvagens em termos de jogo, exceto que perdem seu deslocamento de escalada e seu ataque especial de rasgar; contudo, recebem a qualidade especial andar na neve (veja abaixo). Além disso, alguns lince crescem muito, tendo uma Progressão de 2 DV (Pequeno); 3 DV (Médio).

**Andar na Neve (Ext):** Graças a suas patas grandes e com muito pêlo, um lince não fica mais lento nem impedido de outras formas por neve funda.

**Perícias:** Lince têm +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio, +4 de bônus racial em testes de Escalar, Esconder-se, Furtividade e Saltar, e +2 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir. Lince podem usar seu modificador de Destreza (no lugar de Força) em testes de Escalar. \* Em condições de neve ou tempestade de neve (ao invés de áreas com grama alta), o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

## GUAXINIM

### Animal (Miúdo)

**Dados de Vida:** 1/2d8+1 (3 PV)

**Iniciativa:** +2

**Deslocamento:** 6 m (4 quadrados), escalar 6 m

**CA:** 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 12, surpreendido 12

**Ataque Base/Agarrar:** +0/-10

**Ataque:** Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3-2)

**Ataque Total:** Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3-2)

**Espaço/Alcance:** 0,75 m/0 m

**Ataques Especiais:** –

**Qualidades Especiais:** Visão na penumbra, faro

**Testes de Resistência:** Fort+3, Ref +4 Von +1

**Habilidades:** For 6, Des 14, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 5

**Perícias:** Equilíbrio +10, Escalar +10, Esconder-se +10, Furtividade +5, Observar +2, Ouvir +5, Sobrevivência +5

**Talentos:** Acuidade com Arma

**Ambiente:** Floresta temperada, colinas, pântano e planícies.

**Organização:** Solitário ou par

**Nível de Desafio:** 1/6

**Progressão:** 1-2 DV (Pequeno)

Estes pequenos e espertos onívoros, aparentados dos pandas, são extremamente adaptáveis e podem encontrar alimento até mesmo em grandes cidades. Eles comem quase qualquer coisa, com a notável exceção de carniça.

## Combate

Guaxinins fugirão de atacantes se possível, mas são ferozes quando encurralados.

**Perícias:** Guaxinins recebem +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e Escalar, e +4 de bônus racial em testes de Ouvir e Sobrevivência. Eles sempre podem 'escolher 10' em testes de





Escalar, mesmo com pressa ou ameaçados. Eles usam seu modificador de Destreza (no lugar de Força) para testes de Escalar.

## MANGUSTO

**Animal (Miúdo)**

**Dados de Vida:** 1d8+2 (6 PV)

**Iniciativa:** +3

**Deslocamento:** 6 m (4 quadrados)

**CA:** 15 (+2 tamanho, +3 Des, +1 natural), toque 14, surpreendido 12

**Ataque Base/Agarrar:** +0/-8

**Ataque:** Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d2)

**Ataque Total:** Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d2)

**Espaço/Alcance:** 0,75 m/0 m

**Ataques Especiais:** Agarrar aprimorado

**Qualidades Especiais:** Visão na penumbra, resistências, fero

**Testes de Resistência:** Fort+4, Ref +5 Von +1

**Habilidades:** For 10, Des 16, Con 15, Int 2, Sab 13, Car 8

**Perícias:** Blear +0\*, Equilíbrio +7, Escalar +5, Esconder-se +11, Observar +3, Ouvir +5

**Talentos:** Esquiva, Finta Aprimorada<sup>B</sup>, Mobilidade<sup>B</sup>

**Ambiente:** Florestas quentes, colinas e planícies

**Organização:** Solitário, par, grupo (3-9) ou bando (10-40)

**Nível de Desafio:** 1/4

**Progressão:** 2 DV (Miúdo); 3DV (Pequeno)

O mangusto é uma criatura facilmente treinável que se adaptou a caçar cobras e escorpiões, sendo altamente resistente ao seu veneno; contudo, mangustos também comem insetos, frutas caídas, roedores, aves de solo e os ovos de pássaros e répteis.

### Combate

Mangustos caçam em bandos, mas raramente dividem sua caça com outros membros do bando, exceto seus próprios filhotes. Não é incomum que um mangusto imite os movimentos sinuosos de uma víbora, enganando a cobra e forçando-a a abrir a guarda.

**Agarrar Aprimorado (Ext):** Para usar esta habilidade, o mangusto precisa atingir um oponente com sua mordida.

**Resistências (Ext):** Mangustos recebem +4 de bônus racial em testes de resistência de Fortitude contra venenos; contra veneno de víbora, este bônus aumenta para +8.

**Perícias:** Mangustos recebem +4 de bônus racial em testes de Equilíbrio, Escalar e Ouvir. \*Quando lutando contra qualquer tipo de víbora (ou monstro similar), um mangusto recebe +6 de bônus racial em testes de Blear feitos para usar finta em combate; além disso, o mangusto não sofre a penalidade normal de -8 em seu teste de Blear por tentar uma finta contra uma criatura não-humanóide de Inteligência animal.

## RAPOSA

**Animal (Miúdo)**

**Dados de Vida:** 1d8 (4 PV)

**Iniciativa:** +3

**Deslocamento:** 12 m (8 quadrados)

**CA:** 16 (+2 tamanho, +3 Des, +1 natural), toque 14, surpreendido 13

**Ataque Base/Agarrar:** +0/-10

**Ataque:** Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d3-2)

**Ataque Total:** Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d3-2)

**Espaço/Alcance:** 0,75 m/0 m

**Ataques Especiais:** –

**Qualidades Especiais:** Visão na penumbra, fero

**Testes de Resistência:** Fort+2, Ref +5 Von +2

**Habilidades:** For 6, Des 16, Con 11, Int 2, Sab 15, Car 7

**Perícias:** Esconder-se +15, Furtividade +7, Observar +5, Ouvir +6, Sobrevivência +5

**Talentos:** Acuidade com Arma

**Ambiente:** Qualquer deserto, floresta e planícies

**Organização:** Solitário ou par

**Nível de Desafio:** 1/4

**Progressão:** 2 DV (Pequeno)

**Ajuste de Nível:** –

Estes belos caninos são muitas vezes caçados por esporte, mas mesmo assim conseguem evitar a extinção. A assim-chamada raposa vermelha pode ter pêlo que vai do laranja avermelhado ao prateado ou preto. As estatísticas apresentadas aqui podem descrever raposas do ártico ou do deserto, embora nestes casos a coloração das raposas irá mudar para se adaptar ao seu ambiente (pêlo branco para raposas do ártico, marrom para as do deserto).

### Combate

Raposas são caçadoras tão tenazes que até mesmo escalar uma árvore - algo em que normalmente não são boas - vale a pena se puder render uma boa refeição.

**Perícias:** Raposas têm +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Furtividade e Ouvir, e +2 de bônus racial em testes de Sobrevivência.

## NOVOS FAMILIARES

Familiar	Especial (para o mestre do familiar)
Cabrão	+2 de bônus em Escalar e Sobrevivência
Esquilo	+3 de bônus em testes de Equilíbrio
Gato Selvagem	+2 de bônus em testes de Observar e Ouvir
Guaxinim	+3 de bônus em testes de Prestidigitação
Mangusto	+2 de bônus em testes de Iniciativa
Raposa	+3 de bônus em testes de Esconder-se





## TEXTO LEGAL

### THE D20 SYSTEM TRADEMARK LICENSE VERSION 6.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file "card.pdf," the Licensee ("You") accept to be bound by the following terms and conditions:

#### 1. Copyright & Trademark

Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Guide found at [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20) (the "d20 System Guide"), incorporated here by reference.

#### 2. License to use

You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, non-sublicensable, royalty-free license to use the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast (the "Licensed Articles") in accordance with the conditions specified in the current version of this License and the d20 System Guide.

#### 3. Agreement not to Contest

By making use of and/or distributing material using the d20 System trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles.

#### 4. Quality Standards

The nature of all material You use or distribute that incorporates the Licensed Articles must comply with all applicable laws and regulations, as well as community standards of decency, as further described in the d20 System Guide. You must use Your best efforts to preserve the high standard and goodwill of the Licensed Trademarks. In order to assure the foregoing standard and quality requirements, Wizards of the Coast shall have the right, upon notice to You, to review and inspect all material released by You that uses the Licensed Articles. You shall fully cooperate with Wizards of the Coast to facilitate such review and inspection, including timely provision of copies of all such materials to Wizards of the Coast. Wizards of the Coast may terminate this License immediately upon attempted notice to you if it deems, in its sole discretion, that your use of the Licensed Articles does not meet the above standards.

#### 5. Termination for Breach

In the event that You fail to comply with the terms of this License or the d20 System Guide, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. Except as otherwise specified herein, you will have 30 days from the date of the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately. If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

#### 6. Effects of Termination

Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the d20 System trademark logos. You will remove any use of the d20 System trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the d20 System trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

In Wizards' sole discretion, Wizards may allow You to continue to use the License for Licensed Articles which otherwise comply with the terms of the License.

#### 7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

#### 8. Updates

Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the d20 System trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the d20 System trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the d20 System trademark logo.

#### 9. Changes to Terms of the License

Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will conform in all respects to the updated or revised terms of this License. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

#### 10. Updates of Licensee information

You may transmit an updated version of the "card.pdf" Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

#### 11. Notices to Licensor:

Wizards of the Coast  
c/o Publishing Division  
Attn: Roleplaying Games Department  
PO Box 707  
Renton, WA 98057-0707

#### 12. No maintenance or support

Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the d20 System trademark logos.

#### 13. No Warranty / Disclaimer

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE, OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.

#### 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.

Este produto é uma compilação de material © Fiery Dragon Productions. Todos os direitos reservados.

**Identificação do Conteúdo de Open Game:** Todo material deste produto, com a exceção do material descritivo, é "Open Game Content".

**Identificação da Identidade do Produto:** Os seguintes itens são considerados "Product Identity", de acordo com a Seção 1(c) da Open Game License, versão 1.0a: Todos os nomes de produtos e linhas de produtos da Fiery Dragon Productions o que inclui, mas não está limitado a, Beyond All Reason, Gates of Oblivion, Queen of Lies e Revivify the Vivid; a organização dos Assassinos do Sorriso Vermelho, a Irmandade da Forma, o Rei da Sombras, Kalendia; o mundo de Karathis; todos os desenhos, ilustrações, projeto gráfico, mapas e cartografia. A Identidade do Produto acima não é Conteúdo de Open Game e a reprodução deste material sem a permissão por escrito do detentor dos direitos é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas.

