



A VINGANÇA DE SLASH CALLIBER

Aventura para personagens de 1º a 3º nível

Di'Follkyer



A VINGANÇA DE SLASH CALLIBER

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

Di'Folkyer

Artes Internas

Marcelo Cassaro

Publicação Original

Revista Dragão Brasil #3

Adaptação

Homeless Dragon

Diagramação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Maió/2014

ÍNDICE

A espada encenqueira.....	4
A viagem.....	6
Chegando ao forte.....	8
A batalha contra o Lorde.....	10
O fim da maldição.....	12
Slash Calliber.....	12

INICIANDO A AVENTURA

A espada encrenqueira

A aventura começa na loja de armas da cidade, ela se chama Elo de Aço. Os PJs estão comprando cordas, lanternas e outros equipamentos. A maioria das armas e armaduras são forjadas por um anão chamado Vendris, o dono da loja e velho conhecido dos heróis.

O velho Vendris sorri enquanto aplica materladas na espada incandescente, e o cheiro de ferro quente permeia o ar. Ele gosta de seu trabalho, vocês sabem – e gosta de vocês, já que são fregueses assíduos e sempre aparecem com armas e armaduras para serem consertados. Vendris também gosta de ouvir as histórias de suas aventuras enquanto trabalha.

“E então meus jovens?” Pergunta ele, sempre martelando. “O que fizeram em sua última aventura? Mataram muitos goblins? Espero que sim, Eu detesto, eu realmente ODEIO goblins!”

Aproveite essa parte da história para descontrair os jogadores. Incentive-os a se lembrarem dos detalhes de sua última aventura. Diga que Vendris fica especialmente satisfeito se ouvir falar que os aventureiros mataram muitos orcs, goblins ou hobgoblins.

De repente vocês percebem uma espada longa meio escondida em uma das prateleiras. Ela sempre esteve ali, desde a primeira vez em que vocês pisaram na loja – mas só agora repararam nela, a espada parece ser de excelente qualidade, mas é de aparência muito antiga. O anão nota que vocês a estão examinando e diz:

“Oh, espero que não estejam pensando em adquirir essa arma, meus jovens! É

a peça mais preciosa da minha loja, antiquíssima, de fino acabamento. Vocês não teriam condições de pagá-la.”

Só isso bastará para atizar a curiosidade dos PJs. Se um feitiço de Detectar Magia for lançado o mago verá a espada brilhar. Verifique se algum deles propõe um bom preço pela arma. Deixe claro que apenas um herói poderá usar a espada, não permita que dois ou mais deles juntem suas economias para a compra.

O herói pode até chegar a propor uma troca por alguma arma ou armadura mágica já possua. Depois de muita negociação, o anão acabará cedendo e venderá a espada a um dos jogadores. De qualquer forma, certifique-se de que um deles ficará com a espada. Toda a aventura depende disso.

Vocês deixam a “Elo de Aço”, pensando em visitar a taverna local para ouvir boatos que levem a novas aventuras. Quando estão na rua, contudo ouvem uma voz próxima falar em idioma comum: “Finalmente vamos ter peleja!”

Se os personagens olharem ao redor, não verão ninguém. Deixe que procurem até se cansarem. Assim que retomarem o caminho da taverna, a voz soa novamente:

“Vamos lutar, seu covarde, filho de um Orc fedorento!”

Nesse exato momento, um guerreiro grandalhão e mal encarado está passando pelos heróis em sentido contrário. Ele escuta a frase e volta-se para o portador da espada:

“Está procurando encrenca, não é? Pois agora veremos quem é filho de um Orc ...”

Dois coisas podem acontecer:

(1) O herói pode enfrentar o guerreiro em combate. Ele não lutará até a morte, desistirá se perder mais de 6 Pontos de Vida, e irá embora. Se o herói usar a arma nova descobrirá que é uma espada mágica +3 nos ataques e nos danos.

(2) Pode ocorrer também que os personagens consigam evitar a luta – com feitiços, subornos ou pedidos de desculpas.

Guerreiro

CA 18, JP 15, XP 100, PV 20
1 espada longa +1 (1d8+1)

De qualquer forma, depois que o guerreiro vai embora, a voz retorna:

“Puxa, estou mesmo com saudades de uma peleja das boas!”

Nessas alturas do campeonato, os PJs já deverão ter percebido que a voz vem DA ESPADA. Se algum PJ olhar para a espada e perguntar-lhe se pode falar, ela dirá simplesmente:

“Ué?! E todos não falam?”

Providencie para os PJs uma boa conversa com a espada mágica. Ela dirá o seguinte:

“Oh, desculpem-me por colocar vocês em confusão. Há muito tempo não sinto o tinir do aço, o rugir das fagulhas, o respingar do sangue ... eu sinto falta disso, sabem? Me amarro em pelejas! Acho que nasci para esse negócio!”

“Meu nome é SLASH CALLIBER, e eu pertencia a um cavaleiro chamado Ratchet Starscreen. Ele era gente finíssima sempre me levava para passear e degolar vilões. Grande sujeito! Só que, um dia, ele resolveu enfrentar um tal Lorde Kragan – um Cavaleiro Morto-Vivo, muito poderoso. O bom Ratchet até que aguentou bem a investida de suas tropas de Solda-



dos Mortos, mas não teve a mesma sorte contra Kragan em pessoa.

Ele morreu. Coitado.

Depois da batalha fiquei largado ali. Um gaiato qualquer me encontrou e vendeu-me para o velho Vendris. Ah, até que ele é um anãozinho legal. Cuidou bem de mim, não me deixou enferrujar. Pena que não gosta de pelejas.

Olha, vamos fazer um trato? Estou muito a fim de pegar aquele sacana que matou meu dono. Quero fatiar o filho da mãe! Se me ajudar fico com você para sempre. E prometo também um montão de tesouros para seus amigos, pois Lorde Kragan está cheio de riquezas. O que me diz?"

Claro que os personagens não vão recusar esta proposta – principalmente o herói que tiver a espada. Slash tem muitos outros poderes (ver Apêndice), mas não os mostre ainda. Aguarde as oportunidades certas para revelar esses poderes. Se alguém perguntar à espada “Por que não disse antes que podia fazer isso?” ela apenas dirá:

“Você não perguntou.”

A viagem

A espada guiará os PJs até a fortaleza de Kragan. É uma viagem de quatro dias a cavalo, através de campos e florestas.

Para determinar se ocorre algum encontro, jogue 1d6 três vezes para cada dia de viagem. Se cair 1 ou 2, jogue 1d12 para escolher os errantes de acordo com a tabela de encontros abaixo. Se algum encontro cair pela segunda vez, ignore o resultado e jogue de novo:

1) Doze orcs atacam os aventureiros. Depois que Slash Calliber matar um deles, gritará satisfeita: “Oba! Com este são 80 Orcs!” Ao ouvirem isso, todos os outros fugirão como coelhos.

Orc (12)

CA 16, JP 16, XP 25, PV 12

1 cimitarra +3 (1d6+3)

1 lança +2 (1d6+2)

2) Um leão faminto surge por trás do grupo e ataca. Dois turnos depois, 3 leões aparecem no lado oposto e atacam de surpresa.

Leão

CA 16, JP 14, XP 260, PV 35

1 mordida +5 (2d6+4)

2 garras +4 (1d4+1)

Leoa (3)

CA 14, JP 13, XP 200, PV 25

1 mordida +4 (2d4+2)

2 garras +3 (1d4)

3) Dois Gigantes da Colina surgem por acaso, sem mostrar hostilidade. Iriam embora calmamente se não fossem provocados – mas a espada não permitiria isso, claro!

Gigantes da Colina (2)

CA 18, JP 10, XP 1390, PV 100

1 pancada +6 (2d4+8)

1 clava +8 (2d6+6)

Visão no escuro

4) Dez kobolds, ao verem os PJs de longe, se escondem para pegá-los em uma emboscada, mas antes que isso aconteça, a espada avisa os PJs do perigo.

Kobold (10)

CA 13, JP 18, XP 10, PV 4

1 lança (1d6)

5) Dez Bandidos aparecem para saquear os PJs, mas o líder deles ao olhara para a espada, grita: “Oh, não! Você de novo?”, e ordena uma retirada estratégica.

Bandidos (10)

CA 13, JP 16, XP 25, PV 10

1 espada curta +2 (1d6)

6) Um grupo de sete NPCs vem em sentido oposto. A espada diz o seguinte: “Todos cheiram pior que Ogres com diarreia”. Os NPCs não deixam barato e partem para a briga.

NPC (7)

CA 13, JP 16, XP 25, PV 9

1 espada curta +1 (1d6)

7) Um Monstro Ferrugem aparece e ataca. Este é um inimigo que a espada NÃO deseja enfrentar (“Socorro, ele quer me comer!”). Ela se recusará a sair da bainha, apavorada, não importa o quanto seja puxada.

Monstro Ferrugem

CA 18, JP 15, XP 250, PV 27

1 antena +5 (ferrugem), 1 cauda +3 (1d6+1)
Ferrugem, Visão no escuro

8) O grupo de aventureiros encontrará três ogros molestando um pobre camponês. Slash diz: *“Ei! Vamos deixar esses caras surrarem o velhinho, assim, numa boa? Peleja!”*

Ogro (3)

CA 15, JP 14, XP 240, PV 30

1 clava gigante +6 (2d8+5),
1 lança +4 (1d8+5)

9) Três minotauros aparecem e atacam, mesmo sem provocação por parte da espada.

Minotauro (3)

CA 14, JP 12, XP 500, PV 50

1 chifrada +6 (1d8+2)
1 machado +7 (2d6+3)

10) Um velho mago vem caminhando na direção dos heróis. A espada diz: *“Ei papai sou eu, Slash Calliber! Lembra de mim?”*. Apavorado, o mago percebe que está diante da espada mágica que criou – e que colocou-o em tantas confusões. Ele lança um feitiço e desaparece em pleno ar. A espada fica se perguntando: *“Puxa, o que deu nele?”*

11) Um grande grupo, com doze lobos famintos atacam os PJs. Para seu desespero, o aventureiro portador da espada NÃO conseguirá arrancá-la da bainha. Depois do combate, ela dirá que estava *“tirando um cochilo”...*

Lobo (12)

CA 14, JP 16, XP 75, PV 18

1 mordida +2 (1d6)

12) Um grupo de seis homens lagarto atacam os aventureiros. Depois da batalha, Slash comenta: *“Aqueles caras tinham bom gosto! Curtiam uma briga tanto quanto eu!”*

Homem Lagarto (6)

CA 13, JP 16, XP 75, PV 19

1 espada curta +3 (1d6+2)

Quando os PJs despertarem de sua última noite de sono antes da chegada ao forte, a espada irá preveni-los:

“Vocês precisam ficar espertos! Kragan é servido pelos Soldados Mortos, um batalhão de mortos vivos duros na queda. O próprio Kragan é cheio das manhas: ele pode apavorar magicamente as pessoas que chegam perto dele, e também dispara rajadas congelantes pelas mãos. E deve ter outros poderes que eu nem conheço. Cuidado, galera!”

Com esse alerta, os heróis poderão se preparar melhor contra Kragan.

Chegando ao forte

O forte de Lorde Kragan fica em uma plataforma natural sobre a grande montanha conhecida como Sinlands, a aproximadamente metade do caminho até o topo. Ventos fortes acariciam o cume da montanha e nuvens turbulentas o encobrem. É possível notar uma trilha em péssimas condições, outrora uma estrada muito bem conservada que dava acesso ao forte. O caminho hoje está todo danificado aqui e ali devido a rochas que despençam do velho posto de guarda.

O forte tem um ar imponente e uma sombra maléfica. A trilha e as pedras do forte são escorregadias, erodidas pelas tempestades que assolam a montanha. As nuvens escuras impedem a passagem de qualquer luz do sol, e tudo está escuro. Todas as portas do forte estão podres e destrancadas. O interior está imerso em trevas e os heróis terão que providenciar alguma iluminação.

1. Entrada

A grande porta da frente está aberta, permitindo a entrada de qualquer pessoa no forte. A área está deserta, exceto por lixo acumulado pelo tempo. Uma canção assustadora pode ser ouvida emanando do interior do forte. Na parede ao norte há outra porta, dupla, que dá acesso à sala 2.

2. Hall

O chão do hall de entrada é feito de mármore, mas está enegrecido pelo tempo. Quando os personagens adentrarem nesta sala, verão pessoas dançando, rindo, conversando, bebendo vinho e executando passos de uma intrincada e antiga dança. Mas não há música – ou, se há apenas os dançarinos a ouvem.

Quando os heróis entrarem na sala, serão notados pelos dançarinos. Eles vão cercar os PJs e pedir que se unam a eles em sua dança. Nesse instante os PJs percebem que eles têm corpos meio ... transparentes. São 11 fantasmas, antigos convidados do Lorde Kragan – e vítimas da maldição que caiu sobre os ocupantes do forte. Se os PJs entrarem no jogo e dançarem, nada acontece, mas se tentarem sair serão atacados.

Fantasma (12)

CA 14, JP 15, XP 410, PV 22

1 toque (1d4+paralisia)

Imunidade: fantasmas só podem ser atingidos por armas +1 ou melhores.

Paralisia: toda criatura tocada por um fantasma deverá ter sucesso em uma JP-SAB, se falhar ficará paralisada por 1d8 turnos.

Como todos os mortos vivos, estes fantasmas sentem dificuldades em acreditar que estão realmente mortos. Eles tentam prosseguir com as atividades que tinham quando viviam, mas nem por isso são inofensivos, e atacam sempre que alguém discordar deles em quaisquer pontos. São afastados por clérigos como se fossem Ghouls.

3. Entrada

Aqui dormiam os guardas que, em vida, serviam a Lorde Kragan. Agora, mesmo depois de mortos, eles continuam protegendo seu senhor. Quando os personagens entrarem em uma destas salas serão imediatamente atacados por 8 Soldados Mortos. Os Soldados Mortos, quando destruídos e revistados não revelarão nada valioso.

Soldado Morto (2)

CA 16, JP 15, XP 300, PV 35

1 espada longa +5 (1d8+1)

4. Sala de jantar

Ao entrarem pela porta dupla ao sul, os personagens estarão na sala de jantar do forte. Em tempos áureos, o aposento era ricamente decorado com tapeçarias finas penduradas nas paredes. Há uma grande lareira na parede norte, e no centro uma mesa comprida com 12 cadeiras a seu redor – seis de cada lado, cada uma ocupada por um esqueleto.

Todos os esqueletos vestem farrapos do que, um dia, foram as roupas luxuosas que usaram em seu último jantar. Estão sentados, eretos, mas não se movem. Não são mortos vivos e não levantarão de repente para atacar os PJs. Mesmo assim, é bem provável que um PJ mais desconfiado acerte um deles com um golpe de espada. Se qualquer dos esqueletos for tocado ou mesmo observado de perto, irá se desmantelar e, de suas costelas esfareladas irá imergir um verme maldito que ataca no mesmo instante.

Dois turnos depois, durante a batalha que se seguirá, mais oito vermes malditos vão explodir através do peito dos esqueletos restantes e entrar na luta.

Verme Maldito (9)

CA 15, JP 15, XP 500, PV 25

1 mordida +7 (1d4+veneno)

Veneno: ao entrar em contato com o Veneno do Verme Maldito, o alvo além de sofrer o dano normal, deverá fazer uma JP-CON, se falhar o alvo se transformará em um fantasma transparente e sem substância, não poderá segurar nenhuma arma e suas roupas e amradura cairão no chão. Esse efeito perdura por 1d8 turnos, depois disso o alvo volta ao normal.

Imunidade I: vermes malditos só podem ser atingidos por armas +1 ou melhores.

Imunidade II: vermes malditos não podem ser esconjurados.

5. Cozinha

Aqui os serviçais do Lorde preparavam suas refeições. O aposento não tem nada de valor, apenas utensílios de cozinha, velhos e quebrados. Um grande caldeirão serve de ninho para quatro ratos gigantes, que irão atacar se forem molestados.

Rato Gigante (4)

CA 13, JP 17, XP 13, PV 4

1 mordida +3 (1d4+doença)

Doença, Visão no escuro

6. Sala

Nesta sala será travada a luta decisiva contra Lorde Kragan. Veja os detalhes no fim da aventura, em Batalha contra o Lorde.

7. Sala de passagem

Aqui não há nada de valor.

8. Dormitório

Este aposento era o local onde Kragan dormia. Existe uma cama ricamente decorada encostada bem no centro da parede norte. Perto da parede leste há um grande baú de madeira, que está trancado – mas pode ser aberto facilmente por um Ladrão. O baú contém 3000 peças de ouro (estes objetos pertenciam ao rei morto); e dois braceletes que valem 600 peças de ouro cada (estes objetos pertenciam aos convidados).

9. Depósito de armas

Nesta sala há uma prateleira de armas enferrujadas e inúteis, e 5 cotas de malha. As armas incluem lanças, bestas, arcos longos e flechas. No meio desta coleção há uma espada curta +2 (ordeira), um escudo +1 (caótico) e 25 flechas – facilmente identificados pela magia Detectar Magia. A sala contém também coisas como cordas, sacos, tochas, etc...

10. Depósito de comida

Esta sala guardava os alimentos do forte, e não tem nada de interessante.

11. Santuário

Neste aposento Kragan fazia suas orações aos deuses, dez Soldados Mortos guardam o aposento. A sala contém uma pequena estátua de pedra sem valor, mas os seus olhos são rubis que valem 1000 peças de ouro cada.

Soldado Morto (10)

CA 16, JP 15, XP 300, PV 35

1 espada longa +5 (1d8+1)

12. Biblioteca

Aqui era a biblioteca do forte. Seus incontáveis livros e pergaminhos agora não passam de lixo. Procurando no entulho, será possível encontrar três poções de Curar Ferimentos Leves.

13. Sala de passagem

Aqui não há nada importante, se o Mestre quiser pode incluir quatro soldados mortos para agitar a aventura. esta sala não contém mais nada.

A batalha contra o Lorde

Entrando na sala, os heróis verão a forma fantasmagórica de um jovem humano, muito bem vestido, cantando e tocando harpa. E cantando muito mal! O espírito entoava uma canção desafinada sobre crimes horripilantes.

O bardo fantasma canta para alguém sentado em uma grande poltrona, de costas para os heróis. Dois soldados mortos estão em perfilados nas paredes, mas eles não se movem. Se não houver interrupções, o bardo contará toda a história da maldição do forte:



“No dia em que o rei completaria 30 anos de regência, você convidou-o para um jantar. Mandou preparar para ele e sua comitiva uma refeição envenenada: com o rei fora do caminho você marcharia com seus soldados sobre a capital e tomaria a coroa. Mas os deuses resolveram castigá-lo por um crime tão cruel e amaldiçoaram seu forte, mantendo você e seus seguidores prisioneiros aqui por toda a eternidade.”

Neste momento, uma voz gélida e espectral poderá ser ouvida pelo ocupante da cadeira:

“Basta! Você me importuna com essa história a mil anos! Estou farto disso! Suma daqui, maldito bardo!”



O Lorde não aguenta mais a cantoria do bardo-fantasma – um menestrel destinado a cantar os crimes de Kragan até que ele seja destruído para sempre. De repente, sem que os heróis possam impedir, a espada Slasch Calliber gritará:

“É ele! É Kragan! Aquele maldito, filho de um zumbi embolorado, que matou meu dono, Ratchet! Vamos pegá-lo!”

Ao ouvir a voz da espada, Kragan se levantará. Ele verá a espada e, com um grito selvagem, atacará o portador da Slash Calliber. Os dois soldados seguirão ser mestre na batalha. Será uma briga dura para os heróis.

Kragan exibe um rosto cadavérico e um olhar apavorante, com luzes avermelhadas no lugar dos olhos. Veste uma couraça enegrecida que parece ter sido queimada por uma Bola de Fogo, e coberta de sangue seco.

Lorde Kragan

CA 18, JP 14, XP 1000, PV 73

1 espada longa +5 (1d8+2)

Aura de Pavor: Lorde Kragan tem uma aura de Pa-vor de 1,5m de raio. Quem entrar em combate cor-poral com Kragan deve ter sucesso em uma JP-SAB, caso falhe ficará paralisado de medo por 16 turnos. **Raja de Gelo:** Lorde Kragan pode disparar, uma vez por dia, uma rajada de gelo pelas mãos que causa 10d6 pontos de dano (metade se o alvo tiver suce-ssu em uma JP-DES).

Imuni-dade I: Lorde Kragan não pode ser afastado por clérigos como um morto vivo comum. Se um clérigo tentar esconjurá-lo, terá que fazer uma JP-SAB, se falhar ele é esconjurado por 1d6 turnos.

Imunidade II: Lorde Kragan só pode ser ferido por armas +1 ou melhores.

Imunidade III: Lorde Kragan é imune a magia e efeitos de sono.

Soldado Morto (2)

CA 16, JP 15, XP 300, PV 40

1 espada longa +5 (1d8+1)

O fim da maldição

Derrotado, o Lorde irá se desintegrar em uma nuvem negra tragada através do chão. O bardo-fantasma, antes de sumir em pleno ar, olha para os heróis e diz:

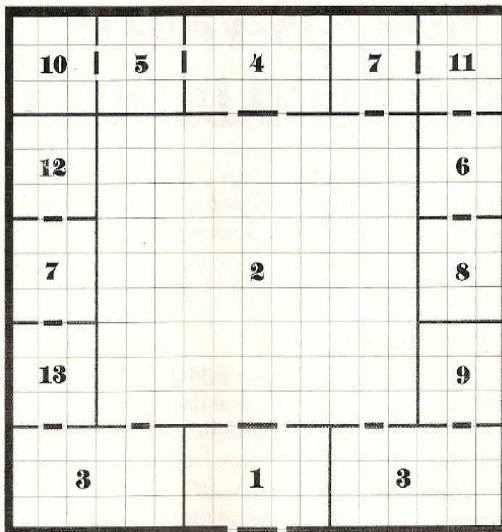
"Agradeço-lhes do fundo de meu coração, nobres heróis. Kragan foi destruído. Minha sina terminou. Graças a vocês estou livre para descansar em paz."

Aqui terminam os perigos. Os heróis serão regamente recompensados com a pequena fortuna guardada no aposento 8. Slash Calliber, por sua vez, ficará muito agradecida ao seu portador. No futuro, ela evitará colocar seu novo mestre em encrencas, mas nem sempre.

Slash Calliber

Slash Calliber é uma espada encantada com inteligência 12 e alinhamento ordeiro. Ela é totalmente leal ao seu portador. Além de saber falar, ela é uma arma +3 nos ataques e nos danos. Tem ainda os seguintes poderes especiais:

- Detectar criaturas de alinhamento caótico a até 3m.
 - Detectar objetos invisíveis a até 3m.
 - Localizar objetos a até 40m.
 - PES a até 30m, em uma direção, 3 vezes por dia, 1 turno cada.
 - Disparar relâmpagos, uma vez por dia. O relâmpago atinge até 90m de distância, para depois causar uma explosão com 30m de diâmetro. Todos dentro desta área sofrem 5d6 de dano (metade, se conseguirem uma jogada de proteção).
- Slash Calliber adora uma boa briga, e tem a capacidade irritante de colocar o dono e seus amigos em encrencas. Sempre que surgir oportunidade, Slash tentará iniciar uma batalha de todas as maneiras – seja xingando o adversário, seja convencendo seu dono através de pequenas mentiras ("Estou lendo a mente daquele goblin! Ele vai nos atacar! Pau nele!"), mas ela não fará coisas estúpidas, como provocar um ataque suicida contra um dragão vermelho – ou degolar um pobre camponês desarmado.*



FORTE DO LORDE KRAGAN

Um quadrado = 3m

— Porta Dupla

- Porta Normal

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