



JORNADA A PORTO REAL

Aventura para personagens de 1º e 2º nível

Robert J. Schwalb



JORNADA A PORTO REAL

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

Robert J. Schwalb

Arte da Capa

Ted Galaday

Tradução

André Rotta

Cartografia

Keith Curtis

Diagramação

Ninja Egg RPG

Adaptação

Homeless Dragon

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Maiio/2014

Jornada a Porto Real é uma história curta e fácil de ser narrada, projetada para apresentar novos jogadores ao mundo de Westeros. Ela também pode ser usada como uma introdução para a história Peril at King's Landing, a ser publicada pela Jambô. Alguns ajustes serão feitas para que a aventura se adeque ao sistema do Old Dragon, não será nada drástico e não afetará o desenvolvimento da aventura e não prejudicará a jogabilidade devido as adaptações de sistema.

ÍNDICE

Resumo.....	4
Cena 1: Pé na estrada.....	4
Cena 2: A encruzilhada.....	6
Cena 3: O desafio dos bandidos.....	9
Outras aventuras.....	12

INICIANDO A AVENTURA

Resumo

Os PJs estão a caminho da grande cidade de Porto Real para participar de um torneio convocado pelo Rei Robert Baratheon. No caminho, o grupo para em uma estalagem para passar a noite. Mais tarde, cruzam com um grupo de bandidos, o que pode resultar em um ou mais PJs sendo capturados e levados ao acampamento dos fora da lei. Os jogadores devem lidar com os bandidos e continuar sua jornada a Porto Real.

Cena Um: o grupo encontra evidências de que bandidos estão em atividade na estrada para Porto Real. Perto do anoitecer o grupo encontra uma estalagem e se prepara para passar a noite.

Cena Dois: o grupo se assenta na estalagem, permitindo que os jogadores testem diversas regras do jogo nos eventos que se desenrolam no fim da tarde e início da noite.

Cena Três: os bandidos atacam o grupo na estrada, em uma tentativa de levar seus bens. Como alternativa, os PJs (percebendo o espião dos bandidos na estalagem) os seguem e atacam-nos em seu acampamento. De uma forma ou de outra, os PJs devem lidar com esta ameaça para poderem seguir seu caminho.

Os personagens

Não usaremos personagens prontos para essa aventura, por isso, os jogadores deverão criar seus próprios personagens. Esta pode ser a melhor opção se você planeja ir adiante com esta campanha.

As casas são uma parte importante do cenário de Game Of Thrones, mas como estamos com uma aventura introdutória

e para personagens de nível baixo essa informação nesse momento não é tão importante. Os jogadores podem optar por uma das várias casas apresentadas na série ou construir uma do zero e contribuir de forma significativa para a história da mesma.

Cena um: Pé na estrada

Nesta cena os PJs seguem até uma encruzilhada onde tomarão a estrada real em direção sul, rumo a Porto Real. No caminho, eles encontram indícios de que há problemas na região, e de que precisam de um lugar seguro para passar a noite.

Leia o seguinte para os jogadores:

Um torneio. O Rei Robert Baratheon, senhor dos Sete Reinos, realizará um torneio e um festival na grande cidade de Porto Real. Todos os lordes e brasões vassalos dos Sete Reinos estão convidados a comparecer. Haverá banquetes, grande regozijo, gloriosas justas para que os melhores cavaleiros mostrem seu valor, assim como uma grandiosa lição recompensada com maravilhosas riquezas oferecidas pela Coroa (sem mencionar a adoração e os aplausos da multidão).

Vocês também sabem que este torneio representa uma grande oportunidade para sua casa forjar alianças, fi car sabendo das ultimas notícias e fofocas da corte e de encontrar os homens e mulheres que representam as grandes casas de Westeros. Em anos vindouros alguns destes lordes serão seus aliados ou suseranos, outros serão seus inimigos. É sempre bom saber em que direção os ventos sopram. Se vocês fi carem atentos, podem trazer para casa prêmios muito mais valiosos do que simples ouro.

Vocês partem em sua longa jornada até a estrada real que irá levá-los para sul até

Porto Real. O que começou como uma aventura emocionante em uma ensolarada manhã de verão logo se transforma em uma tediosa e úmida caminhada com a chegada de uma garoa constante. Nem mesmo os pesados mantos de lã são suficientes para manter a umidade e os calafrios à distância. Deve haver uma estalagem à frente. Vocês esperam que ela esteja realmente lá, já que um bom fogo, roupas secas e comida quente na barriga ajudariam muito a melhorar o humor do grupo.

Dê uma oportunidade para que os jogadores se apresentem, descrevam seus personagens e digam por que estão acompanhado o grupo até o torneio. Você pode permitir um pouco de interação entre os PJs: o clima desagradável, o que eles esperam ver quando chegarem a Porto Real e suas expectativas para o torneio são ótimos tópicos para ajudar os jogadores a interpretar seus personagens.

Se você tiver menos de seis jogadores, pode simplesmente excluir os personagens que não foram escolhidos ou usá-los como PdMs. Isto vai ajudá-lo a interagir com os jogadores como uma voz dentro do jogo e lhe permite encorajar a interação entre os PJs. Este personagem pode acabar sendo uma vítima dos bandidos que aparecem mais adiante na história, se você preferir.

Um bando de corvos

Uma vez que os jogadores estejam confortáveis e tenham tido a oportunidade de apresentar seus personagens e interagir um pouco, leia o seguinte para eles:

Um calafrio diferente daquele causado pelo frio que vem com a garoa percorre suas espinhas quando um bando de cor-

vos levanta voo, crocitando e grasnando logo à frente na estrada.

Sobrepujando o cheiro da vegetação molhada pela garoa vocês podem sentir o fedor da morte soprado pelo vento.

Em um pequeno barranco ao lado da estrada estão os corpos de três homens — um deles pouco mais que um garoto. Nada além de suas roupas de baixo, sangue e lama cobrem-nos, e ferimentos visíveis são testemunhas da morte violenta que sofreram. As órbitas vazias de seus olhos, que serviram de banquete para os corvos, são provas silenciosas da maldade dos homens. Quem quer que os tenha matado deve ter levado tudo que eles tinham antes de jogar seus cadáveres na beira da estrada.

Deixe que os jogadores descrevam de que forma seus PJs reagem aos corpos. Eles podem querer investigá-los, enterrá-los de forma apropriada, ou endurecer seus corações para esta situação e concentrar-se em quaisquer perigos que possam estar lhes esperando na estrada adiante.

Se os PJs decidirem examinar os corpos, faça com que os jogadores rolem um teste de Sabedoria (dificuldade -1) e diga o que eles descobrem com base no resultado de suas rolagens.

- **Falha:** eles não descobrem nada além do que já foi descrito.

- **Sucesso Marginal (sucesso com valor mínimo exigido):** manchas de ferrugem nos trapos que restam nos corpos mostram que estes homens vestiam armaduras, mas nenhum vestígio delas pode ser encontrado. De fato, até mesmo suas botas foram levadas. Pela condição em que os corpos se encontram, eles não devem estar mortos há muito mais de um dia.

• **Sucesso Grande (valor maior que o exigido para sucesso):** as mãos dos homens mais velhos são calejadas e seus braços são fortes, levando a crer que fossem cavaleiros. O jovem era provavelmente um escudeiro. PJs mais religiosos podem querer enterrar os corpos, ou pelo menos pedir aos deuses por suas almas. Cavar covas será um trabalho demorado e sujo no terreno lamacento.

Achar pedras suficientes para cobrir os corpos também não será fácil e fazer uma pira no tempo úmido é impensável. Os PJs podem decidir levar os corpos sobre seus cavalos ou seguir até a estalagem e voltar com ajuda e ferramentas apropriadas para o trabalho. Mas o mais importante, independente da escolha dos jogadores, se os PJs mexerem nos cadáveres, é que eles são surpreendidos quando um dos corpos começa a se mover!

O relato do Escudeiro

Jodrell ainda se apegava à vida. Ele era escudeiro de Sor Tymon, um dos cavaleiros mortos. Jodrell está gravemente ferido e à beira da morte. O ferimento em seu abdome está infeccionado e ele já perdeu muito sangue. O jovem está além das capacidades de curandeiro de qualquer PJ do grupo. A presença dos PJs ou qualquer atividade ao redor dos corpos faz com que Jodrell se mova e gema de dor. Se os PJs tentarem ajudá-lo, farão com que ele recobre a consciência e seja capaz de falar com muito esforço.

Com lábios rachados e ensanguentados, Jodrell pode dizer o seguinte aos PJs. Parafraseie as informações a seguir de acordo com as perguntas que os PJs fizerem ao escudeiro moribundo.

Jodrell estava acompanhando Sor Tymon, seu mestre, e Sor Roddik, outro cavaleiro, a caminho de Porto Real, onde eles par-

ticipariam do torneio. No início da noite foram emboscados por quatro homens mal-encarados. É provável que fossem mercenários ou ex-soldados, pois estavam bem armados e lutavam de forma disciplinada. Eles derrubaram os cavaleiros e os mataram. Jodrell foi golpeado na barriga e jogado barranco abaixo. Ele perdeu a consciência e não se lembra de mais nada até a chegada dos PJs.

Assim que Jodrell conta o que aconteceu aos PJs ele desfalece e morre. Para adicionar um pouco mais de drama, você pode fazer com que o escudeiro peça que seus “salvadores” concedam um enterro digno aos cavaleiros, vinguem suas mortes, ou ambos. Apesar de não carregar nenhum símbolo, Jodrell é um seguidor dos Sete Deuses e irá se reconfortar com as palavras de qualquer PJ, especialmente um PJ jurado dos deuses. Mover Jodrell piora seus ferimentos, fazendo com que perca a consciência e morra.

Cena dois: A encruzilhada

Neste ponto, o grupo encontra a estalagem da encruzilhada. A forma como grupo será recebido depende das condições em que os PJs chegarem. Pode ser que eles encontrem mais do que uma refeição e uma cama.

Depois que os PJs deixarem para trás a carnificina e se dirigirem à estalagem, leia o seguinte:

A visão de paredes de toras e de um teto é muito bem-vinda no fim de tarde cinzento e molhado, principalmente quando a fumaça sobe da chaminé de pedra, prometendo calor, comida quente, boa bebida e descanso. Conforme as sombras se alongam e o cansaço começa a cobrar o preço pelo dia longo de viagem (sem mencionar o encontro com o que os bandidos deixa-

ram para trás), vocês atçam seus cavalos em direção ao pátio enlameado da estalagem.

Masha Heedle (Estalajadeira)

A estalajadeira é uma mulher velha chamada Masha Heedle. É grisalha e tem os dentes avermelhados por estar sempre mastigando folha-azeda. Alguns jovens a ajudam a cuidar da estalagem. Não fi ca claro se eles são seus parentes ou apenas desafortunados que encontraram um lar com ela. Embora tenha uma postura austera e profissional com viajantes e clientes, Masha é afetuosa com crianças.

Brenna (Servente)

Brenna é uma servente jovem e graciosa. Ela serve comida e bebida para os hóspedes, além de limpar o lugar (e flertar com estranhos mais atraentes).

Davin (Cavaliço)

Davin é um jovem robusto que trabalha nos estábulos, ou carregando coisas pesadas demais para Masha e Brenna.

Horace (Funileiro)

Horace é um funileiro errante que está descansando na estalagem. É um homem velho de barba cinzenta, muito viajado.

Horace está a caminho de Porto Real, mas parou na estalagem para oferecer seus serviços.

Corvin (Mercenário)

Corvin é um mercenário que diz estar a caminho de Porto Real. Alega ter pego um resfriado devido ao tempo ruim e está hospedado na estalagem para se recuperar melhor. Ele costuma ficar perto da lareira, fungando e tossindo de leve enquanto beberica chá quente. Não é de se surpreender que os outros hóspedes e fregueses prefiram evitá-lo. Na verdade, Corvin é um espião dos bandidos que fica de olho, à espera de possíveis vítimas.

Outros Visitantes

Sinta-se livre para adicionar outros hóspedes e fregueses da estalagem para interagir com os PJs.

Esta é uma cena mais livre, permitindo que os PJs passem algum tempo na estalagem, descansem um pouco e depois sigam sua viagem. O que acontece aqui depende das oportunidades que os jogadores escolherem aproveitar. Você pode encorajá-los em certas direções se achar necessário.

A estalagem da encruzilhada

Esta modesta estalagem testemunhou muito da história de Westeros desde que foi construída. Já foi conhecida através dos anos como Dois Corvos, Taverna do Sino e O Dragão Tilintante. Hoje é chamada de “Velha Estalagem” pelos habitantes locais ou “Estalagem da Encruzilhada” pelos viajantes.

A estalagem é um prédio de três andares, com chaminés de pedras brancas um pouco escurcidas por anos de acúmulo de pó e fuligem. O andar superior é um sótão sem paredes divisórias que é alugado a preços baixos para aqueles que não podem pagar por um quarto. O telhado é feito de telhas retas de barro.

O único outro prédio grande nos arredores é o estábulo, um pouco mais ao norte da estalagem. Do centro do telhado de sapé sobe uma torre de pedras brancas com um grande e velho sino no topo. O sino quase nunca é tocado, mas suas cordas descem até o estábulo e podem ser alcançadas (e puxadas) do alto de plataformas acima das baías onde estão os montes de feno.

A Estalagem da Encruzilhada

LEGENDA

- | | |
|-------------------------|---|
| 1 - Montes de Feno | 6 - Baías |
| 2 - Passarela de Tábuas | 7 - Cozinha e Dormitório dos Empregados |
| 3 - Quarto de Casal | 8 - Quarto Comunal |
| 4 - Quarto Duplo | 9 - Salão Principal |
| 5 - Quarto Privativo | |



SEGUNDO ANDAR



□ = 1x1 metro

Todas as flechas amarelas apontam escadas.



ANDAR TERREO

Para
Porto do Rei

Pls
chegam por aqui

Problemas na estrada

É muito provável que os PJs façam perguntas sobre as vítimas do ataque de bandidos que eles encontraram na estrada. Seja para descobrir mais sobre o que aconteceu, seja para conseguir ajuda para enterrá-los — e, quem sabe, para lidar com o problema dos bandidos.

Infelizmente, as pessoas na estalagem não estão muito dispostas a ajudar com nenhum dos dois pedidos. Davin é o único homem jovem e capaz, mas não é um combatente de verdade. Ele poderia ajudar a mover e enterrar os corpos, mas Masha prefere que ele não se afaste da estalagem e sugere que os mortos cuidem de si mesmos. Horace usa sua idade como desculpa e Corvin reclama de sua condição: não tem desejo nenhum de se expor à umidade e ao frio e piorar seu resfriado.

Se os PJs insistirem, podem fazer um teste de carisma (dificuldade +1, +2 para Corvin) para tentar persuadir alguém. O que não mudará em nada o rumo da história, mas é uma boa oportunidade para os PJs mostrarem seus valores.

Durante a noite

Após o grupo ir dormir, Corvin se esgueira para fora da estalagem para contar aos outros bandidos tudo que pôde descobrir sobre os PJs durante o fim do dia.

Os PJs não perceberão a partida de Corvin, a não ser que um ou mais deles fiquem de guarda dentro ou fora da estalagem. Se algum PJ estiver de guarda ou dormindo nos estábulos, pode notar alguma coisa. Peça ao PJ um teste de Sabedoria com dificuldade +1. Se algum PJ notar Corvin, pode tentar segui-lo. Ele está alerta e vigilante contra perseguidores.

Por fim, o PJ pode simplesmente confrontá-lo e perguntar aonde ele está indo no

meio da noite. Se for confrontado, Corvin irá mentir, dizendo que está apenas atrás de ar fresco (muito estranho depois de ter insistido tanto em ficar aquecido do lado de dentro anteriormente) ou simplesmente tentará escapar correndo.

Se achar que pode enganar um PJ solitário e pegá-lo de surpresa, ele irá atacá-lo. Se o PJ for derrotado, será levado até o acampamento dos bandidos para ser usado como refém ou trocado por um resgate.

É mais provável que Corvin escape sem ser visto e volte para seus companheiros, que decidem preparar uma “surpresa” para o grupo quando eles partirem da estalagem pela manhã.

Cena três: O desafio dos bandidos

De um jeito ou de outro, os PJs terão de lidar com os bandidos assolando este trecho de estrada antes de seguir adiante. Se os PJs perceberam o espião e foram capazes de segui-lo até o acampamento sem serem notados ou o capturaram e interrogaram, eles serão capazes de virar o jogo e ter alguma vantagem sobre os fora da lei. Caso contrário, os bandidos irão atacá-los numa emboscada não muito depois que o grupo deixe a estalagem.

Sor Ander (Cavaleiro Desonrado)

O líder deste pequeno bando de fora da lei é um cavaleiro errante que achou que a vida de crimes seria mais lucrativa. Apesar de não ser mais digno de seu título, e de não possuir mais terras, posto ou quaisquer escrúpulos, “Sor” Ander ainda carrega a armadura e as armas de um cavaleiro. Ele planeja saquear ao longo da estrada real enquanto for possível. Ele até fantasia sobre participar do torneio em Porto Real e cair nas boas graças do



Rei. Assim, teria o ouro necessário para comprar armas mais dignas de suas habilidades.

No fundo, Ander é um covarde que se diverte intimidando os outros. Quando ataca de surpresa, apoiado por seus comparsas, é corajoso — mas quando enfrentar um desafio de verdade irá se render ou fugir.

Wort e Cole (Bandidos)

Wort e Cole formam o resto do bando. Ambos são ex-soldados, e ocasionalmente caçadores ilegais que simplesmente acham mais fácil pegar o que querem e seguir ordens de homens como Ander. São sujos e pouco espertos, mas nada disto importa para eles — só lhes interessa manejar seus arcos com precisão. Corvin está mais para um mercenário e considera-se um homem sofisticado. Comparado com o resto de seus companheiros, ele é.

Emboscada

Se Corvin escapar da estalagem despercebido, ou se os PJs detiverem-no sem des-

cobrir o local do acampamento, os bandoleiros emboscam o grupo em um ponto favorável para eles, a uns vinte minutos de caminhada da estalagem. Veja o mapa Local da Emboscada para mais detalhes.

Ander e Corvin estão em seus cavalos, armas em punho, logo após a curva da estrada. Wort e Cole estão escondidos atrás de arbustos, de onde disparam seus arcos antes de entrar no combate com seus machados. Dependendo da impressão que Corvin teve do grupo, Ander pode tentar negociar em vez de atacar imediatamente. Se Ander achar que pode vencer sem lutar, é isso que tentará fazer, sinalizando para que seus comparsas escondidos no bosque disparem uma flecha para enfatizar sua posição superior. Ele irá ameaçar os PJs não combatentes do grupo se achar que isso pode lhe trazer alguma vantagem.

Se Corvin acreditar que o grupo não irá negociar, os bandidos atacarão primeiro, tentando derrubar os que aparentam ser os guerreiros mais poderosos.

Se Ander ou pelo menos dois bandidos forem derrotados, o resto tentará fugir, a menos que sua vantagem seja inconteste. Os bandoleiros usarão qualquer PJ derrotado ou capturado como refém para garantir sua fuga, se necessário.

Lembre-se de que Ander e Corvin estão montados e que seus cavalos são treinados para o combate.

Sor Ander

Médio e Caótico

CA 16, JP 14, XP 40, PV 13

1 espada longa+3 (1d8+1)

Corvin

Médio e Caótico

CA 14, JP 14, XP 30, PV 9

1 adaga+3 (1d6+1)

Wort

Médio e Caótico

CA 13, JP 16, XP 25, PV 8

1 espada curta +2 (1d6)

Cole

Médio e Caótico

CA 13, JP 16, XP 25, PV 9

1 arco curto+1 (1d6)

O acampamento dos bandidos

Se os PJ seguirem Corvin até o acampamento ou foram capazes de capturá-lo e interrogá-lo, o grupo conhecerá a localização do acampamento dos bandidos que fica nos bosques próximos, a pouco mais de um quilômetro de distância da estalagem. É um acampamento simples em uma clareira no meio da mata, onde os homens dormem em tendas e amarram seus cavalos. Tudo que eles possuem e conseguiram roubar está guardado no acampamento: 24 vinténs de cobre, 87 gamos de prata, 4 dragões de ouro, uma espada longa e um escudo, além de seus cavalos e suprimentos.





Nessa situação os bandidos tem 40% de chance de perceberem os PJs, se não o fizeram os PJs podem fazer um ataque surpresa. Se Caso contrário, os bandidos percebem a aproximação dos PJs, que não recebem nenhum modificador.

Ainda assim, atacar os bandidos em seu próprio acampamento pode trazer vantagens para os jogadores. Principalmente porque nenhum bandido estará montado, e alguns podem estar sem suas armaduras. Se o grupo atacar rapidamente, pode decidir o combate de forma definitiva. Assim como na emboscada, se Ander ou dois ou mais bandidos forem derrubados, os outros irão se render ou tentar fugir, se isso for possível.

Se os personagens enfrentarem e derrotarem os bandidos no local da emboscada, você pode estender a aventura colocando mais fora da lei no acampamento. Use as estatísticas de Wort e Cole, ou de bandidos genéricos (veja Manual de Regras Básicas, página 120). Os personagens podem descobrir a localização do acampamento seguindo rastros que partem do

local da emboscada (seria interessante ter um ranger na equipe) ou interrogando um dos bandoleiros derrotados. Indo até o acampamento, os personagens podem acabar com o bando de uma vez por todas, além de conquistar tudo que os bandidos roubaram.

Outras aventuras

Esta aventura acaba aqui. Contudo, a história dos PJs e de Westeros está apenas começando! O que espera nossos heróis em Porto Real? O que motivou o Rei Robert a promover este torneio (além da chance de lutar, banquetear-se e fornicar)? Quem responderá ao convite do Rei, e que conspirações e tramoias essas pessoas trarão em suas bagagens? Estes bandidos estavam agindo sozinhos, ou há algo por trás dos ataques aos viajantes a caminho de Porto Real?

Como narrador você pode usar esta história como um ponto de partida para suas próprias histórias. Ou para a história *Pérola at King's Landing*, a ser publicada pela Jambô.

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