

JORNADA PELAS CAVERNAS PRATEADAS

Logan Bonner





Jornada pela Cavernas Prateadas

Aventura para personagens entre os níveis 4 e 6

Autor: David Eckelberry

Publicação original: Journey Through the Silver Caves (2009)

Diagramação: Ninja Egg

Adaptação: Ninja Egg

Arte da capa: Luaprata91 (<http://luaprata91.deviantart.com/>)

Nossa página: <https://www.facebook.com/ninjaeggRPG>



Ninja Egg é um grupo de jogadores e fãs de RPG que resolveu 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.

Índice

Introdução.....	4
Ato 1: Sacerdotisa Errante.....	5
Ato 2: Ruínas e Ferrugem.....	7
Ato 3: Rio Turbulento.....	8
Ato 4: Covil do Erithon.....	10
Apêndice	11

Jornada pelas Cavernas Prateadas



Introdução

Em Jornada Pelas Cavernas Prateadas, os PdJs perseguem uma sacerdotisa kobold em busca de um livro de profecias roubado. Um confronto inicial coloca os personagens contra dragonetes, harpias e o infame monstro da ferrugem. O grupo então chega a uma correnteza protegida por espíritos antigos e magias poderosas. No coração das Cavernas Prateadas, o grupo finalmente luta contra a kobold, agora possuída pelo espírito de um dragão morto há muito tempo e que habitava nas cavernas.

Jornada Pelas Cavernas Prateadas é uma aventura para cinco personagens entre os níveis 4 e 6, que pode ser facilmente ajustada para grupos de outros níveis.

História

Uma ambiciosa sacerdotisa kobold dracônica, chamada Sarna, roubou um antigo livro de profecias pertencente ao povo da fortaleza de Albura. Recentemente, orcs saqueadores ameaçavam a fortaleza e os conselhos presentes no livro foram essenciais para permitir que o povo se defendesse dos invasores, portanto, sua perda é inestimável. O povo da fortaleza suspeita que a sacerdotisa possa estar aliada aos orcs e

oferece 150 PO como recompensa se os PdJs conseguirem recuperar o livro roubado.

Quando a aventura começa, os personagens terão perseguido a kobold até a entrada de uma caverna remota a alguns quilômetros de Albura. Eles chegaram à fortaleza apenas algumas horas depois do furto, mas foram capazes de andar mais rápido que Sarna e seus aliados.

Antes de partirem, o povo de Albura conta aos personagens sobre as Cavernas Prateadas.

“As Cavernas Prateadas são um complexo de inúmeros túneis conectados pelo curso d’água e por canais de um grande rio. Há muito tempo, um dragão prateado chamado Erithon governava a região com garras de aço. Dizem que o seu covil era em algum lugar nas profundezas da Caverna Prateada, mas magias poderosas e criaturas malignas guardam o rio e as cavernas.”

Depois de voltar para o covil abandonado de Erithon, Sarna planeja canalizar o espírito e o poder do dragão morto usando o livro de profecias roubado.

Albura

A fortaleza de Albura é o lar de vários praticantes das artes mágicas, incluindo o oráculo que consultava o livro de profecias. Construída no topo de uma alta colina, a fortaleza marca o encontro de várias estradas sem manutenção, remanescentes do império de Nerath, que levam para regiões mais selvagens. Um antigo, mas funcional, círculo de teleporte pode ser encontrado em Albura e o povo da fortaleza ficará feliz em fornecer aos personagens, a seqüência de símbolos usada para ativá-lo.

Ganchos de aventura

O objetivo principal dos PdJs é devolver o livro de profecias ao povo de Albura. Além disso, as opções a seguir podem ser usadas para trazer os personagens a Albura, especialmente se você usar a aventura como parte de uma campanha em curso.

- + Os PdJs encontram um grupo de orcs saqueadores na região. Eles escutam os orcs falando sobre os recentes ataques à Albura e o plano de roubar o precioso tomo;
- + Viajando pela região, os PdJs ouvem rumores sobre um tesouro abandonado nas profundezas das lendárias Cavernas Prateadas.

Ganchos secundárias

Diversos ganchos menos importantes podem surgir nessa aventura aumentando a importância da mesma. Abaixo alguns exemplos:

- Um sábio (encontrado em Albura ou já conhecido pelos PdJs) busca informa-

ções e mapas detalhando o grande rio que flui pelas Cavernas Prateadas.

- Albura foi construída em um antigo posto avançado do império de Nerath. Moedas e outras relíquias desta era serão alvo de cobiça e podem render muito dinheiros aos personagens se entregues as pessoas certas.
- O rio que corre pelas Cavernas Prateadas antigamente era considerado sagrado pelos clãs locais. Entretanto, a região se tornou muito perigosa para se viajar e os espíritos do rio há muito tempo vem sendo negligenciados, o que só tem piorado a situação. Algum xamã ou líder de tribo pode ter pedido ajuda aos PJs.

Ato 1: A Sacerdotisa Errante

Depois de roubar o livro de profecias, Sarna fugiu para uma caverna remota para aguardar seu transporte até o covil de Erithon.

Quando os PdJs enxergarem o interior da caverna, leia:

"Uma ampla caverna se divide em duas metades. O lado leste é dominado por uma grande chaminé natural, enquanto no lado oeste, um furtivo dragonete de escamas vermelhas mantém guarda na frente de dois orcs, sentados em degraus de pedra. Sobre uma plataforma rochosa, uma kobold adornada com uma tiara que ostenta a imagem de um dragão, segura uma lança e se move impacientemente."

Se os PJs esperarem fora do alcance da visão, uma harpia descerá pela chaminé natural após cerca de 10 minutos, encontrando-se com a sacerdotisa e levando-a dali. Se o combate iniciar antes disso, a harpia ingressa na batalha durante a terceira rodada, ou quando Sarna chegar a metade dos PVs.

IM Sarna

IM Harpia

IM Dragonete

IM Orc (1 para cada 2 PJs)

Tática: Os dragonetes tentam evitar que os combatentes corporais cheguem até Sarna, enquanto os orcs vão atrás dos PJs que estiverem atacando a sacerdotisa à distância. Se puderem, todos focam seus ataques nos inimigos feridos. Sarna evita o combate corpo a corpo e usa suas magias para auxiliar o grupo. Ela usa seu sopro de dragão pouco antes de fugir com a harpia, ou ao ser ferida pela primeira vez. Quando a harpia chegar, ela imediatamente usa sua canção hipnótica contra os personagens, tentando ganhar tempo para que Sarna consiga fugir e ao mesmo tempo evitando o combate corpo a corpo. O objetivo deles não é destruir os PJs e sim fazer com que Sarna seja levada para o covil do dragão de prata.

Tesouro: Os orcs carregam um total de 80 PO, além de um mapa mostrando que esta é uma das lendárias Cavernas Prateadas. Outras cavernas são representadas no mapa, conectadas a esta por um rio que leva até o covil de Erithon.

Conclusão: O encontro termina se a kobold e a harpia fugirem e todos os demais inimigos forem derrotados. Mesmo que Sarna escape, se os PdJs a engajaram em combate, recompense todo o XP do encontro. Contudo, só recompense o XP da harpia se os personagens a mataram.

Conforme Sarna e a harpia escapam, leia:

Montada nas costas da harpia, a kobold ri. "Quando o poder das Cavernas Prateadas for meu, eu voltarei para lidar com vocês e o povo de Albura!" A harpia voa pela chaminé de pedra, desaparecendo da vista.

Se os PdJs impedirem a harpia ou matarem a kobold, consulte o texto na caixa “**Fuga Fracassada**”.

Um terceiro orc que estava explorando a segunda caverna recuou quando ouviu o som do combate. Ele espia a tempo de ver a vitória dos PdJs e então foge rapidamente.

Fuga Fracassada

Se Sarna for morta neste encontro, é importante que o livro de profecias chegue até as Cavernas Prateadas. Um de seus aliados orcs pode pegar o livro do manto dela e escapar com a ajuda da harpia, ou a própria harpia pode apanhar o livro e fugir (se ela for morta, uma segunda harpia chega na rodada seguinte).

Além disso, depois da batalha os PdJs encontram uma carta no corpo de Sarna, indicando que ela é aliada de um outro sacerdote dracônico que está esperando pelo livro nas Cavernas Prateadas. Este kobold toma o lugar de Sarna no Encontro 4.

Espiando pela passagem sudoeste, vocês percebem um orc de olhar sinistro. Sem dizer sequer uma palavra, ele dispara pelas sombras e seus passos somem rapidamente.

Ato 2:

Ruínas e Ferrugem

Um riacho subterrâneo adentra a caverna e corre em direção a uma cachoeira, ao leste. Dois monstros da ferrugem e dois escaravelhos rochafirmes fizaram seu covil aqui, juntamente com um homúnculo balestreiro, abandonado por um aventureiro morto, há muito tempo. O orc que veio por esse caminho tomou um tiro do balestreiro, mas fugiu pela encosta da cachoeira e usou uma canoa abandonada para escapar. O súbito aparecimento do orc pegou as criaturas locais de surpresa, mas agora elas estão alerta.

Quando os PJs entram nesta área, leia:

A luz do dia pode ser vista ao norte, com uma brisa fria acompanhando o som de água corrente. Formações de cogumelos estão espalhadas pela caverna e uma balestra de 2 metros, feita de madeira e osso, foi instalada no local.

Os monstros da ferrugem começam o encontro fora de vista. Os besouros estão soterrados. Quando os PJs virem os monstros da ferrugem, leia:

Uma criatura quadrúpede quitinosa e ferrosa estende suas longas antenas enquanto caminha em passos rápidos.

Quando os escaravelhos aparecerem, leia:

Um enorme besouro brota do chão, rompendo as sólidas rochas ao seu redor

IM Monstro da Ferrugem (2)

IM Escaravelhos Rochafirme (2)

IM Balestreiro (1)

Tática: O balestreiro se move para trás dos escombros para retardar a aproximação dos inimigos, atirando com cobertura, se puder.

Os monstros da ferrugem atacam o personagem mais próximo que estiver vestindo armadura de metal ou usando armas de metal. Apesar de preferirem atacar alvos diferentes, eles flanquearão um único inimigo se nenhum outro personagem próximo estiver portando metal.

Os escaravelhos atacam as criaturas que entrarem na área vigiada pelo balestreiro. Eles fogem, escavando a rocha, se reduzidos a 10 pontos de vida ou menos.

Os monstros da ferrugem e os escaravelhos perseguem os PJs que fugirem para a caverna oeste, mas não os que seguirem pela cachoeira.

Tesouro: Os restos esqueléticos de um explorador em cota de malha enferrujada estão entre os escombros ao leste. Os PJs que vasculharem os escombros encontram um manto da resistência +2 (ordeiro), uma pedra preciosa valendo 100 PO e 40 PO.

Conclusão: O encontro termina quando todos os monstros são derrotados ou quando todos os PJs saírem da caverna. Depois da batalha, o curso do rio pode ser visto à distância.

A cachoeira logo se une a um grande rio que corre para o leste, desaparecendo em uma crescente floresta verdejante. Onde o riacho se encontra com o rio, é possível avistar uma jangada parada na margem. Mais a frente, um orc rema freneticamente pela correnteza.

O curso do rio coincide com o mostrado no mapa do orc (consulte o Ato 1).

Ato 3:

Rio Turbulento

Seguir o rio será um grande desafio para os PJs pois o rio conecta diferentes áreas das Cavernas Prateadas.

Quando os PdJs descerem pela encosta da cachoeira e chegarem até a jangada, leia:

O largo rio a frente corre rápido, mas parece navegável. Além disso, a jangada é antiga, mas está em boas condições, embora aparentemente, o orc tenha feito uma rápida tentativa de rebentar as cordas.

Passagem do rio

Os PJs terão de atravessar o rio e para isso terão que ter conjuntamente 12 sucessos em testes de Destreza antes de terem 3 fracassos.

Sucesso na passagem: Os PdJs chegam no momento em que Sarna termina o seu ritual. Embora ela tenha canalizado o espírito do dragão prateado, morto há muito tempo, o ritual a deixou vulnerável.

Fracasso na passagem: Os PdJs saem do curso, danificam a jangada ou são atrasados por outros eventos durante a jornada. Por conta disso o grupo só chega depois que Sarna ganhou poderes plenos concedidos pelo ritual.

Independentemente dos resultados não revele aos jogadores o desfecho da travessia.

Os eventos pelos quais os personagens passarão estão descritos logo abaixo.

Corredeira Subterrânea (3 Sucessos)

Quando os PJs conseguirem três sucessos, leia o texto abaixo:

Na medida em que o rio adentra a abertura sob uma alta encosta rochosa, uma série de correntes repentinamente surge sem explicação. Sem ter como evitá-la, a jangada é impulsionada para frente enquanto, por todos os lados, ondas brancas batem furiosamente contra as rochas. Vozes fugazes preenchem o ar, com gritos em fúria.

Quando a jangada entra nessa área, cada PJ deve realizar um teste de Destreza. Se falhar no teste, o personagem cai na água. Esse teste não consta como sucesso ou falha no desafio, mas serve de preparação para os seguintes testes.

Os PJs podem tentar falar com as vozes enfurecidas, acalmando-as. Essas vozes são os espíritos do rio e eles se acalmarão apenas com oferendas. Os PJs podem oferecer ouro, itens mágicos, itens mundanos etc ... tudo depende do que for neociado com os espíritos. Existe a possibilidade dos PJs ignorarem os espíritos e seguir adiante.

Calmaria

(3 Sucessos (6 no total))

Depois de 6 sucessos, a jangada emerge do subterrâneo e o rio volta ao normal. Os PJs encontram um velho barco naufragado, ao qual eles podem se prender temporariamente. Dentro dele, encontram vários esqueletos vestindo equipamentos degradados e um deles tem um broche com um símbolo antigo, se houve um mago no grupo ele pode fazer um teste de Sabedoria, se tiver sucesso identificará que o símbolo é do Império de Nerath. Se os PJs tocarem qualquer esqueleto, ele se levanta e ataca quem o tocou. Um turno depois os demais esqueletos se levantam e também partem para o ataque.

M Esqueleto (1 para cada PJ)

Fantasmas Guardiões

(3 Sucesso (9 no total))

Depois de 7 sucessos. Dois espíritos guardiões, ambos antigos arcanistas do império de Nerath, interrompem o progresso do grupo.

Sem nenhum aviso, em meio a uma atmosfera turva e nebulosa, a janga-

da para no meio do rio. Sob a trêmula superfície da água, é possível enxergar diversos corpos sem movimento, com suas armas e armaduras brilhando. À frente da jangada surgem dois fantasmas de forma humana, vestidos em nobres mantos.

“Este é o domínio dos mortos honoráveis de Nerath. Apresentem suas oferendas de passagem ou provem que são merecedores de continuar a travessia pelo rio.”

Os PJs magos podem enaltecer os guardiões ao demonstrar sua dedicação e respeito às artes arcana.

Os demais PJs podem apresentar os feitos do grupo e o seu nobre propósito, tentando convencer os guardiões que não são uma ameaça.

Se algum PJ mostrar o broche apanhado junto aos esqueletos, os Guardiões furiosamente irão questionar onde o conseguiram e essa pode ser a brecha de negociação que os PJs precisam para passar pelos guardiões.

Os guardiões do rio são estóicos e difíceis de entender. Eles insistem que os personagens os convençam de que não representam uma ameaça ao (agora decaído) império. Eles acreditam que Nerath ainda é soberana e rejeitam quaisquer argumentos ou evidências do contrário.

Nota para o mestre: O broche era usado por guerreiros em missões importantes, ou seja, ou os PJs roubaram/mataram o portador original do broche ou podem se passar pelos escolhidos.

Caverna do Dragão **(3 Sucessos (12 no total))**

Depois de passarem pelos espíritos e conseguirem 10 sucessos acumulados, a jangada prossegue. Leia o seguinte texto aos jogadores:

Na medida em que o rio passa sob um grande túnel de pedra, a escuridão predomina. Contudo, depois de ser levada pela agora leve correnteza por apenas alguns minutos, a jangada chega a um amplo subterrâneo que se divide em sete canais. Nenhum sinal ou pista indica qual é o caminho correto.

Algumas características importantes podem ser percebidas pelos personagens, a adoção de testes para isso fica por conta sua conta. Um dos sinais são os pedaços de madeira flutuando em um dos canais, eles provavelmente indicam que alguma embarcação passou por ali recentemente. Outro sinal importante é de que apenas um canal tem correnteza, os demais estão praticamente parados.

Os PJs podem percorrer todos os canais, mas logo percebem qual o certo. Não perca muito tempo nessa parte conduza os PJs ao canal correto. Usar argumentos como sorte ou intuição de algum personagem em específico pode ser divertido.

Depois de escolhido o caminho correto, leia o texto abaixo:

A jangada flutua por um túnel extenso e curvilíneo que eventualmente leva os PJs a uma ampla caverna subterrânea.

Ato 4: **Covil de Erithon**

Sarna terminou o ritual que canalizava o espírito do dragão prateado Erithon em seu corpo. Entretanto, se os PJs tiveram sucesso na travessia do rio a kobold ainda estará vulnerável por causa do ritual recém terminado.

Quando os PJs entrarem na caverna, leia:

Vocês chegam a uma caverna ampla e iluminada, onde o canal do rio continua numa pequena cachoeira ao sul. À direita, encontra-se um abismo, e uma voz brutal vem dessa direção.

Se os orcs avistarem os PJs, eles atacam imediatamente. Sarna entra em combate na segunda rodada.

Quando os PJs virem Sarna como Receptáculo de Erithon, leia:

A kobold sacerdotisa carrega a mesma lança e tiara, mas suas escamas estão com um brilho prateado. "Seu novo governante está aqui, com poder e beleza renascidos! Ajoelhem-se perante Erithon, o Senhor Dragão das Cavernas Prateadas!"

IM Orc (1 para cada 2 PJs)

IM Orc Líder (1)

IM Sarna, Receptáculo de Erithon (1)

Tática: O orc líder atacará o PJ que considerar mais rápido de eliminar, possivelmente ataque magos e/ou clérigos primeiro.

Os demais orcs atacarão os PJs mais

resistentes para que estes não possam defender seus companheiros do ataque do Orc Líder.

Sarna entrará no meio da batalha, e usará seu sopro de dragão sempre que possível e dará suporte, principalmente para o Orc Líder eliminar seus alvos mais rapidamente.

Tesouro: Os últimos resquícios do tesouro de Erithon estão espalhados pela caverna: 100 PO, 1000 PP, 275 moedas de ouro de Nerath. O povo de Albura ficará feliz em trocar as moedas de Nerath por três gemas valendo 100 PO.

Conclusão: Se Sarna e o Orc Líder forem derrotados, os demais orcs devem fazer um teste de Moral.

O livro de profecias está aberto na ala sudoeste da câmara, onde, em uma pedra trabalhada, uma paisagem entalhada retrata o dragão prateado Erithon atacando uma vila. Uma porta secreta leva para uma ampla escadaria em espiral que sobe até a entrada de uma nova caverna (não mostrada no mapa), onde se encontra um círculo de teleporte. Os PJs podem usar o círculo para viajar de volta para Albura (será que eles sabem usar isso?). Caso contrário, um dia de viagem os leva de volta à fortaleza. Devolver o livro de profecias concede aos PJs uma recompensa adicional de 150 PO. Tendo cumprido sua missão, um grande banquete é organizado em honra dos personagens.

Apêndice: Estatísticas

Abaixo, estão as estatísticas de todas as criaturas que os jogadores podem encontrar durante essa aventura.

Alertamos que as fichas dos monstros que já constam no Manual Básico e no Bestiário do Old Dragon possuem apenas as estatísticas normais, sem descrição de poderes.

Balestreiro [Médio e Ordeiro]

FOR 8, DES 10, CON 10, INT 10, SAB 12, CAR 8

CA 14, JP 17, PV 10-16, MV 8, M 8, XP 125

ATQ: 1 balestra +2 (1d10)

Defesa de Cerco: o Balestreiro recebe um bônus de +2 no BBA para atacar dentro de um raio de 25 metros, +1 para atacar em um raio de 50 metros, 0 entre 50 e 100m e acima de 100 metros o Balestreiro recebe uma penalidade de -1 no BBA.

Dragonete [Grande e Caótico]

FOR 16, DES 14, CON 14, INT 6, SAB 10, CAR 11

CA 18, JP 12, PV 42-63, MV 9, M 10, XP 700

ATQ: 1 mordida +9 (2d8), 2 garras +6 (1d6)

Escaravelho de Rochafirme [Médio e Neutro]

FOR 24, DES 10, CON 15, INT 10, SAB 10, CAR 6
CA 20, JP 15, PV 24-36, MV 5, M 8, XP 320
ATQ: 1 pancada +6 (2d4+3)

Harpia [Médio e Caótico]

FOR 16, DES 20, CON 16, INT 14, SAB 12, CAR 10
CA 17, JP 13, PV 66-87, MV 12, M 12, XP 700
ATQ: 2 garras +11(1d8+4)

Canção Hipnótica: A habilidade mais terrível da harpia é a sua canção. Quando ela cantam todas as criaturas, exceto outras harpias, em um raio de 20 metros devem obter sucesso em uma JP-SAB ou ficarão hipnotizadas. Esse é um encantamento de ação mental e sônico. Caso obtenha sucesso, a criatura não será afetada pela canção da mesma harpia nas próximas 24 horas. O efeito é idêntico ao da magia Enfeitiçar pessoas.

Monstro da Ferrugem [Médio e Ordeiro]

FOR 12, DES 10, CON 12, INT 3, SAB 15, CAR 13
CA 18, JP 15, PV 24-36, MV 5, M 8, XP 320
ATQ: 1 antena +5 (ferrugem), 1 cauda +3 (1d6+2)
Ferrugem, Visão no escuro

Orc [Médio e Caótico]

FOR 17, DES 11, CON 12, INT 8, SAB 7, CAR 6
CA 16, JP 16, PV 6-9, MV 9, M 10, XP 25
ATQ: 1 machado +3 (1d8+4), 1 pancada+4 (1d4+4)
Visão no Escuro

Orc Líder [Médio e Caótico]

FOR 20, DES 15, CON 18, INT 12, SAB 10, CAR 10
CA 19, JP 13, PV 20-27, MV 9, M 12, XP 180
ATQ: 1 machado +8 (1d8+10)
Visão no Escuro

Sarna (1º Encontro) [Pequeno e Caótico]

FOR 8, DES 13, CON 10, INT 15, SAB 14, CAR 12
CA 14, JP 13, PV 15-18, MV 4, M 12, XP 1000
ATQ: 1 cajado +2 (1d4-2), 2 garras (1d6-2)

Magias: Considere Sarna uma clériga de nível 6

Baforada: 4d8 de dano uma vez ao dia

Sarna (2º Encontro) (Vulnerável pelo Ritual)[Pequeno e Caótico]

FOR 8, DES 14, CON 12, INT 18, SAB 15, CAR 14

CA 15, JP 13, PV 25-31, MV 4, M 12, XP 1500

ATQ: 1 cajado +4 (1d4), 2 garras (1d6)

Magias: Considere Sarna uma clériga de nível 8

Baforada: 4d8 de dano uma vez ao dia

Sarna (2º Encontro) (com plenos poderes do Ritual)[Pequeno e Caótico]

FOR 10, DES 16, CON 16, INT 20, SAB 17, CAR 15

CA 17, JP 12, PV 35-44, MV 4, M 12, XP 2500

ATQ: 1 cajado +6 (1d4+2), 2 garras (1d6+2)

Magias: Considere Sarna uma clériga de nível 10

Baforada: 4d8 de dano uma vez ao dia

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), portation, 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 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 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