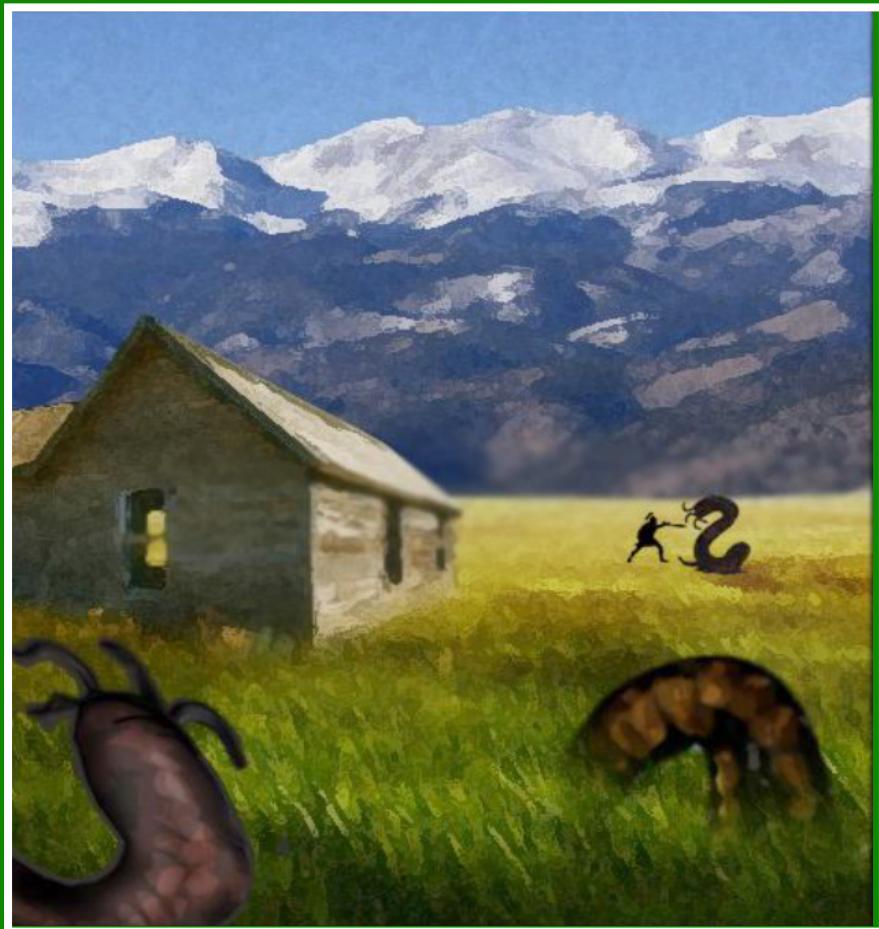


PEI



Aventura para personagens de 1º e 2º nível

Vermes do Feudo Maldito



Felipe PEP

Vermes do Feudo Maldito

PE1 - Para Personagens de 1º e 2º nível

Introdução

O que esperar desta Aventura?

Imagens extraídas da pesquisa Google, levemente modificadas para atender as necessidades da aventura.

Esta aventura é publicação de Felipe Leandro (vulgo PEP) para publicação sem fins lucrativos, o texto pode ser copiado para obras de uso não comercial com os devidos créditos ao autor.

Esta aventura pode ser encontrada na comunidade do Orkut, Biblioteca dos Mestres, cujo objetivo é ajudar aos membros da comunidade RPGista brasileira na criação de campanhas, aventuras, personagens e desenvolvimento de todo tipo de material que possa ajudar a melhorar a qualidade dos jogos de uma maneira prática e acessível.

Agradecimentos especiais à:

Toda a galera do Orkut, da comunidade Biblioteca dos Mestres e principalmente aos que desenvolveram o Old Dragon e a todos os RPGistas.

Old Dragon de Mr.Pop, Fabiano Neme e Daniel Ramos

Felipe PEP

Autor

Felipe PEP

Organização e Edição

Rafael Beltrame

Diagramação

Equipe Homeless Dragon

Maio/2013

*Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0
OLDDRAGON.com.br*

Índice

Apresentação.....	4
A Aventura	4
Recrutando os Personagens.....	6
AÇÃO, CENA E EVENTOS	13
Conclusão	20
Apêndice 1	23
Apêndice 2	24
Apêndice 3	25

Vermes do Feudo Maldito

Apresentação

Saudações galera Old School!

Esta é uma simples aventura recomendada para 4 personagens de até 2º nível, podendo ser usada como gancho para um enredo mais complexo e mais elaborado pelo mestre. Todavia, o objetivo é iniciar os jogadores no mundo das aventuras OLD SCHOOL usando o sistema de regras Old Dragon.

Primeiramente apresentamos o cenário e suas peculiaridades, personagens do Mestre, pistas e localidades relevantes para depois partirmos para as cenas e eventos essenciais da aventura. Por isso, é recomendado ao Mestre que leia todo o artigo antes de iniciar o jogo para que se familiarize com o cenário, para depois não se perder nas cenas e eventos importantes.

Existem notas para ajudar aos mestres na improvisação no decorrer do jogo e por isso, foram abolidos os tradicionais blocos de diálogo a serem lidos para os jogadores, pois o ideal é que o mestre seja o mais natural o possível, sendo assim introduzimos as dicas interpretativas e o conteúdo a ser informado aos jogadores, mas não o método! As palavras e argumentos serão improvisados pelo mestre no melhor estilo OLD SCHOOL.

Desejo um Bom jogo para todos!

PEP, um old dungeon master

30/11/2009

Se você não for o mestre do jogo essa é à hora de PARAR DE LER!

A Aventura

Pano de Fundo da Aventura

Misteriosamente um senhor feudal vem sofrendo grandes prejuízos em suas plantações e rebanhos devido a aparições misteriosas de vermes do deserto em suas terras. Normalmente, estas criaturas se mantém isoladas nos desertos se alimentando de animais nativos e não costumam atacar áreas civilizadas, mas algo está impulsionando os vermes contra o feudo.

Inicialmente os personagens serão recrutados para eliminar tais vermes, mas com o andar da história, irão descobrindo que existe um motivo misterioso que vem obrigando o êxodo de tais criaturas do deserto para este feudo e que o surgimento dos vermes tende a se tornar cada vez mais intenso, perigoso e ligado a eventos passados com uma aura extremamente maligna.

O velho mago do lago previu um catastrófico perigo vindo do deserto ao sul do feudo e por conta disso abandonou silenciosamente sua torre no lago há 5 anos para procurar al-

guma solução. Enquanto isso, seu serviçal se tornou o novo coveiro do feudo e ninguém nunca soube o que o velho mago previu em sua torre.

Há um mês iniciou-se o terror no feudo com os ataques dos vermes. Um grupo de aventureiros experientes foi contratado, mas após três dias de buscas nos subterrâneos do feudo desapareceram misteriosamente. Em paralelo a isto, um nômade do deserto cruza a cordilheira dos kobolds e chega ao cemitério do feudo ferido e mentalmente destruído. O coveiro tentou salvar-lhe a vida em vão e naquela noite, ao investigar os pertences do nômade, o velho enlouqueceu após ler no seu diário os relatos sobre as coisas que vinham acontecendo no deserto ao sul, previstas pelo mago!

Deste dia em diante, o velho coveiro surtou e passou uma semana gritando maldições apocalípticas para que todos no feudo ouvissem, e o povo muito se atemorizou. Os vermes continuaram atacando e três famílias abandonaram o feudo.

O comércio começou a ter prejuízos e

Vermes do Feudo Maldito

o senhor feudal tomou atitudes drásticas para contornar a situação: expulsou o coveiro, impôs a lei do silêncio no feudo e começou a procurar novos mercenários para darem fim a esta praga de vermes do deserto.

O coveiro foge para a velha torre do seu ex-mestre no lago. Neste momento os ataques se tornam diários e o feudo vive um terror silencioso. Uma misteriosa mulher estrangeira chega ao feudo e se hospeda na taverna: ela é uma elfa discípula do mago do lago, que veio em busca do coveiro para ter informações sobre a situação do feudo e o grande mal que fora previsto no deserto 5 anos atrás pelo seu mestre. Este é o pano de fundo e os eventos que aconteceram e criaram o cenário atual que os personagens irão encontrar ao chegarem ao feudo.

Recrutando os personagens

O grupo pode ser recrutado de várias formas para esta missão, mas seja qual for a maneira escolhida, deve-se deixar bem visível para os jogadores que se trata de uma missão simples, sem grandes perigos, em resumo: um dinheiro fácil! Segue abaixo algumas dicas de recrutamento para introduzir os jogadores na aventura:

-Agência de recrutamento de mercenários: Caso os personagens façam parte de alguma guilda ou de algum sindicato de aventureiros, esta missão pode ser passada a eles como

uma iniciação ou um batismo na organização. Os jogadores podem até se conhecer por conta desta missão ou podem já ser um grupo formado antecipadamente.

-Falta de opções: Os fazendeiros podem ter recorrido a várias guildas, mas todas cobravam caro demais ou os seus mercenários já estavam comprometidos com outras missões, sendo assim, os jogadores são a ultima opção dos fazendeiros.

-Prata da casa: Um dos jogadores pode ser morador do feudo e ter família, parentes ou amigos lá, e depois de suas andanças pelo mundo retorna e encontra sua cidade sendo atormentada por estes vermes do deserto.

-Acaso do destino: Os personagens podem estar de passagem no feudo e quando tentam comprar mantimentos para sua viagem descobrem o problema da cidade e ouvem da recompensa que está sendo oferecida pelo exterminio da ameaça.

Investigações Iniciais

Após o recrutamento os jogadores deverão iniciar suas investigações sobre a situação. O ponto de partida será a casa do senhor feudal, pois seja qual for o recrutamento usado, os jogadores devem obter um relatório mais completo do dono das terras.

Após a conversa introdutória que irá oficializar os personagens na missão, os jogadores poderão explorar cada canto da cidade em busca de informações e pistas sobre a fonte dos problemas e as possíveis causas ou soluções.

Provavelmente eles façam isso depois de uma busca nos locais de atividade dos vermes: as fazendas! Para facilitar este processo de investigação será apresentada uma lista de informações que podem ser obtidas conversando com os diversos moradores do Feudo.

O mestre pode usar estas informações como quiser, e qualquer morador pode transmiti-las ao grupo. Contudo, existem algumas informações que são de conhecimento exclusivo de determinados moradores, que serão apresentadas junto ao detalhamento do seu perfil, assim como do valor de seu Carisma para possíveis testes de reação durante as cenas de interação.

De qualquer modo, o mestre sempre tem a palavra final sobre as informações.

Localidades Importantes

O senhor feudal recebe uma taxa de 35% sobre os lucros dos estabelecimentos como pagamento pela segurança e aluguel do terreno. Apenas as barraquinhas de feirantes é que são de propriedade exclusiva do senhor feudal, sendo apenas 2% dos lucros revertido aos fazendeiros vassalos, que trabalham por comida, moradia e

segurança. Todo o lucro advindo do gado e produção em couro pertence ao senhor feudal, sendo que os vassalos empregados nessas atividades recebem um salário fixo.

(Notas para o Mestre: A taverna e o mercado são dois negócios particulares e independentes.)

Segue abaixo um mapa do Feudo, sem nomes, para que o mestre possa usar sua criatividade ou os ganchos que desejar. Neste mapa é possível ver o rastro de destruição dos vermes e também a velha torre no lago. O mestre pode mostrar este mapa aos seus jogadores ou simplesmente reproduzi-lo à mão numa folha de papel bem à moda Old School.

Apresentamos também uma breve descrição destes locais representados no mapa bem como um pequeno perfil dos moradores que podem ser encontrados em tais locais, para facilitar a interpretação do mestre.

Taverna

Uma simples estalagem de dois andares, com um estábulo para quatro cavalos. Construída em alvenaria rústica, possui um pequeno bar e um salão que comporta até 20 pessoas sentadas em 4 mesas de madeira, e neste mesmo ambiente fica a recepção onde se alugam os quartos.

No segundo andar se encontram cinco quartos com duas camas de solteiro cada, além de armários pequenos e um único banheiro no corredor, bem

Vermes do Feudo Maldito



acima do celeiro. O fluxo de pessoas na taverna não é grande, pois a cidade é pouco visitada, geralmente recebendo mercadores em busca dos recursos oriundos das fazendas.

O taverneiro local é um humano grande, gordo e forte, medindo 1,82m e tendo por volta dos 45 anos. Com uma careca brilhante e uma barba negra e mal aparada, é um homem de poucas palavras e de humor seco. Com ele trabalham ainda um animado halfling na cozinha e um casal de jovens recém chegados no feudo que fazem de tudo. É possível que os

jogadores invistam algum tempo conversando com os funcionários da taverna. Segue abaixo algumas dicas de interpretação para eles:

-Halfling (Carisma 12): costuma ficar na cozinha durante a manhã e a noite, sendo que de tarde geralmente fica entre os feirantes no mercado, conversando e alegrando o povo com suas piadas e humor puro. Os jogadores que entrarem no clima humorístico dele podem até obter algumas dicas, mas notam o desconforto dele em to-

car no assunto dos vermes.

Pista única: Existe uma bela mulher estrangeira hospedada na taverna que também fez algumas perguntas sobre os vermes e desapareceu ontem.

-Casal de jovens (Carisma 10): Como seu trabalho é exaustivo, costumam descansar sentados à beira do rio que corta o feudo. São bem calados e o rapaz parece evitar as conversas e obriga a jovem esposa que faça o mesmo. Ela está infeliz e com medo de tudo o que vem acontecendo, é naturalmente mais suscetível a falar sobre o assunto caso seja abordada sozinha sem o esposo.

Pista única: O casal veio de muito longe para trabalhar para um velho mago que infelizmente não mora mais nos arredores do lago do feudo.

Taverneiro (Carisma 8): Sempre encontrado no salão da taverna, costuma responder as perguntas de forma curta e grossa e não esconde o medo que tem de que a situação se agrave ainda mais. Com uma ou duas canecas de cerveja ele fica muito mais receptível.



Pista única: Depois que o coveiro começou a gritar palavras apocalípticas contra o feudo o medo se instaurou em todos e o Senhor Feudal proibiu que se falasse sobre os vermes. Este coveiro era o servo do velho mago antes dele desaparecer misteriosamente do feudo.

Mercado

Constituído de uma grande loja (onde são vendidos todos os itens básicos do livro de regras) e mais algumas barracas de feirantes onde os vassalos do senhor feudal vendem as hortaliças, frutas, queijos, leite, trigo e pães que produzem no feudo para o povo local, assim como de feudos vizinhos.

A loja principal é uma casa grande e seus cômodos são usados como armazém, enquanto apenas uma sala é liberada aos clientes.

O mercador é um homem já idoso, com seus 65 anos, com barbas brancas e cabelos curtos quase sempre escondidos debaixo de um pequeno chapéu. Seu jeito sociável e carismático lhe favorece nas vendas e por isso sempre tenta empurrar algo além do desejado pelos seus clientes. É auxiliado de perto por sua bela e jovem filha de 18 anos.

Segue abaixo algumas pistas e dicas de interpretação para os moradores que podem ser relevantes no mercado do feudo:

-Mercador (Carisma 14): Sempre se

Vermes do Feudo Maldito

movimentando, este velho homem parece ser a pessoa mais aberta a diálogos.

Conversa mesmo enquanto faz suas atividades, não parando por um segundo para nada. Não gosta que olhem para sua filha e sempre a manda se retirar quando nota segundas intenções nos clientes. Comprar alguma coisa facilita ainda mais o diálogo com ele.

Pista única: O coveiro estocou alimentos para 2 meses e sumiu com uma carroça em direção ao lago do Feudo. Ele dizia que o feudo não resistiria aos perigos que viriam do deserto.

Filha do mercador (Carisma 14): Diferente do pai, esta jovem é calada e tímida. Embora sua beleza cativa as pessoas, o seu modo de ser as vezes atrapalha o “fator encantador” de sua beleza. Dificilmente sai de trás do

balcão e pode ser abordada sozinha apenas quando vai entregar alguma encomenda na casa do senhor feudal, pois este exige que ela entregue as compras.

Pista única: Um grupo de aventureiros veio resolver o problema no mês anterior, mas não foram mais vistos. A última vez que foram avistados foi quando compraram equipamentos para exploração subterrânea (lanternas, tochas, cordas etc).

Fazenda

Um vasto território dedicado a policultura agrícola e ao extrativismo animal. São ao todo 10 minifúndios, onde 14 famílias diferentes de vasalos cultivam variadas hortaliças, grãos, frutas, animais e uma família de tecelões que produzem artigos de



couro de animais. Existe ainda um grande pasto para as 50 cabeças de gado do feudo e todas estas terras são irrigadas pelo sistema de aquedutos móveis que agilizam os processos.

Estes pastos ao sul têm sido os principais alvos dos vermes do deserto. As famílias de vassalos vivem oprimidas pela lei do silêncio do senhor feudal e pelo medo dos ataques dos monstros, por isso três famílias já abandonaram o feudo neste mês. É óbvio que os vassalos não estão felizes com a presença dos personagens xeretando por ai, portanto dificilmente os jogadores conseguirão fazer algum deles quebrar a lei do silêncio do Senhor Feudal e exporem-se à sua ira.

Cemitério

O feudo possui um pequeno cemitério às margens do rio principal. Existe apenas um mausoléu com poucos túmulos da família feudal e várias covas rasas para os vassalos. Recentemente foi construída uma pequena casa de madeira para abrigar o novo coveiro, mas o local vive deserto



Este cemitério sempre foi mal cuidado pelo senhor feudal e por isso vivia em abandonado. Esta situação mudou quando o ex-serviçal do Mago do Lago pediu ao senhor feudal que lhe deixasse trabalhar como coveiro, pois seu mestre havia deixado as terras do Feudo e por isso ele perderia seu sustento. O velho coveiro está cuidando bem do cemitério há mais de cinco anos, até agora!



Lago

O lago do feudo fica à uma hora de caminhada da casa feudal e é uma região praticamente abandonada desde o dia em que o mago do lago partiu misteriosamente há 5 anos atrás. Deste lago nasce o rio gelado que cruza e abastece todo o feudo através de um sistema de aquedutos de madeira suspensos e controlados por cordas móveis. Periodicamente vassalos fazem a manutenção do aqueduto e do mecanismo de controle do mesmo, mas ninguém tem coragem de se

Vermes do Feudo Maldito

aproximar da velha torre do mago.

O misticismo inunda o imaginário do povo e depois do surto do coveiro a coisa piorou. A torre do mago é uma construção velha e atualmente “abandonada”, e somente o coveiro entra nela, pois ela fica trancada magicamente.

Boatos, rumores, mentiras e verdades

Apresentamos uma lista de boatos e rumores que podem ser ouvidos pelos personagens durante as cenas de interação com os vários moradores do feudo. Estes boatos podem ser ditos por qualquer um, ao contrário das pistas únicas que são “segredos verdadeiros” revelados apenas pelas pessoas indicadas.

-Parece que os vermes só atacam de dia

-O verão no feudo é muito quente e os vermes se reproduzem nestas condições

-Acredita-se que os vermes não cruzarão o rio de águas geladas

-Os kobolds devem ter sido mortos pelos vermes nas cavernas da cordilheira ao sul

-Alguns vermes são maiores que humanos e outros chegam a tamanhos abissais

-Talvez os terremotos noturnos sejam

os vermes por baixo da cidade criando ninhos

-Três famílias de fazendeiros fugiram após perderem parentes nos ataques dos vermes

-O coveiro tem tido surtos paranóicos e foi visto algumas vezes gritando maldições pelo feudo

-O aqueduto está sem manutenção e qualquer força mudará a direção deles desviando a água

-Três semanas atrás um viajante do deserto morreu nos braços do coveiro

-Parece que os buracos feitos pelos vermes formam um complexo de túneis arredondados

-Os kobolds estão esperando os vermes sumirem para eles atacarem

-Talvez tempestades de areia violentas cheguem ao feudo através dos túneis dos vermes

-O senhor feudal tem mais dinheiro do que demonstra e está com medo de falar

-O mago do lago acabaria facilmente com os vermes com um feitiço poderoso

-Uma forasteira foi vista pela fazenda a noite, talvez ela seja a dona dos vermes

-Os vermes têm medo do frio, por isso evitam as águas geladas do rio

AÇÃO! Cenas e Eventos

Serão apresentadas a seguir, as cinco cenas centrais da aventura, mas durante o desenrolar da aventura o mestre pode e deve inserir outras cenas e encontros para agitar as coisas e tirar qualquer sensação de marasmo da mesa.

Vale lembrar que a contagem de dias também é algo a se considerar por causa das despesas dos personagens com comida e estalagem, bem como o aparecimento de novos aventureiros para concorrer com os jogadores na missão. Um bom elemento apavorante, estressante e opressivo, seria matar um vassalo por dia ou então fazer os rastros dos vermes avançarem mais em direção a casa Feudal. Seja como for, seguem abaixo alguns encontros interessantes para facilitar a vida do mestre.

-Kobolds desabrigados: alguns Kobolds afugentados pela presença dos vermes podem ter deixado as montanhas sem rumo, mas como não conseguiram condições ideais de sobrevivência, começaram a atacar alguns dos rebanhos nos pastos, e como o senhor feudal está com poucos homens de armas para defender-se dos vermes, os kobolds só terão resistência caso encontrem com os jogadores.

-Bandidos no caminho para o lago: devido à crise que se instalou no feudo, alguns vassalos estão assaltando

forasteiros incautos que passam pelo caminho que leva ao lago do feudo. As três famílias de vassalos que abandonaram o feudo podem estar agindo como bandidos para sobreviverem também. Seja como for, bandidos são um bom encontro

-Ratos gigantes do cemitério: Caso os jogadores se envolvam numa exploração do cemitério, da mata próxima ou apenas procurando o rastro da elfa misteriosa, podem acabar se deparando com um ninho de ratos gigantescos que se alimentam de cadáveres e pequenos animais.

CENA 1 – Conversa com o Senhor Feudal

Esta cena é o gatilho para a aventura se desenrolar. As outras cenas podem acontecer em qualquer ordem cronológica, mas apenas realize esta cena antes das demais para não perder a conexão lógica dos fatos.

Dependendo da forma de recrutamento dos personagens, o senhor feudal pode já estar esperando por eles, ser abordado no mercado ou até mesmo procurado em sua casa. De qualquer forma, ele receberá bem os personagens em seu salão principal.

A casa Feudal é uma grande casa de madeira estilo colonial com um andar apenas. Um belo e verdejante cercado de plantas por toda a propriedade deixa apenas a opção da porta princi-

Vermes do Feudo Maldito

pal para visitantes. É comum ver suas duas filhas brincando pelo jardim durante o dia e os cinco criados (silenciosos e discretos) interagindo apenas quando solicitados.

Existe uma carroça de viagem com dois cavalos e um pequeno estúbulo aos fundos, além de um poço artesiano próximo à cozinha.

Informações do Senhor Feudal: Segue abaixo uma série de informações que o mestre pode deixar claro para os jogadores ou apenas falar mediante questionamento deles durante o diálogo inicial com o Senhor feudal. Sempre tente amenizar as coisas para evitar a inflação da recompensa oferecida aos jogadores, mas não negue as informações.

-Os vermes vêm do deserto ao Sul, além de uma cordilheira até chegarem à fazenda;

-Poucos peões viram os vermes, mas os estragos podem ser sentidos a cada manhã;

-Tremores de terra são sentidos durante a noite nos arredores das plantações;

-Os animais ficam muito agitados durante as noites;

-Outro grupo de aventureiros virá em cinco dias tentar resolver o caso também;

-O deserto ao Sul é inóspito e muito perigoso ninguém se atreve a ir lá;

-Kobolds habitavam a cordilheira sul e roubavam as plantações, mas eles

não aparecem mais;

-Existem apenas cinco homens de armas tomando conta das terras do senhor feudal.

Notas para o Mestre: O Senhor feudal está totalmente dominado pelo medo de falir! Mesmo assim, ele tentará manter a pose, pois é um homem de negócios e não deseja que ninguém se aproveite disso para extorquir seu dinheiro.

É recomendado ao mestre que (por hora) deixe os jogadores enganados quanto à intensidade dos perigos. Capriche na arrogância e faça parecer que os jogadores estão recebendo um favor dele. Negocie bastante! O senhor feudal está disposto a pagar uma recompensa de 400po, mas só oferecerá 200po. Caberá aos jogadores convencerem ele de que a missão vale mais e que o prejuízo dele será maior caso os vermes continuem com os seus ataques aos rebanhos e plantações.

CENA 2 – Casa do coveiro

Esta cena servirá para os jogadores descobrirem a senha para desativar o selo mágico da torre do lago e também para criar alguma tensão enigmática com a elfa discípula do mago do lago.

Os jogadores cedo ou tarde aparecerão por aqui. A pequena casa do coveiro foi literalmente abandonada e o acesso ao seu interior é fácil. Não existe

nenhuma trava na porta de madeira e as paredes da casa são tão frágeis que alguns golpes a derrubariam. No seu interior existe apenas uma cama velha, um fogão a lenha, uma mesa de madeira com umas panelas velhas em cima, e num canto do único cômodo da casa está um cesto quebrado com muitas roupas sujas.

Existe um pequeno alçapão embaixo da cama que pode ser detectado pela percepção dos elfos ou caso alguém arraste a cama. Este pequeno alçapão está emperrado pelo desuso e será necessário um teste de Força com penalidade de -1 para abri-lo. Dentro do alçapão está uma pequena caixa de madeira contendo um pergaminho enrolado com os dizeres mágicos que removerão as trancas mágicas da Torre do Mago do Lago. O pergaminho está escrito em élfico, com os seguintes dizeres: Porta que a magia do lago fecha só a magia do lago abre.

Caso algum jogador preste atenção na janela, perceberá um vulto do lado de fora da casa os observando. É a elfa discípula do velho mago do lago, que prestará atenção a cada movimento do grupo, temendo que sejam agentes do mal vindos do deserto. Caso os jogadores tentem interceptá-la, o mestre deve conduzir uma cena de perseguição entre árvores mortas e as rústicas sepulturas do cemitério. A elfa é bem rápida e silenciosa, e não dirá uma só palavra. Caso tenha que enfrentar o grupo, usará uma magia de sono para ganhar tempo.

CENA 3 – A Torre do mago do lago

Esta cena servirá para revelar aos jogadores pistas do que está acontecendo no deserto. Será possível também obter algum tesouro na torre.

Depois da caminhada de uma hora até o lago, os jogadores podem ver a sombria e abandonada torre, uma construção velha e sem acabamentos, medindo em torno de 10 metros e possuindo dois andares e um terraço.

Existe um selo mágico na porta principal que proíbe a entrada de curiosos e defende contra invasores. Para alertar os jogadores, o mestre pode dizer que os personagens viram uma ave ser abatida ao pousar sobre a torre. Qualquer criatura que toque na torre deve passar em uma Jogada de Proteção ou sofrerá 1d6 de dano devido uma descarga elétrica emanada da torre.

A única forma de entrar é pronunciando a frase “Porta que magia do lago fecha só a magia do lago abre” em idioma élfico.

Caso os jogadores cheguem até a torre sem a senha ou não consigam encontrá-la na casa do coveiro no cemitério, o mestre pode dar uma ajudinha. Diga que os personagens ouvem gritos vindo de dentro da torre e caso eles se escondam nos arredores da torre, poderão flagrar o coveiro saindo da torre a noite para ir até o lago para encher um grande odre com

Vermes do Feudo Maldito

água fresca.. Na volta eles ouvem o coveiro falando à frase que desativa o selo.

Dentro da torre:

O ambiente dentro da torre é totalmente sombrio, e existe apenas uma pequena vela acesa num criado mudo ao lado da cama onde o velho coveiro está dormindo. O primeiro andar é apenas uma sala redonda com 12 metros de diâmetro onde estão os sacos de mantimentos, barris de água, uma mesa com um pequeno livreto em cima, além muita poeira e teias de aranha por todo lado.

Os personagens somente conseguem ver o que está à 1 metro da vela. Caso acendam uma tocha ou andem pelo escuro o velho coveiro acordará e apenas um ladrão poderá subir silenciosamente os outros dois andares sem acordar o velho coveiro. Uma escada em caracol leva até o escuro segundo andar da torre onde ficam os aposentos do velho mago do lago.

Atualmente existe apenas uma cama simples, uma mesa com muitos papeis largados, pena e tinta, uma pequena estante com vários livros antigos e ao lado da cama está um baú trancado que pode ser arrombado (acordando o velho coveiro caso esteja ainda dormido). Dentro do baú se encontra uma caixa luxuosa contendo uma varinha mágica de Explosão Glacial (ver apêndice 2) com cinco cargas restantes.

O terraço da torre está vazio e parece ser apenas um local para observação de boa parte do feudo.

Informações do velho coveiro (Carisma 8): Caso seja acordado pelos jogadores, o coveiro se levanta assustado e com um porrete nas mãos. Ele está completamente apavorado e parece descontrolado. É provável que ele ataque os personagens, mas caso seja atacado ele cairá no chão e ficará se encolhendo gritando coisas sem sentido. Segue abaixo algumas sugestões:

-“O mago do lago estava certo! O mal vem do sul!”

-O único local seguro é a torre devido o selo de proteção.

-O nômade que morreu foi o ultimo sobrevivente das tribos do deserto.

-Um terror maligno e inimaginável pode estar surgindo no deserto.

-O diário do Nômade é um verdadeiro livro maldito, relatando fatos enlouquecedores.

-Ninguém deve tocar nas coisas do mago do lago, pois devem estar protegidas por magia.

Notas para o Mestre: O LIVRETO

O pequeno livreto em cima da mesa do primeiro andar da torre é na verdade o diário do nômade do deserto. O conteúdo deste diário ficará como um gancho para próximas aventuras. Algumas idéias serão apresentadas no final da aventura.

CENA 4 – O combate na fazenda

Esta cena servirá para mostrar que a elfa está tentando ajudar a população do feudo contra os vermes e também para expor à fraqueza dos vermes do deserto em relação às baixas temperaturas.

Como os ataques dos vermes acontecem nas plantações e pastos do feudo, é provável que os jogadores passem ali para investigar. Para introduzir esta cena o mestre deve descrever um dia nublado meio chuvoso e injetar um clima de adrenalina ao narrar que os personagens são surpreendidos por um tremor de terra forte seguido de gritos dos vassalos em uma parte próxima dos pastos.

Ao chegarem ao local eles podem ver a desconhecida elfa discípula do mago do lago lutando contra alguns vermes do deserto para proteger crianças que acabaram caindo num dos túneis dos vermes. Os vassalos ficam gritando de pânico e imploram aos jogadores que ajudem a elfa a proteger as crianças, caso eles não tenham tido esta iniciativa naturalmente.

A elfa está tendo dificuldade com os vermes e caso ela tenha combatido os jogadores na cena do cemitério, assim se agravará a situação devido a qualquer ferimento sofrido ou magias usadas por ela.

O ápice do combate será quando um terremoto derrubar todos os jogadores e um número grande de vermes surgir

cercando-os de repente. O quadro do combate deverá mudar drasticamente e o mestre deve caprichar no detalhamento e no clima de quase-morte.

As crianças chorando atrás da elfa, as nuvens completamente negras e alguns relâmpagos criando um panorama de suspense. Neste momento o mestre deve se assegurar que os jogadores realmente temam a morte de seus personagens e pode até conduzir um ou dois turnos de combate, mas antes que o pior aconteça, descreva uma súbita chuva caindo sobre os campos e os vermes gradativamente retornando ao subsolo. Contudo, no último instante um dos vermes consegue levar a elfa consigo para o subsolo e três crianças acabam caindo nos buracos.

CENA 5 – O resgate nos túneis

Esta cena somente será realizada caso os jogadores desçam os túneis dos vermes para uma missão (paralela) de resgate da elfa e das crianças. Caso os jogadores não desejem se arriscar, alguns fatores devem ser levados em consideração: eles perderão informações da elfa que podem levar à aventuras futuras, e os vassalos poderão ficar furiosos com os personagens por não ajudá-los, expulsando-os (e talvez, até mesmo organizando uma turba furiosa em perseguição a eles) das fazendas sempre que os virem por lá.

Logo depois o inicio da chuva os

Vermes do Feudo Maldito

vermes de areia retornaram para o subsolo, mas algumas crianças do feudo caíram nos túneis e a misteriosa elfa fora arrebatada por um dos vermes. Da superfície ouvem-se os gritos das crianças em meio aos sons dos trovões e ocasionalmente nota-se luzes fortes oriundas de magias da elfa.

O clima é tenso entre os vassalos e neste momento a carroça do Senhor Feudal se aproxima do local e a pressão sobre os personagens é enorme para que algo seja feito em favor das crianças.

É possível que os jogadores tentem extorquir algum dinheiro extra do senhor feudal, mas o máximo que eles conseguirão será algum equipamento básico para o resgate.

Caso o mestre ache prudente, a filha do mercador pode oferecer também 2 ou 3 poções de cura para os personagens.

Abaixo segue um mapa ilustrativo da disposição dos túneis que os vermes escavaram embaixo dos pastos feudais ao longo deste mês. Embora exista uma tabela de encontros aleatórios para auxiliar o mestre, ele tem total liberdade sobre a freqüência de encontros dentro dos túneis, mas algumas coisas devem ser levadas em consideração:

- Os vermes não são gigantes, portanto os túneis são estreitos e permitem apenas uma pessoa de cada vez;

- Os ossos dos aventureiros que sum-

iram no Pano de Fundo estão aqui, talvez com algum item .

- Não existe iluminação, logo tochas podem atrair mais vermes ou ate mesmo sufocar os personagens devido a fumaça contida nos túneis.

- Desmoronamentos súbitos podem acontecer e exigem uma Jogada de Proteção (bônus de CON, 1d6 dano caso falhem).

- A visibilidade é ruim nos túneis, o que pode ocasionar situações de cobertura simples aos vermes.

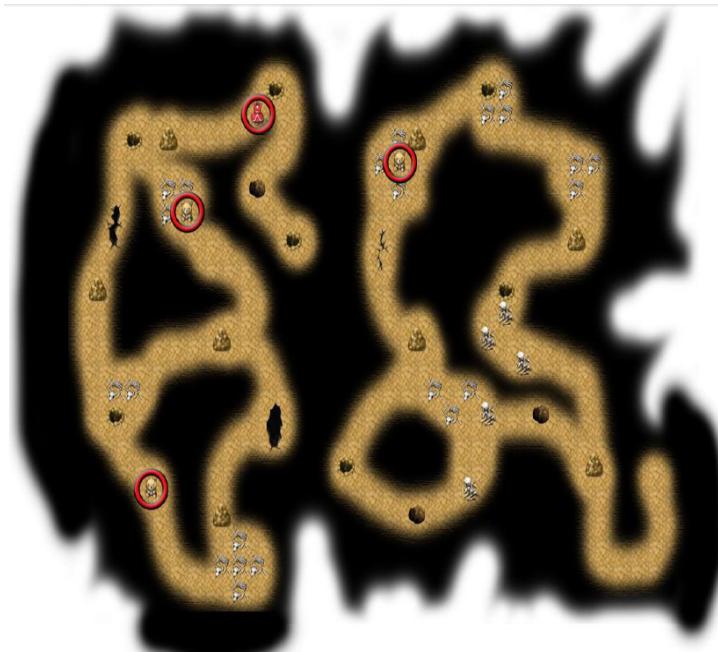
- A elfa pode estar bem ou mal de saúde, conforme o mestre achar necessário.

- Os jogadores podem usar qualquer buraco para voltarem à superfície.

- Os túneis têm em média 1m de altura e exigirão que os personagens andem um pouco encurvados.

Caso os jogadores tenham iniciado a busca voluntariamente, após o resgate das crianças e da elfa misteriosa, o mestre pode premiar os jogadores com um extra de 5% da experiência total que cada um receber ao final da aventura.

Informações da elfa (Carisma 12): Caso a elfa não morra nem fuja, os jogadores podem finalmente interagir com ela. O recomendado é que os jogadores só consigam conversar com ela após o primeiro encontro na casa do coveiro, mas o mestre tem a palavra final. Estas informações da elfa serão



de pouca utilidade nesta missão, mas serão de grande importância para criar ganchos para as próximas aventuras, assim como o diário do nômade do deserto.

-O mago do lago foi procurar ajuda com magos elfos numa terra distante.

-O deserto está sendo palco de um fenômeno que pode mudar os rumos da história mundial.

-Estudou magia com o mago do lago escondida durante 2 anos.

-Secretamente foi a engenheira dos mecanismos que permitem a mobilidade do aqueduto.

-Ela precisa coletar informações precisas do que está acontecendo no deserto ao sul.

-O mago do lago pretende voltar mas somente com alguma solução para o problema.

-Ela suspeita que o número de vermes se torne incontável em um curto espaço de tempo.

-Bloquear as montanhas que dão o acesso do deserto ao feudo deve amenizar a situação.

No mapa ilustrativo dos túneis, as figuras de ursos de pelúcia envoltos por círculos vermelhos representam as crianças e o vestido envolto no círculo vermelho representa a elfa misteriosa. Segue abaixo uma pequena tabela para ajudar ao mestre a determinar eventos aleatórios dentro dos túneis dos vermes de areia.

Vermes do Feudo Maldito

Tabela 1-1: Encontro nos Túneis

1d8	Evento aleatório
1-2	Gritos de crianças fornecem uma direção aos jogadores
3-5	Nenhum evento significativo ocorre
6-7	Desmoronamento do solo
8	1d4-1 vermes do deserto

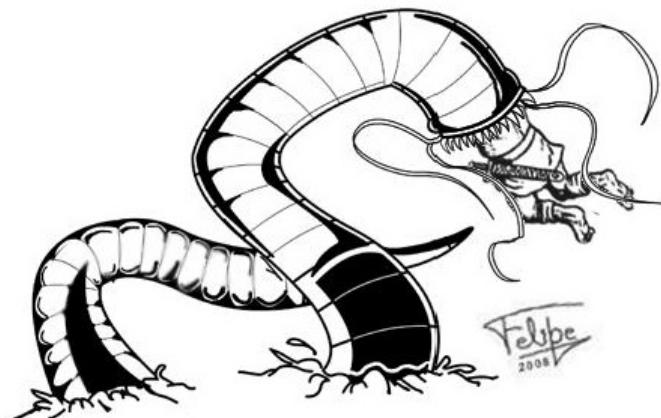
Conclusão

Fracasso! Provavelmente este será o relatório desta missão, pois não importa o rumo que as coisas tomem, qualquer um pode perceber facilmente que a infestação de vermes de areia está além das capacidades de combate dos personagens. São inúmeros vermes e a quantidade apenas aumenta a cada dia, ressaltando ainda que esta época do ano (alto verão) é quando os vermes se procriam.

O Senhor Feudal somente irá pagar a recompensa prometida caso os vermes deixem de atacar o feudo totalmente. Ele ainda possui seus cinco jagunços (homens de armas) para lhe proteger caso os jogadores tentem extorqui-lo à força. Os jogadores deverão pensar em alguma solução que não seja um confronto com os vermes. Claro que eles podem apenas ir embora e rejeitar o dinheiro, mas isso terá consequências diferentes de acordo com a forma de recrutamento no inicio da aventura, afinal abandonar um trabalho qualquer tem repercussão bem menor do que abandonar a família, por exemplo.

Caso os jogadores não desistam da missão por inteiro, eles terão que desenvolver idéias criativas para eliminar a ameaça dos vermes. Se obtiverem sucesso receberão o valor combinado sem problemas, além de uma premiação de 100XP pela conclusão da missão. O mestre pode ainda conceder mais XPs aos jogadores por ações extraordinárias diversas (recomendamos que não ultrapasse +100XP). É possível também que algum vassalo que teve seu filho salvo ofereça algum presente aos jogadores, mas algo que não ultrapasse 5% do valor total da recompensa paga pelo senhor feudal. Segue abaixo algumas possíveis sugestões para resolver a missão:

Aqueduto: Depois de um momento ficará claro para os jogadores que estes vermes são totalmente vulneráveis às águas geladas do lago, bem como temperaturas baixas. Caso tenham explorado a região do lago ou apenas prestado atenção na estrutura do aqueduto que abastece o feudo, entenderão que os grandes canos de madeira que conduzem a água do lago até o feudo são móveis e controláveis pelo sistema mecânico de cordas e roldanas. Por tanto, uma forma inteligente de acabar com os vermes seria apenas direcionar os canos para os túneis dos vermes e criar uma enchente, um rio subterrâneo que impediria a aproximação dos vermes. Os jogadores deverão exterminar apenas os vermes que ainda estiverem nas terras



do feudo no ato da irrigação agressiva dos túneis e o senhor feudal perderá parte de suas plantações devido o excesso de água no solo, mas isso é totalmente contornável.

Criando um açude: Caso os jogadores não percebam a utilidade do aqueduto, ou tenham o inutilizado de alguma forma, existe uma alternativa mais braçal e cansativa que seria criar um açude desviando água do lago e obtendo os mesmos resultados que o aqueduto poderia proporcionar.

Migrando: Os jogadores podem também aconselhar o senhor feudal a migrar suas plantações para o outro lado do rio. Como a água do lago e do rio acabam por abaixar a temperatura do solo umedecendo-os, é provável que os vermes acabem desistindo de atravessar para o outro lado.

O Futuro - Ganchos de Aventuras

Finalmente o fim! Será?

Se tudo correu bem, os jogadores resolveram a missão e conquistaram sua recompensa... mas e agora? O que ocasionou o êxodo dos vermes? O que está acontecendo no deserto? O que foi que o velho mago do lago viu em suas visões proféticas? O que pode ser tão perversamente maligno para deixar o velho coveiro ensandecido?

Essas perguntas poderão ficar na mente dos jogadores e caberá ao mestre dar respostas a elas. O que apresentamos a seguir são alguns ganchos possíveis para futuras aventuras ou quem sabe uma campanha inteira, pois são eventos de proporções épicas, afinal um pequeno mal não traria tamanho suspense nem tantas perguntas! Contudo, o mestre tem a palavra final sobre todos os eventos e fatos.

Vermes do Feudo Maldito

Ascensão do Reino Esquecido: Finalmente acordou a poderosa múmia do sumo-sacerdote de uma antiga civilização maligna esquecida através das eras e dunas do deserto. Dotado de poderes surpreendentes a múmia começa o trabalho de reestruturação de seu reino antigo. Inicialmente desperta uma horda de escravos esqueletos e começa a atacar as tribos nômades do deserto. Com os nômades dominados, a múmia oferece sacrifícios humanos a potestades antigas e assim, consegue mais poderes para erguer novamente o palácio real e reviver seu amado Deus-Faraó para reger o mundo.

Ataque extra-planar: Misteriosamente um portal gigantesco aparece no meio do deserto e conecta esta realidade com algum plano de existência alienígena ou infernal. Hordas de demônios, alienígenas ou alguma entidade maligna atravessa o portal e começa uma onda de destruição em massa, aniquilando todo ser que respira! Talvez, o portal não possa ser fechado sem que se invada a outra dimensão.

Monstro errante: Um cometa cai aleatoriamente em algum lugar no centro do deserto e após algumas horas uma criatura de poderes épicos semi-indestrutível surge num frenesi louco. O meteoro pode ter despertado a criatura de seu sono ou pode ser a prisão do monstro, que ao se chocar

com o solo se enfraqueceu. A criatura pode ser tanto uma fera gigantesca como o Godzila ou Tarrasque, como pode ser algum humanóide brutal virtualmente indestrutível e estúpido como o Apocalipse da DC comics ou o incrível Hulk.

Conspiração divina: Uma antiga divindade maligna banida doutro mundo começa seu plano de dominação da existência. Devido a seu poder estar fraco, a divindade começa a transferir parte de seu poder para magos corruptos para que eles iniciem um falso culto a um deus bondoso e agrupem multidões de fieis para serem sacrificados ao Deus maligno que se levantarà com força total sobre o mundo. Um destes magos levanta um castelo místico no meio do deserto e como medida de segurança usa um feitiço que torna todo o deserto em um mar de areia movediça interdimensional, atirando todos os seres dragados para outro mundo, servindo de sacrifícios à divindade maligna.

Apêndice 1:

Verme de Areia

Os vermes de areia são criaturas raras, com bocas recheadas de dentes e quatro tentáculos gosmentos que se originam ao redor da boca e servem para golpear seres hostis. Estes vermes vivem em comunidades subterrâneas e dificilmente são vistas na super-

ficie a não ser nos seus períodos de reprodução quando se avista muitos deles “nadando” nas dunas como golfinhos saltadores. Esses vermes normalmente possuem de 3 a 4 metros de comprimento, mas quando lutam na superfície costumam se equilibrar em posição defensiva ereta, reduzindo seu tamanho aparente para 1,5m até 2m. Existem também relatos de vermes maiores, uns com 10m de comprimento e existem ainda lendas sobre verdadeiros vermes de areia abissais com mais de 25m de comprimento e 5m de diâmetro, que ocasionam verdadeiros terremotos quando escavam e que são as protetoras das comunidades que habitam os mais profundos subterrâneos.

Verme de areia (grande e neutro / Subterrâneo)

Encontros: 1d4+1 covil 3d6+3

Prêmios: nenhum | 27 XP

Movimento: 4m/ escavando 12m

FOR 10 DES 15 CON10

INT 1 SAB 10 CAR 5

Jogada de Proteção: 13

DV: 1 (5-8)

CA: 12

Ataques:

2 tentáculos +2 (1d4)

1 Salto Arrebatador +4 (1d6+2)

Salto arrebatador: Estes vermes carnívoros usam saltos arrebatadores para agarrar suas vítimas e levá-las instantaneamente para o subsolo. Caso



Vermes do Feudo Maldito

erre esta manobra o verme fica um turno sem poder atacar, apenas escavando para voltar à superfície, mas em caso de sucesso, a vítima levada para o subsolo deve ser bem-sucedida em uma Jogada de Proteção (bônus de FOR) ou sofrerá $1d4+1$ de dano por rodada devido as mordidas do verme.



Sensibilidade às baixas temperaturas: Estes vermes são extremamente sensíveis às temperaturas baixas. As rígidas condições de sobrevivência no deserto acabaram por gerar fragilidades imensas em ambientes frios. Qualquer ataque baseado em frio, gelo ou água causam o dobro do dano e imersão em água gelada pode fazer o verme ter espasmos frenéticos até morrer (3 rodadas).

que por serem vulneráveis às baixas temperaturas, deveriam ser combatidos justamente na sua fraqueza.

Explosão Glacial

Mago 3

Alcance: Raio de $5m+3m$ por nível do mago

Duração: Instantânea

Um projétil parecido com um pequeno dardo de gelo e disparado do dedo do conjurador, para explodir no lugar alvo, em um globo de ar congelante. O raio da explosão é de 6 metros e o dano é $1d4+1$ por nível do conjurador (até um máximo de $10d4+10$). A explosão se adapta ao volume disponível. Um sucesso no teste de resistência reduz o dano desta magia pela metade, mas qualquer alvo ficará com sua movimentação abalada por conta da atmosfera congelante. Cada vez que usada sobre um alvo, esta magia impõe uma penalidade de -25% (-1/4) no movimento.

Apêndice 2:

Magia Explosão Glacial

Na torre do velho mago do lago foi apresentada uma varinha de Explosão Glacial, que nada mais é do que uma varinha mágica criada para disparar a magia homônima. Abaixo segue uma breve descrição da magia Explosão glacial.

Esta é uma magia desenvolvida pelo velho mago do lago para confrontar os vermes de areia. Quando a visão profética atingiu a consciência do velho, ele previu que o primeiro perigo seria exatamente os vermes de areia,

Apêndice 3: A Elfa Miste-

riosas

O velho mago do lago é um personagem enigmático, mas como nesta aventura ele não atua em pessoa, deixamos um detalhamento para o futuro. Não podemos ignorar que existe nele uma preocupação com o bem estar do feudo e do mundo, além da afinidade com uma comunidade de elfos magos poderosos, de onde procedeu seu mentor.

Sem sombra de dúvidas a Elfa maga deve ser a personagem mais misteriosa da aventura. O mestre deve decidir o que fazer com ela. Poderia se tornar uma NPC junto ao grupo, ou talvez apenas alguém que ofereça suporte inusitado e salvador. Existe ainda a possibilidade dela nunca mais aparecer, morrer, se corromper ou apenas virar uma ponte de contato entre os jogadores e o velho mago do lago.

O pai dela era notório elfo fidalgo que fora salvo da morte pelo velho mago do lago e por conta disso lhe entregou a sua filha como serva. Com o passar do tempo o velho mago liberou a jovem elfa de sua servidão e iniciou um processo de discipulado místico. A jovem viveu durante 12 anos nos arredores do lago e na torre do velho mago.

Como é muito inteligente a elfa foi instruída em varias ciências e leu vários livros do velho mago. Não é de se estranhar que tenha sido ela quem desenvolveu o projeto de engenharia mecânica que permitiu a mobilidade dos canos do aqueduto.



Ninguém no feudo sabia de sua existência, apenas o velho mago do lago e o seu servo a conheciam, mas a reclusão nunca foi problema para esta elfa. Depois da conclusão de seus treinamentos, o velho mago do lago ordenou que ela retornasse para sua terra e mostrasse como ela havia sido bem tratada e doutrinada nas artes mágicas.

Todas essas informações sobre a elfa devem se encaixar no enredo da campanha do mestre, por tanto são apenas sugestões para se manter a coesão dos argumentos propostos aqui, toda via o mestre sempre tem a palavra final.

Vermes do Feudo Maldito

Ficha

Raça: Elfo

Classe: Mago

Nível: 3

Atributos

FOR: 9 DES: 17

CON: 9 IIINT: 18

SAB: 12 CAR: 14

JP: 14 (12 com anel de proteção)

Movimento: 6m

C.A: 13 (15 com anel de proteção)

Pontos de vida: 7

B.A: +1

Arma: Cajado +0 (BA +1, FOR -1).

Dano 1d4-1

Magias Arcanas (4 de 1º, 1 de 2º)

1º - Mísseis mágicos / Sono/ Ler Magia / Patas de Aranha

2º – Reflexos

EQUIPAMENTO

Livro de Magias

Manto

Cajado

Mochila

Rações para cinco dias

2 Poções de Cura (1d8)

Anel de Proteção +2

Botas Élficas

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), notation, 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.

