

TORMENIA RPG



Elfos Negros

TORMENTA RPG

Bem vindos de volta aventureiro! Hoje resolvi resuscitar os elfos negros de Arton. Inicialmente eles foram apresentados na, hoje dinossáurica, *Revista Tormenta* nº2 em uma matéria escrita por Antônio Augusto “Shaftiel”, alguns meses depois eles voltaram no conto *Amargura e ressentimento*, também de Antônio Augusto “Shaftiel” publicado na *Revista Tormenta* nº5. Depois disto a matéria foi re-publicada e adaptada para d20 no falecido site oficial de *Tormenta*.

Os elfos negros de Arton ainda chegaram a ser citados em um especial de Holy Avenger e numa pequena frase pouco digna de nota no *Crânio e o Corvo**, o 2º romance da trilogia que se passa em *Tormenta*, mas nada que sugerisse sua volta.

Algo interessante de ser mencionado é que Antônio Augusto revisou e continuou seu conto no site *Recanto das Letras* (<http://www.recantodasletras.com.br/contosdefantasia/325434>) onde entrei em contato para pedir autorização para lançar este material.

Espero que gostem e não deixem de acompanhar a tão aguardada terceira parte de nossa série Resgate, desta vez trazendo de volta os talentos regionais. isto aqui no RPG & Chá preto

SASCHA BORGES LUCAS, visitando Thyatis para negociar mais uma ressureição.



Para usar esse artigo, você deve estar familiarizado com as regras e cenários de *Tormenta RPG*. Também aconselho que tenha o livro *O Panteão*, mas ele não é obrigatório.

* Não lembro de nenhuma citação aos elfos negros no *Inimigo do Mundo*, mas não sei dizer nada sobre o *Terceiro Deus* porque ainda não li, mas pretendo quando sair a segunda edição, ainda este ano



Sumário

Os elfos negros.....	4
História.....	4
A iniciação.....	4
A seita.....	5
valores.....	5
Ambições.....	5
Se tornar um elfo negro.....	5
Novos talentos.....	6
Nova Arma.....	6
Garras de Tenebra.....	6
Berforam, o líder dos elfos negros	8
Open game license.....	9

Os Elfos Negros

A destruição de Lenórienn no ataque da Aliança Negra causou grandes traumas e desilusões nos elfos, fazendo alguns deles abandonarem a crença na deusa que os criou. Esses elfos formaram uma seita devotada ao ódio de Glórienn – que segundo eles, os abandonou na sua hora de maior necessidade.

Os elfos dessa seita preferiram abraçar uma outra divindade, que consideram mais forte; perdidos na escuridão, sob o manto da noite, eles adoram Tenebra, a Deusa das Trevas.

História

Correm boatos entre os bardos de que os elfos negros já existiam antes da queda de Lenórienn, a grande nação élfica arrasada pela Aliança Negra de Thwor Ironfist.

Naquela época, Glórienn era a divindade principal dos elfos – mas estes, como amantes da natureza e observadores das coisas belas do mundo, eram abertos ao culto de outros deuses. Muitos elfos, principalmente os clérigos de Glórienn, negam com todas as forças, enquanto outros se recusam a falar sobre isso... Mas os rumores dizem que, mesmo antes da queda de Lenórienn, já havia um culto a Tenebra entre os elfos. De qualquer maneira, se esse culto não existia antes, passou a existir mais tarde.

Para a defesa de Lenórienn durante a Infinita Guerra, existia um grupo especial de guerreiros santos da deusa: os Espadas de Glórienn. Seu líder, Berforam, era (e ainda é) um dos maiores guerreiros elfos do mundo.

Quando Lenórienn caiu vítima da Aliança Negra, os Espadas de Glórienn lutaram como puderam, clamando por sua deusa em combate. Mas de nada adiantou. Seu império caiu e suas famílias foram assassinadas enquanto eles lutavam. Berforam perdeu seus filhos, e seu coração se fechou para Glórienn quando ela não respondeu a suas aflições.

O guerreiro deixou a cidade em uma caravana que fugia de Lamnor – e, a cada vez que olhava para os outros elfos, feridos e desesperados, seu ódio por Glórienn crescia.

Berforam começou a procurar por mais elfos que sentissem a mesma coisa, para tentar apaziguar sua dor, mas seu ódio apenas aumentou – como a deusa pôde permitir tanto sofrimento?

Certa noite, ainda na caravana, ele discutiu com um clérigo de Glórienn, e acabou matando o sacerdote. Berforam olhou desafiador para os elfos chocados e perguntou: “Vocês acham que algum deus ainda protege este povo?”. Observando tudo de seu palácio negro entre as estrelas, a deusa Tenebra respondeu.

Naquela noite sem lua, ela despejou um manto de escuridão sobre os elfos do acampamento. Alguns fugiram. Aqueles que ficaram, angustiados, aceitaram o presente.

Esses elfos, já com a alma enegrecida pela amargura, ficaram com sentimentos ainda mais sombrios. Seus olhos e cabelos ficaram completamente negros. Os elfos dizem que os olhos são a porta a alma, e revelam a natureza dos seres;

isso deve ser verdade, especialmente em relação aos elfos negros...

O grupo de Berforam viajou até uma grande caverna perto das fronteiras do Reinado. Eram cerca de duzentos elfos, e outros ainda chegariam; mas almas desesperadas em busca de vingança.

A iniciação

Os elfos negros estão unidos pelo ódio e ressentimento. Seu orgulho os leva a odiar tudo que existe, pois eles – os elfos, os seres mais nobres de Arton – perderem seu reino e sua graça. Agora, tudo que eles querem é vingança contra os demais povos.



Qualquer elfo que rejeite a deusa Glórienn pode fazer parte da seita. Ele é acolhido e iniciado em um ritual realizado pelos clérigos da seita; o novato é envolto em trevas mágicas que o fazem reviver seus piores momentos, lembrando-o de todas as tristezas que Glórienn trouxe à sua vida. Após o ritual, um grupo de guerreiros leva o novato para caçar. Nessa ocasião, os guerreiros esperam que ele realize seu primeiro assassinato; se o novato conseguir, seus olhos e cabelos se tornarão completamente escuros – e ele terá se tornado um verdadeiro elfo negro.

Caso falhe na tentativa, ou se recuse a matar, o elfo será capturado e levado de volta ao esconderijo da seita, onde encontrará seu fim em um sacrifício que oferecerá sua alma a Tenebra.

A seita

Os elfos negros se reúnem em uma caverna conhecida apenas como Coração de Tenebra. Ela está próxima do Reinado, na Floresta dos Espinhos. A caverna tem várias saídas para a superfície, vigiadas por soldados da seita.

Descendo pelos túneis encontramos os cultistas de maior hierarquia; clérigos mais poderosos e magos encarregados de aconselhar os líderes da seita. Ali estão as igrejas de Tenebra, onde os clérigos rezam e os elfos procuram por orientação; e as bibliotecas, onde os magos fazem seus experimentos e treinam seus aprendizes.

No final dos túneis está o Grande Saguão das Trevas, abrigando o altar principal a Tenebra e a Mesa da Escuridão. Nessa mesa existem sete lugares, ocupados pelo Conselho da seita. Fazem parte dois guerreiros, dois clérigos e dois magos. O último assento é ocupado por Berforam, o líder supremo da seita.

Também no Grande Saguão das Trevas está a caverna onde são treinados os Garras de Tenebra, guerreiros de elite da seita – uma versão pervertida dos antigos Espadas de Glórienn. Todos os elfos negros ambicionam fazer parte deste grupo.

Valores

Elfos negros são criaturas amargas, incapazes de apreciar as coisas belas como fazem os demais elfos. Em vez de alegria, eles buscam simplesmente alívio para seu sofrimento e melancolia – através de atos vingativos contra as outras raças. Eles não podem mais ver a beleza, apenas as marcas que foram deixadas.

A única coisa com a qual os elfos negros se importam é com sua seita; eles confiam na coletividade para sobreviver às desavenças, e enxergam o culto como um grupo que devem proteger a qualquer custo. Os elfos negros louvam a vida de seus companheiros, e acreditam que devem fazer de tudo para preservá-la. Eles realizam casamentos e têm filhos – e, talvez, essa seja sua única felicidade na vida.

Os elfos negros vivem em cavernas amplas, com grandes estalactites e stalagmites, onde constroem suas habitações – da mesma forma que os elfos da superfície fazem em árvores. Cada família vive em uma destas stalagmites, e

nenhum elfo negro permite que um membro de outra raça pise em sua casa.

Durante as noites de lua nova os elfos abandonam as cavernas para realizar um grande ritual de celebração a Tenebra. Nessa ocasião eles realizam casamentos, servem doces de cogumelos e vinho de atiu (uma fruta subterrânea), e realizam competições. O ritual se encerra com os primeiros raios de sol, quando eles ateiam fogo a uma grande e grotesca escultura de Glórienn, feita de madeira.

O vinho atiu dos elfos negros, ao contrário do vinho élfico convencional, é uma bebida extremamente forte. Os anões que tiveram chance de provar apreciaram muito, e cobiçam os segredos de sua fabricação – que, é claro, nunca serão revelados pelos elfos negros. Correm rumores de que, em Doherimm, uma grande recompensa é oferecida a quem trouxer o segredo do vinho atiu.

Os elfos negros aprenderam a domesticar uma grande variedade de feras subterrâneas como animais de guarda e montarias – lagartos das profundezas, morcegos gigantes e alguns estranhos peixes de rios subterrâneos.

Elfos negros gostam de preservar objetos de arte élficos, ainda que não sejam mais capazes de apreciá-los; são guardados apenas como prêmios. Talvez por sua amargura, eles conseguem produzir peças muito impressionantes e trajes extremamente belos.

Ambições

Elfos negros também odeiam e desprezam seres de outras raças, e jamais se misturam. A única exceção é a de um elfo negro que esteja atuando como espião; eles podem se disfarçar como elfos comuns para atrair aventureiros para uma armadilha – especialmente se houver um clérigo de Glórienn no grupo.

Nada satisfaz mais um elfo negro que trazer desgraça a servos de Glórienn. Eles se alegram em aprisionar e humilhar clérigos dessa deusa, para provar que ela é fraca e sem poder. Mais tarde, depois de ter seu espírito esmagado, o clérigo de Glórienn tem uma morte lenta e horrível.

Elfos negros mantêm prisioneiros em seus calabouços, para sacrifícios rituais, mas não usam escravos; eles não aceitam que suas coisas sejam tocadas por seres inferiores.

Mesmo uma vida depressiva tem lugar para objetivos. Os elfos negros querem demonstrar sua supremacia sobre todas as raças – especialmente os outros elfos. Eles querem provar que apenas através do abandono total de Glórienn, a deusa fraca e traidora, eles podem se tornar mais fortes.

Como quaisquer cultistas de Tenebra, os elfos negros são considerados uma ameaça pelas autoridades do Reinado. O reino de Deheon oferece uma recompensa pela localização exata da caverna onde eles se escondem, e também pela captura do líder Berforam.

Se tornar um Elf Negro

Para se tornar um elfo negro, um elfo deve passar pelo ritual de iniciação e matar sua primeira presa; se ele conseguir, pode começar seu treinamento no Coração de Tenebra. No fim do treinamento, o elfo deve adquirir o talento “Elfo Negro”, descrito abaixo, quando então ele se tornará um verdadeiro membro da seita.

Novos Talentos

A seguir estão descritos três novos talentos. Visão das Trevas é um talento de poder concedido de Tenebra, e pode ser adquirido por qualquer servo da deusa que cumpra seus pré-requisitos.

Elfo Negro

Você deu as costas à Glórienn, e se tornou um elfo negro.

Pré-requisitos: raça elfo, tendência Má, passar pelo treinamento no Coração de Tenebra.

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de resistência de Vontade e ganha visão no escuro (enxerga em preto e branco no escuro a até 18 metros).

Visão das Trevas [Tenebra]

Você se sente tão à vontade na escuridão profunda quanto um humano na luz do sol.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, visão no escuro.

Benefício: você enxerga perfeitamente em qualquer tipo de escuridão, mesmo aquelas provocadas por magias.

Inimigo de Elfos

Você odeia elfo e aprendeu a lidar com eles.

Pré-requisitos: raça elfo negro;

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Enganação e nas jogadas de dano contra elfos.

Nova Arma

Aji: A aji é uma peça metálica em forma de arco, onde a lâmina seria o arco propriamente dito e a empunhadura seria a corda. A aji é facilmente usada em conjunto; por isso, um personagem utilizando uma aji em cada mão pode gastar uma ação padrão para fazer um ataque com as duas armas, com as penalidades normais por combater com duas armas (normalmente, uma ação padrão só permite um ataque com uma arma; para ganhar ataques adicionais por uma segunda arma o personagem deve gastar uma ação de rodada completa).

Garras de Tenebra

arma marcial	Preço	Dano	Critico	distância	peso	tipo
Corpo-a-Corpo - leve Aji	20 TO	1d6	19-20	-	0,5kg	cortante

Os garras de Tenebra são os guerreiros de elite dos elfos negros, e uma espécie de perversão dos espadas de Glórienn – eles lutam na escuridão, atacam pelas costas e matam sem piedade. Treinados por Berforam e abençoados por Tenebra com poderes sombrios, os garras de Tenebra são inimigos mortais.

Pré-Requisitos

Para se tornar um garra de Tenebra, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Bônus Base de Ataque:** +5.
- **Tendência:** qualquer Maligno.
- **Perícias:** treinado em Conhecimento (religião), Furtividade.

- **Talentos:** Elfo Negro.

- **Especial:** deve ser treinado por Berforam na caverna Coração de Tenebra.

Características de classe

Pontos de vida: o garra de Tenebra recebe 5 (+ mod. Con) PV por nível.

Garra de Tenebra			
Nível	BBA	Habilidade de classe	Magia
1º	+1	Magia, Lâmina sombria, mandamentos de Berforam	1º
2º	+2	Bênção das trevas	
3º	+3	Ataque furtivo +1d6	
4º	+4	–	2º
5º	+5	Lâmina do ódio	
6º	+6	Ataque furtivo +2d6	
7º	+7	–	3º
8º	+8	Passo das sombras	
9º	+9	Ataque furtivo +3d6	
10º	+10	Lâmina mortal	4º

Habilidades de classe

Magias: você pode lançar magias. Suas regras são descritas no Capítulo 9: Magia.

• **Tipo e níveis de magia:** você pode lançar magias divinas de 1º nível. A cada três Garra de Tenebra após o 1º nível, você pode lançar magias de um nível acima: no 4º nível você pode lançar magias de 2º nível, no 7º nível você pode lançar magias de 3º nível e no 9º nível você pode lançar magias de 4º nível.

• *Habilidade-chave*: sua habilidade para lançar magias é Sabedoria.

• *Magias Conhecidas*: você conhece um número de magias igual a 1 + modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, você aprende uma nova magia de qualquer nível que possa lançar.

• *Lista de magias*: Um garra de Tenebra escolhe suas magias da lista a seguir.

1º Nível: *causar medo, curar ferimentos leves, desespero, detectar o bem, infligir ferimentos leves, névoa obscurecente, passos longos, patas de aranha, proteção contra o bem.*

2º Nível: *agilidade do gato, alterar-se, cegueira/surdez, curar ferimentos moderados, escuridão, imobilizar pessoa, infligir ferimentos moderados, invisibilidade, teia.*

3º Nível: *curar ferimentos graves, dificultar detecção, escuridão profunda, infligir ferimentos graves, névoa sólida, medo, velocidade.*

4º Nível: *barreira de pedra, curar ferimentos críticos, infligir ferimentos críticos, invisibilidade aprimorada, movimentação livre, proteção contra a morte, tentáculos negros.*

• *Pontos de Magia*: você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 1 + modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, recebe 1 PM.

• *Preparação de Magia*: você precisa preparar suas magias com antecedência. A cada dia, deve passar uma hora orando para Tenebra. Durante esse tempo, deve gastar seus PM com as magias que vai querer disponíveis durante o dia.

Lâmina Sombria: um garra de Tenebra pode fazer com que a arma que ele esteja empunhando receba uma parte do poder da Deusa das Trevas. Quando o garra de Tenebra usa esta habilidade, sua arma adquire a consistência de uma sombra – mas continua tão letal quanto antes. O próximo ataque que ele fizer com a arma (se for antes do início de sua próxima rodada) será um ataque de toque. Usar esta habilidade é uma ação livre, e ela pode ser usada uma vez por dia por nível do garra de Tenebra.

Mandamentos de Berforam: os garras de Tenebra seguem um rígido código de conduta, que consiste de quatro mandamentos.

- *Obedecer às ordens de Berforam;*

- *Proteger outros elfos negros – com sua vida, se necessário;*

- *Nunca usar armas de criaturas inferiores;*

- *Nunca se mostrar ao sol.*

Os mandamentos estão em ordem de importância; ou seja, se um garra de Tenebra tiver que usar uma arma proibida para salvar um outro elfo negro, ele o fará. De qualquer maneira, qualquer garra de Tenebra que descumpra um mandamento irá perder todas as habilidades desta classe de prestígio (com a exceção de ataque furtivo) até se redimir e receber uma magia *penitência* conjurada por um clérigo de Tenebra.

Bênção das Trevas: a partir do 2º nível, um garra de Tenebra adiciona seu bônus de Carisma em todos os seus testes de resistência.

Ataque Furtivo: a partir do 3º nível um garra de Tenebra pode aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. Quando atinge um alvo desprevenido ou Flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), o garra de tenebra causa 1d6 pommos de dano adicional. A cada dois níveis seguintes, esse dano adicional aumenta em +1d6. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

Lâmina do Ódio: a partir do 5º nível, o garra de Tenebra pode fazer com que sua arma se torne uma arma anti-criatura, contra um tipo de criatura de sua escolha, por 1 minuto. Usar esta habilidade é uma ação livre, e ela gasta um uso diário da habilidade lâmina sombria.



Passo das Sombras: no 8º nível, o garra de Tenebra recebe a habilidade de se teletransportar através das sombras uma vez por dia.

Para usar esta habilidade, o garra de Tenebra deve estar pisando em uma área escura ou coberta por sombras, e deve gastar uma ação de movimento. Ele desaparece do lugar onde está e aparece em qualquer lugar a sua escolha dentro de 300 m. É possível levar objetos ou criaturas junto, desde que o peso deles não ultrapasse a carga máxima do garra de Tenebra.

Caso o lugar escolhido esteja ocupado por um corpo sólido, o garra de Tenebra sofre 4d6 pontos de dano e a habilidade falha.

Lâmina da Morte: no 10º nível, o garra de Tenebra pode envolver sua arma com uma energia escura e fria, que drena a força vital de quem for atingido por ela. Se o próximo ataque que ele fizer com a arma (desde que seja antes do início de sua próxima rodada) atingir o alvo, este irá sofrer 1d4 níveis negativos. O garra de Tenebra recebe 5 pontos de vida temporários para cada nível negativo que o alvo sofrer; o alvo recupera seus níveis perdidos depois de 10 horas. Usar esta habilidade é uma ação livre, e ela gasta um uso diário da habilidade lâmina sombria. Se o ataque errar, o uso diário é gasto da mesma maneira.

Servos de Tenebra: Um garra de Tenebra é considerado um servo de Tenebra. Isso significa que ele deve seguir as obrigações e restrições da Deusa das Trevas mas, em troca, recebe um talento de poder concedido como um talento adicional.

Paladinos Caídos: um espada de Glórienn que tenha abandonado sua deusa e se tornado um elfo negro pode abraçar as trevas, e trocar a bênção de Glórienn pela dádiva de Tenebra. Um personagem que tenha níveis de paladino de Glórienn e se torne um elfo negro pode trocar seus níveis de paladino por níveis de garra de Tenebra (desde que tenha os pré-requisitos dessa classe de prestígio)

Obrigações e restrições de Tenebra: a deusa Tenebra exige que seus sacerdotes jamais sejam vistos sob a face de Azgher, seu grande inimigo. Um servo das trevas jamais pode ser tocado pelo sol, devendo agir apenas à noite ou em subterrâneos. Caso receba a luz do sol, de forma intencional ou não, perde seus Poderes Concedidos e habilidades de classe; ambos serão recuperados no próximo anoitecer

Berforam, o líder dos elfos negros

O grande líder dos elfos negros e o mais poderoso guerreiro da seita, Berforam, o Alma Negra, tem grande fé na deusa Tenebra, e se tornou devoto a ela. Ele não tem piedade com elfos normais, ou com aqueles que tentam traír sua seita.

Berforam raramente deixa a caverna Coração de Tenebra, fazendo-o somente durante as festas rituais ou para batalhar contra os orcs que sempre atacam a região. Quando o faz, usa seu Manto Negro – um presente da própria deusa Tenebra – e sua espada, Diamante das Trevas.

Berforam teve sua família dizimada durante a queda de Lenórienn, e é provável que carregue ódio no coração pelo

resto de seus dias. Apesar disso, é paciente com jovens elfos em treinamento. Atualmente, um de seus aprendizes mais promissores é a elfa Alevandra – uma guerreira tão bela quanto letal.

Berforam

Elfo negro Guerreiro 12/Garra de Tenebra 10;
Humanóide Médio; Caótico e Mal;

Deslocamento: 9 m;

Iniciativa: +17;

CA: 46;

PVs: 235;

Ataque corpo-a-corpo:

Diamante das Trevas: +36 (1d8+ 35+1d8 por energia negativa, desc. 17-20/x2 vorpal);

Aji: +33 (19+1d6 desc. 17-20/x2);

Perícias treinadas: Conhecimento (religião) +27, Furtividade +31, Intimidação +28 e Percepção +31;

Testes de Resistência: Fort +17, Ref +17, Von +13 (+7 contra magia);

Habilidades: For 26, Des 22, Con 18, Int 15, Sab 14, Car 16;

Qualidades Especiais: Características de elfo, Bênção das trevas, Passo das sombras, resistência a magia +5, Visão na penumbra, Visão no escuro 18 m;

Talentos: Ataque Duplo, Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Elfo negro, Especialização em Arma Aprimorada (espada longa), Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Fortitude Maior, Golpe com as duas mãos, Iniciativa Aprimorada, Inimigo de Elfos, Mobilidade, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Terreno Familiar (floresta), Trespassar, Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudos, Visão das Trevas e Vitalidade;

Equipamento: Berforam luta com sua espada Diamante das Trevas, uma espada longa vorpal +4, que causa 1d8 pontos de dano adicional por energia negativa e pode gerar um efeito igual ao da magia *escuridão profunda*, como uma ação livre.

Ele também carrega um aji +3, embora use apenas como arma secundária.

Depois de sua espada, o item que Berforam mais preza é seu Manto Negro – que, dizem, foi um presente da própria Tenebra. O Manto Negro é um artefato maior, e seu usuário recebe resistência a magia +5, além de um bônus de +5 de deflexão na CA, e pode ficar sobre efeito da magia *invisibilidade maior*, como uma ação livre.

Além disso, Berforam tem um camisão de mitral silencioso e sombrio +4, um amuleto da armadura natural +5 e um cinto de força do gigante +6.

Tática: Berforam luta com a escuridão como uma aliada. Com sua espada Diamante das Trevas ele pode tornar todo o campo de batalha escuro – o que não é problema para ele, porque com o talento Visão das Trevas ele pode enxergar mesmo em escuridão mágica. Mesmo que seu inimigo desfaça a escuridão (por exemplo, com a magia luz do dia), Berforam ainda pode ficar invisível por causa de seu Manto Negro. Se

Berforam atacar um inimigo que não possa vê-lo – seja por tudo estar escuro ou por ele estar invisível, ele irá causar 3d6 pontos de dano adicional do ataque furtivo.

Quando Berforam entra em combate ele conjura a magia velocidade; suas estatísticas alteradas por essa magia são as seguintes: Desl. 18 m; CA 48, Ataque corpo-a-corpo: Diamante das Trevas +38 (dano: 1d8+35+1d8 de energia negativa, dec. 17-20 vorpal); Teste de Resistência Reflexos +19. Todas as outras estatísticas permanecem inalteradas.

ANTÔNIO AUGUSTO “SHAFTIEL”
<http://shaftiel.multiply.com/>



Open Game License

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 copyrightand/ 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 v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. **Tormenta RPG**, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

Leia mais em:

<http://rpgchapreto.blogspot.com/>

