



A LENDA DO PRÍNCIPE DEMÔNIO

Aventura para personagens de 1º nível

Greg Rick e Brad Schell



A LENDA DO PRÍNCIPE DEMÔNIO

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

Greg Rick e Brad Schell

Arte da Capa

Clyde Caldwell

Tradução

Sérgio de Paula Queiroz

Adaptação

Sérgio Guimarães

Diagramação

Ninja Egg RPG

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Mai/2014

ÍNDICE

Iniciando a aventura.....	4
A Toca de Berbalang.....	8
Concluindo a aventura.....	12
Seguindo a campanha.....	13

INICIANDO A AVENTURA

É noite, e os personagens estão passando pelo vilarejo de Trellmont. Devido às más condições do clima (a aventura se passa no meio do inverno) resolvem que dormir por ali e prosseguir pela manhã é a melhor escolha. Todavia, os jogadores descubrem posteriormente que a única estalagem do lugar está lotada, completamente tomada por viajantes de uma caravana de comerciantes que só partirá no dia seguinte pela manhã. Como o chefe dos comerciantes é um freqüentador assíduo da estalagem, obteve permissão para superlotar todos os quartos disponíveis. Portanto, os aventureiros devem procurar um outro lugar para dormir. Vale lembrar que as fazendas estão forradas de neve, impossibilitando qualquer tipo de acampamento ao ar livre (sem mencionar o frio).

Caso os personagens se mostrem pessoas boas e educadas (isto é, não sendo rudes, ameaçadores e/ou grosseiros com o taberneiro), um dos fazendeiros locais, que está em uma mesa próxima, ouve o problema e oferece seu celeiro para que eles passem a noite, pagando apenas 3 peças de cobre cada um.

O fazendeiro, chamado Korolard, fala com os aventureiros durante o caminho para a fazenda, para ter uma melhor idéia de que tipo de gente os personagens são. Caso ele se convença de que eles são íntegros e de boa índole, oferece jantar e café da manhã na companhia de sua família – esposa e seis filhos – sem nenhum custo adicional. Entretanto, se Korolard tiver uma má impressão do grupo, cobrará uma peça de cobre adicional por pessoa, levando a comida ao celeiro. Exceto pelos

urros ocasionais de uma mula do fazendeiro, a noite é tranqüila.

Infelizmente, a madrugada não é tão calma para um dos vizinhos de Korolard, chamado Lingus. O vilarejo de Trellmont é atacado esporadicamente por uma sinistra criatura, e o filho mais velho do fazendeiro Lingus, Erowyn, foi a primeira vítima deste ano (veja A Lenda do Príncipe Demônio no final desta aventura), três rapazes são mortos a cada inverno pelo Príncipe Demônio.

Este demônio é um Berbalang, que, apesar de sua tendência caótica, tornou-se muito metódico em suas caçadas devido a sua eficiência, cada vez maior. A criatura tem um total de 36 tocas próximas de vilarejos, portos e grandes cidades. A localização de seus refúgios forma uma espécie de círculo. O Berbalang leva exatamente nove anos para completar o círculo de suas caçadas. Ele fica cerca de três meses em cada toca e pega uma vítima por mês, sempre na lua cheia, antes de mudar para o próximo refúgio. Erowyn estava voltando tarde para casa, vindo da taverna, e acabou sendo vítima da criatura – nem sequer soube o que aconteceu.

Pela manhã, Lingus aparece na casa de Korolard logo após o café, pedindo para conversar em particular do lado de fora da casa.

Seu tom é um misto de melancolia e apreensão. Os olhos do fazendeiro estão vermelhos pelo sono e lágrimas. Após uma breve conversa do lado de fora da porta, Korolard aproxima-se dos jogadores, meio perturbado, e informa que ele e seu vizinho vão para a cidade, oferecendo carona, caso eles queiram.

Durante o caminho, qualquer aventureiro que permanecer observando Lingus, percebe suas mãos brancas segurando



firmente na lateral da carroça. Ele não tira os olhos da estrada, sempre voltando para frente. Se por acaso alguém do grupo falar com Lingus, ele não responde e Korolard olha para trás com uma expressão de apelo para que eles façam silêncio. Caso os jogadores insistam, Korolard fala brevemente que o filho mais velho do amigo está desaparecido.

Quando eles chegam à cidade, Lingus segue diretamente para uma casa grande próxima à taverna (a casa do prefeito). Ele bate na porta e em seguida entra. Se os personagens demonstrarem algum interesse pelo problema do fazendeiro, ou perguntarem o que está havendo, Korolard lhes contará o seguinte:

Na noite passada, o filho de Lingus desapareceu. E é bem provável que já esteja morto. Erowyn voltava para casa após sair tarde da taverna, pegando um atalho. Suas pegadas deixadas na neve seguem até o meio da campina, mas não há nenhum sinal dele próprio. Lingus

achou apenas a capa de seu filho por perto, no chão. O ano do demônio começou. Ninguém está a salvo enquanto o inverno não terminar e – ele espera, olhando em volta para o vilarejo, e finaliza – e mais dois vão morrer. Ele sempre pega três vítimas antes de ir embora.

Se os personagens não oferecerem ajuda, ele lhes dá bom dia e segue para a taverna para contar as tristes notícias. Se os personagens se prontificarem a ajudar, Korolard fala:

O demônio faz parte de nosso vilarejo. Apesar de ser uma triste realidade, temos de conviver com essa praga inevitável. Seria melhor e mais seguro para vocês esquecerem o assunto todo. Se quiserem saber mais a respeito, Marcella é a única que conhece bem a lenda. Eu preciso prevenir o resto do vilarejo. Desejo-lhes boa sorte e uma boa caçada, de qualquer modo.

Korolard responde a qualquer dúvida que ele saiba e mostra aos personagens como chegar à casa de Marcella, a sábia do vilarejo. Assim que pode, ele segue para a taverna se despedindo dos aventureiros.

A viúva Marcella é uma verdadeira autoridade em ervas e folclore em Trelmont. Ela obteve a maior parte de seus conhecimentos quando era adolescente, através de sua tia-avó. A senhora tem por volta de 50 anos de idade, e faz o papel de curandeira e sábia local (o clérigo mais próximo vive a cerca de 12 km). Marcella é muito curiosa e impaciente para aprender tudo o que pode a respeito de coisas novas. Inicialmente, dá a impressão de ser rude e áspera. Depois de algum tempo, se mostra mais amável, quando ouve ou conta uma história.

Antes de contar a Lenda do Príncipe De-



mônio, a sábia pergunta ao grupo de onde eles são e porque se aventuram e o que sabem da criatura maléfica que assola Trelmont. Ela é pessimista quanto as chances de sucesso na tentativa de matar a criatura, e pede uma boa razão para perder seu tempo falando sobre este assunto. Moedas podem ser colocadas em uma jarra perto da porta, mas dinheiro não a convencerá. Um desejo verdadeiro e genuíno de aprender, uma oferta do relato de uma lenda interessante em troca ou uma oferta de ajuda (ela deseja que eles ajudem Lingus) a convencerá a contar a história. Entretanto, se o grupo tentar o uso da força, ou ameaça, ela pedirá que saiam.

Se Marcella for convencida a contar a história, o mestre deve ficar à vontade para interromper a história e fazer perguntas a respeito dos personagens – questões que não tem relação alguma com a lenda. Ela está interessada em aprender tudo ao seu alcance a respeito dos aventureiros. Quando ela está pronta para contar a história, senta-se e gesticula para que o grupo se sente à sua volta em um semicírculo. Então começa a narrar:

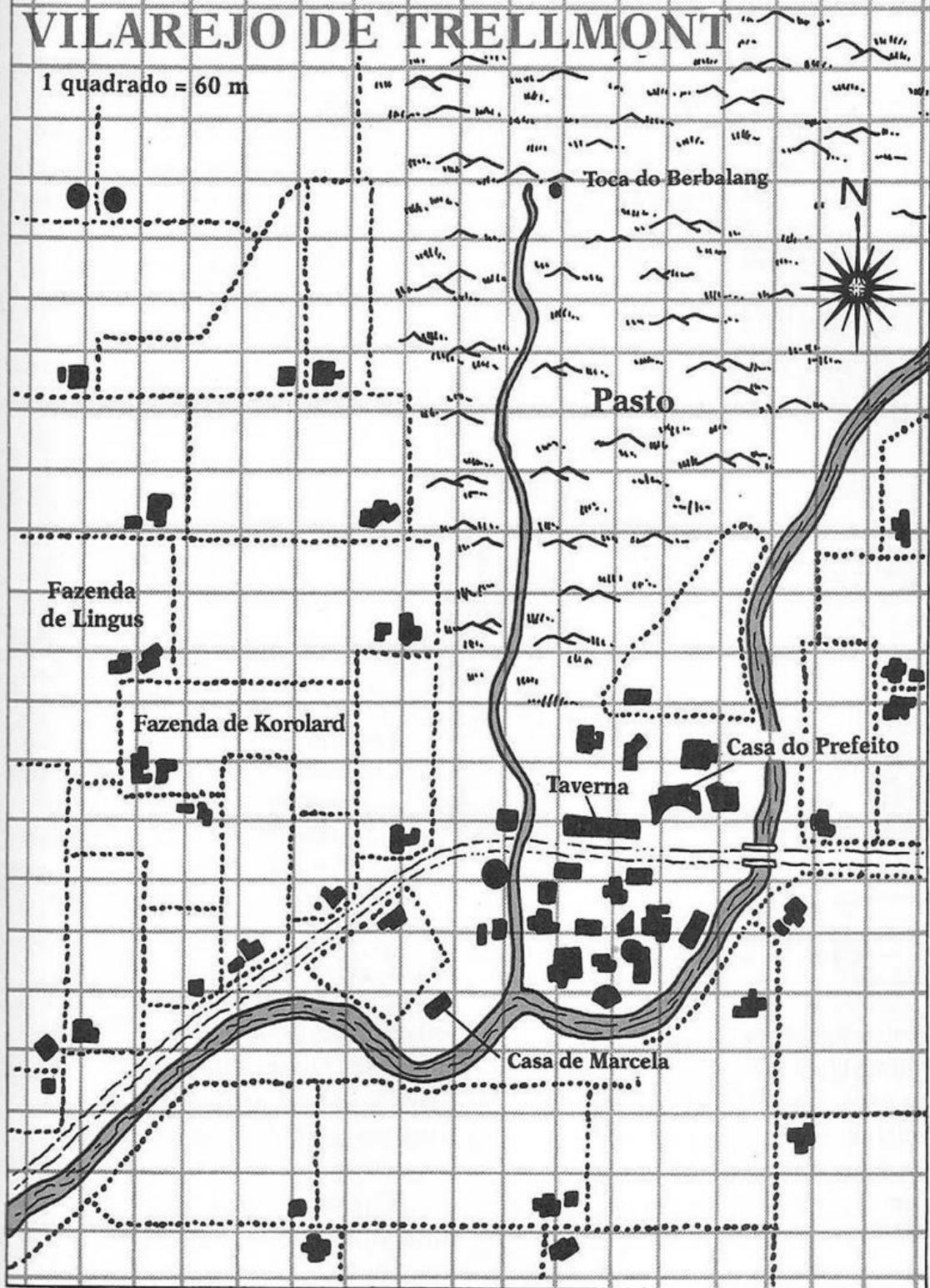
A Lenda do Príncipe Demônio

Desde a aurora dos tempos, meus jovens, espíritos vagueiam por todo o mundo. Muitos são aplacados com sacrifícios. Eu mantenho distancia deles. Outros podem ser invocados através de rituais. Outros ainda, são perversões da natureza, seres anormais e incontroláveis, exceto por grandes feitos de magia. O Príncipe Demônio que aterroriza nosso vilarejo é um desses e, infelizmente, meus humildes talentos não são páreo para seu poder. A cada nove invernos, durante a lua cheia dos três meses de frio, o demônio acorda e caça aqueles que se atrevem a enfrentar os perigos da noite. Tendo saciado seus desejos de morte, o Príncipe Demônio dorme até a próxima lua cheia. Depois de matar três jovens, estará satisfeito e repousará por três anos para cada vida de tomou. O que muitos não sabem é que esse demônio inveja aqueles que vivem, pois acredita que em seu período entre os seres de carne e osso, quando era humano, morreu antes da hora, sendo privado injustamente de sua vida. Para aplacar o seu ódio e fúria, ele comete o mesmo tipo de crime que sofreu, tirando a vida de jovens e levando seus espíritos como escravos ao inferno que a criatura chama de lar...

Marcella faz uma pausa, olha para o grupo e diz: - Bem, se vocês estão realmente determinados a caçá-lo, boa sorte. Tudo o que eu posso acrescentar é que certa vez abriguei uma jovem que havia perdido o marido para o monstro. Ela me disse que viu demônio voar rio acima, para as colinas do norte, e entrar em uma delas. Agora, demônios vivem sob poças d'água – mas este é terrível o bastante para viver num lago – vocês podem usar isso para

VILAREJO DE TRELDMONT

1 quadrado = 60 m



encontrá-lo, mas não me culpem se não conseguirem! Apesar do que muitos pensam, não é minha culpa o que está acontecendo em nosso vilarejo. As coisas são como devem ser.

A velha curandeira responde a quaisquer outras dúvidas que os personagens tenham, mas já lhes disse tudo o que sabia a respeito do demônio. Perguntada se alguém já lutou contra o monstro antes, ela demora um pouco para se lembrar. Após refletir, fala aos personagens sobre Olthair:

Olthair era um fazendeiro de bom coração que já havia sido um soldado. É dito que quando a criatura voltou pela segunda vez durante a vida de Olthair, ele se levantou durante uma noite, colocou sua velha armadura e disse à filha que iria livrar o mundo do mal. Nunca mais foi visto novamente. A filha, seu único parente vivo, deixou Trellmont alguns depois daquela noite. Marcella baixa seu olhar tristemente e completa: - Desejo a vocês toda boa sorte de que os deuses possam lhes prover.

A não ser que os personagens tenham mais perguntas a fazer, a velha sábia os acompanha para fora da casa, tranca a porta e sai para coletar ervas. Enquanto isso, Korolard foi para casa e os personagens decidem o que farão a seguir. Se resolverem procurar o prefeito, ele falará com os aventureiros. Porém, não sabe nada além do que Marcella já tenha dito.

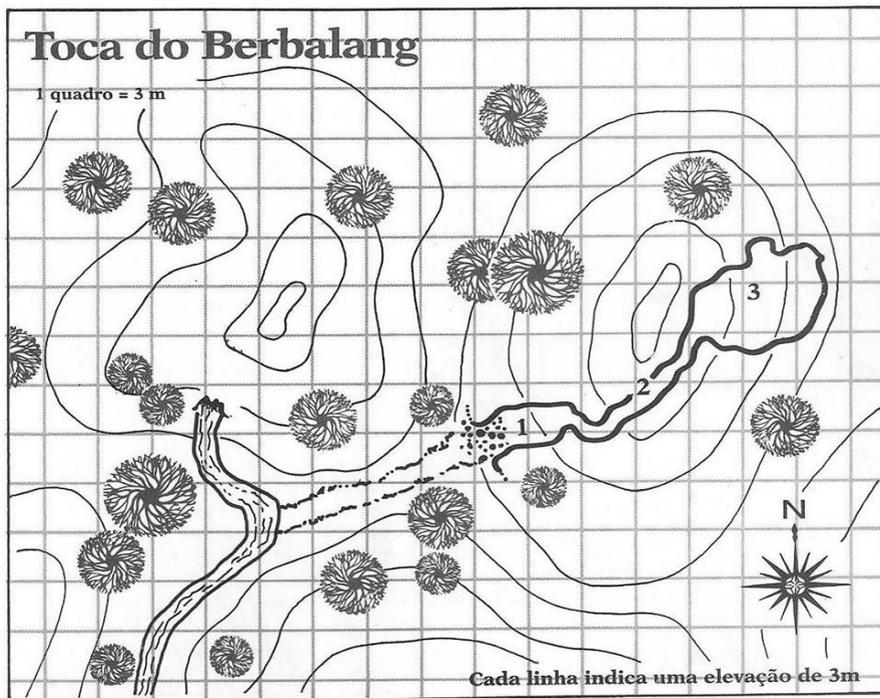
A Toca de Berbalang

A jornada através das colinas cobertas com uma fina camada de neve, não chega a causar grandes dificuldades aos personagens. Então, os aventureiros podem seguir o rio mencionado por Marcella. Po-

rém, a entrada da toda do Berbalang não é assim tão óbvia. O rio agora nasce numa colina acima de onde o demônio se esconde. Antes, era na toca do monstro. Os aventureiros têm 25% de chance de descobrir o leito seco do rio enquanto procuravam possíveis caminhos para o covil do demônio. Os personagens, seguindo o leito seco do rio, perceberão que este termina em uma pilha de cascalho e pedras amontoadas com 2,5m de altura. Anões possuem uma chance bem maior de perceber que não se trata de uma pilha natural (1 e/ou 2 no d6). Qualquer outro que observe atentamente o local fará um teste de Inteligência para notar que as pedras foram empilhadas.

Para retirar as pedras da entrada, os aventureiros levarão cerca de 3 horas. Entretanto, o topo da pilha pode ser empurrado para o lado por qualquer personagem com Força 16 ou maior. Leva uma rodada para cada jogador conseguir entrar se tiver as duas mãos livres, e três se estiver segurando alguma coisa em uma das mãos – como uma espada ou tocha.

Note que o Berbalang forma uma duplicata de si mesmo, uma vez por mês, enquanto esta em transe. Esta duplicata, chamada projeção, caça qualquer um que se aproxime a 5 km do seu esconderijo apenas durante o período de lua cheia. Normalmente, após matar sua vítima, a projeção remove o topo da pilha (tem mais ou menos um metro de altura), joga o corpo da presa dentro da caverna, recoloca as pedras no topo e depois se dissipa. Além de servirem para esconder a entrada do covil, as pedras são dispostas de modo a produzir muito barulho quando se mexe nelas, alertando a criatura de que acharam a sua toca. O Berbalang está em transe, similar à morte, que é normal



de sua raça. A projeção vaga pelo plano astral enquanto o corpo descansa, imóvel. Se algum barulho perturbar o corpo do demônio (como o das pedras sendo removidas), sua projeção ouve e começa uma viagem de volta, chegando entre 1 e 20 rodadas (jogue 1d20) para cada dia após o assassinato de Erowyn. Mas, se os personagens chegarem no dia seguinte à morte do rapaz, a projeção do demônio retorna para o corpo 10 rodadas após o barulho. Assim, os jogadores têm uma chance de vitória fácil. O mestre deve cuidar com muita atenção da contagem de tempo, começando da hora que o Berbalang for alertado, para saber se ele retornou, para saber se ele retornou ao corpo antes que os personagens o encontrassem ou vice-versa.

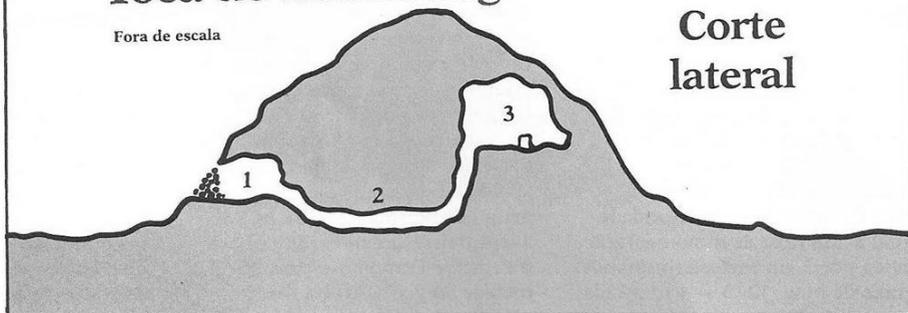
1. Entrada da caverna

Esta é uma caverna natural com 1,5m de largura por 3,6m de profundidade e 2,4m de altura. O chão é recoberto com restos de ossos humanos, pedaços de roupas e algumas moedas. Um corpo masculino mutilado, parcialmente comido (Erowyn), está jogado em um canto, bem conservado devido ao frio. À medida que os personagens andam pela caverna, o mestre descreve o som de ossos quebrando – para criar uma atmosfera de tensão. A descoberta dos restos de Erowyn deve provocar uma reação de choque e horror. Além disso, mesmo que os personagens removam as pedras em silêncio, não devem fazer barulho com os ossos para não alertar o Príncipe Demônio (não importa o quão silencioso eles sejam, o Berbalang sempre percebe quando alguém se aproxima a 1,5m de seu corpo).

Toca do Berbalang

Fora de escala

Corte lateral



O tesouro que está espalhado pelo chão consiste em 50 peças de ouro, uma ônix no valor de 45 peças de outro, duas turquesas (15 peças de ouro) e um pequeno cristal azul (5 peças de ouro).

Embora a maioria das vítimas do demônio sejam camponeses, ele também atacou viajantes e espalhou as posses destas vítimas pela caverna. Ele não se importa muito com o tesouro, que serve mais para distrair aqueles que encontram seu refúgio.

Se os personagens pararem para pegar o tesouro, perderão 10 turnos – menos um turno por pessoa – fazendo isso (demorando no mínimo um turno). Lembre-se que um turno tem 10 rodadas. Se o Berbalang retornar ao seu corpo durante esse tempo, ele forma na entrada da caverna a projeção, que voa silenciosamente e ataca o grupo. Os personagens fazem um teste de surpresa com penalidade -2, a não ser que estejam montando guarda na entrada da caverna.

Dois rodadas de procura são necessárias para descobrir um buraco de 1m de diâmetro no fundo da caverna. Qualquer personagem pode rastejar através do buraco, desde que não estejam usando armadura de placas ou completa. Combate no túnel só pode utilizar armas pequenas

e de curto alcance (adagas, facas e espadas curtas), garras e presas (no caso de criaturas). Nenhuma outra arma poderá ser usada no confronto – escudos e bônus de Destreza na CA também não contam. Criaturas com até 1,20m de altura lutam sem penalidade, enquanto os maiores (inclusive o próprio Berbalang) em uma penalidade de -2 no ataque.

2. Túnel

O buraco no chão leva a um túnel inclinado em um ângulo curvo. Devido ao pequeno diâmetro, uma tocha faz muita fumaça e rapidamente se apaga tornando o ar poluído. Se estiverem usando uma lanterna ou magia Luz, passam ser maiores problemas. Caso contrário, prosseguirão no escuro.

O túnel desce por cerca de 5m e segue por mais 6m subindo aos poucos. Cada personagem tem a sua movimentação dividida pela metade. Para escalar a parede do outro lado, eles demoram uma rodada para cada 35cm (ladrões tem seu movimento dobrado). Na metade da subida, os personagens encontram um esqueleto de roedor com seis pernas e dentes muito grandes. É a ossada de um Osquip, animal com mais ou menos meio metro de comprimento, que escavou o túnel (o mestre

pode explicar que esses seres costumam viver em grandes grupos). Na verdade, os outros fugiram do Berbalang e agora vivem em outra caverna a oito quilômetros em direção leste.

O túnel sobe verticalmente, obrigando os aventureiros a subir 5m de paredes acidentadas com 60% de chance de escalar seguramente. Os personagens sobem escalando com velocidade igual à sua taxa de movimentação dividida por 2.

3. Toca do Berbalang

A subida termina em uma caverna de cerca de 5m de largura, com 6m de altura. O chão está sujo e irregular, com algumas pedras pequenas e outras maiores, espalhadas por toda a extensão da caverna, aparentemente vazia. Uma fonte natural antigamente fluía na caverna. Porém, anos atrás, o Berbalang bloqueou essa fonte com pedras e escombros.

O corpo do demônio está escondido em um nicho atrás de uma das pedras grandes junto ao fundo da caverna. Se o grupo não tiver nenhuma fonte de luz, qualquer personagem com infravisão tem 35% de chance de perceber o calor emanando pelo corpo do demônio vindo detrás das rochas. Se o grupo possuir qualquer fonte de iluminação, a chance cai para 15% - pois a pele do Berbalang se assemelha muito a pedra, criando uma camuflagem natural.

O Berbalang, de pele negra e asas como as de morcego, ataca com sua projeção até que esta perca metade de seus pontos de vida. Se a projeção é morta antes que possa escapar, o monstro tem 75% de chance de morrer. De outra forma, a projeção voa em direção ao teto da caverna e desaparece do alcance da visão dos personagens, como se tivesse se escondi-

do entre as rochas. Tendo dissipado sua projeção, o corpo do Berbalang acorda e espera a próxima ação dos aventureiros. Se os personagens decidirem ir embora, o Príncipe Demônio espera que metade do grupo tenha descido pelo túnel para emergir de seu esconderijo e atacá-los pelas costas. Apesar de ser capaz de seguir o grupo e surpreendê-los enquanto estão no túnel, o Berbalang evitará fazer isso para não se ver forçado a combater em espaço confinado.

Se o grupo decidir explorar a caverna e assim se aproximar do esconderijo do monstro, este saltará para o ataque, tentando pegar de surpresa o personagem mais próximo (penalidade de -1 no teste de surpresa). O Berbalang lutará até perder no máximo 10 pontos de vida, quando então tentará escapar pelo túnel de entrada. Se conseguir, irá sair voando (literalmente) para o seu esconderijo mais próximo, para se recuperar dos ferimentos sofridos, enquanto arquiteta a vingança contra os responsáveis por sua derrota.

Berbalang

CA 17, JP 14, XP 300, PV 35

2 Garras+3 (1d8+2)

1 Mordida+2 (1d6+2)

Projeção: Berbalang pode criar uma duplicata de si mesmo usando seu poder mental. Este terá os mesmos status do original, porém, somente uma cópia pode ser feita por vez. Esta duplicata deve sempre estar a 6m do original e, caso o Berbalang chegue a 0 pontos de vida, ele desaparece imediatamente.

Caso o grupo consiga matar o demônio, um rápido exame da caverna revelará um esqueleto vestindo os restos de uma armadura e ainda segurando em suas mãos descarnadas uma adaga e um escudo

(que possui um pequeno rubi incrustado). Marcella pode identificar o escudo como sendo o de Olthair. Um Detectar Magia determina que o escudo é mágico. A aura mágica é gerada não pelo escudo, mas pelo rubi. A pedra atua como Broche de Proteção, que pode absorver até 38 pontos de dano causados por Dardos Místicos antes de se desfazer numa pequena nuvem de poeira avermelhada.

Concluindo a aventura

Se o Berbalang não for morto, tentará se vingar do grupo. Isso não precisa ocorrer imediatamente, podendo o mestre decidir o momento exato para fornecer à criatura seu momento de vingança (não apenas contra os personagens, mas também contra todo o vilarejo que, ao seu ver, colaborou na sua derrota), de acordo com os planos da campanha além disso, os camponeses ficariam muito desapontados com a falha dos personagens e desconfiados também se estes retornarem

de sua fracassada missão portando jóias e moedas do tesouro Berbalang.

Se os personagens matarem o inimigo e apresentarem seu corpo (ou parte dele) ou explicarem como localizá-lo, os camponeses ficarão extremamente espantados com o fato de o Príncipe Demônio ser apenas uma criatura mortal. Os aventureiros serão posteriormente muito bem tratados no vilarejo, recebendo em plena taverna os agradecimentos do prefeito (numa celebração com comida e bebida à vontade, por conta da casa). Lingus oferecerá aos heróis seu emocionado agradecimento por terem vingado a morte de seu adorado filho e herdeiro. É provável que alguns camponeses peçam a ajuda dos personagens para localizar novamente a caverna do Berbalang, com o intuito de remover os restos mortais das vítimas a fornecer a estes o devido repouso – e depois, lacrar esse antro para todo o sempre.

Se os personagens contarem a Marcella a



história toda, sabendo que ela estaria interessada (ou apenas para provar que estava errada), se eles submeterem ao longo interrogatório que virá e se mostrarem ou fornecerem a ela uma parte da criação, a sábia vai presentear-los com uma Poção de Levitação pela história contada.

Seguindo a campanha

Se Bem, esta é uma aventura bastante simples, mas que serve muito bem para introduzir novos jogadores ao universo de fantasia. Porém, é bem provável que a saga dos personagens não acabe com o fim desta aventura. Novos problemas e desafios sempre existem nos mundos de campanha, onde vivem os aventureiros. Aldeões, comerciantes, princesas e/ou as vezes vilarejos inteiros precisam da ajuda de heróis dispostos a enfrentar os maiores perigos por fama e riqueza, ou para concluir um objetivo pessoal.

Para seguir com os personagens que viveram os perigos impostos em A Lenda do Príncipe Demônio, é aconselhável que seja aproveitado algum local, evento ou personagem do mestre introduzido nesta aventura. Por exemplo, Marcella, a velha sábia, poderia informar aos personagens que nas proximidades do vilarejo de Trellmont existem ruínas de um antigo templo dedicado à um deus maligno. Esta mesma lenda relata que um grande tesouro, ou item mágico poderoso, repousa nas profundezas do local amaldiçoado. Sabendo disso, ela poderia sugerir que aos heróis desbravem as ruínas, ou impeçam a entrada de um vilão infame no local amaldiçoado, pois isso seria o fim de todo o vilarejo. A possibilidade de aventuras e desafios que podem ser propostos aos personagens é imensa!

Outra excelente dica para os narradores é

fazer com que os personagens, antes iniciando sua vida de aventuras, desenvolvam um pouco mais seu passado, e quais as suas motivações pessoais que os impulsionam a seguir em uma vida tão perigosa. Este desenvolvimento, certamente, dará inúmeras idéias para serem incluídas nas futuras aventuras, e acrescentará um aspecto bem especial a campanha.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products trademark 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 Sà 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