

O RESGATE DA PRINCESA ÉLFICA

Sérgio Magalhães





O Resgate da Princesa Élfica

Aventura para personagens de nível 5

Autor: Sérgio Magalhães

Diagramação: Ninja Egg

Arte da capa: Scott Purdy (<http://scottpurdy.deviantart.com/gallery/>)

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



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

Índice

Parte 1: Terror na Floresta	4
Parte 2: O Refúgio do corpo	6
Parte 3: A Mina Perdida dos Anões	10
Parte 4: O Templo Oculto	13
Parte 5: Conclusão	14
Apêndice: Estatísticas	15
Grid - Combate contra os orcs	16
Grid - Combate no templo oculto	17

O Resgate da Princesa Élfica



Parte 1

Terror na floresta

A viagem dos aventureiros se estende por mais de uma semana. A região que atravessam passou rapidamente de uma planície ereta e sem maiores empecilhos para um ambiente de solo irregular e florestal. Mesmo durante o dia, a luz do sol banha de forma tênue a trilha estreita e, muitas vezes, imperceptível. A copa das árvores forma um telhado natural responsável pelo clima obscuro e úmido pelo qual passam. Em suas mochilas, tilintam as moedas que receberam para caçar um furtivo e impetuoso ladino, responsável pelo roubo de um importante mapa, pertencente a um nobre da capital. Guiados por esta missão, os heróis avançam, intrépidos, perseguindo o rastro do ladrão. No entanto, cada passo adiante os guia para uma floresta mais profunda e quase inacessível. Os galhos das árvores, que entrecortam a estrada natural, molduram uma verdadeira teia que impede o rápido avanço dos heróis, além disso, o terreno é permeado por relevos, surgidos dos mais inesperados locais. Muito tempo depois de entrar na floresta, os aventureiros escutam ruídos

mais a frente. Investigando melhor, é possível verificar que o barulho é despendido por uma pequena caravana, acampada em uma clareira nas bordas de um estreito caminho que cruza as árvores infindas. A comitiva de mercadores, dada a aparência de seus integrantes, é formada por sete carroças e alguns vendedores a pé. Protegendo a mercadoria de salteadores, comuns mais ao norte da região, se encontram cinco guerreiros mercenários, claramente liderados por um anão chamado Harbek que vocifera ordens aos demais enquanto manuseia um martelo de guerra.

Caso se aproximem da caravana, os personagens serão bem recebidos pelos comerciantes. Ao que parece, todos estão muito apreensivos graças à rumores ouvidos em vilarejos por onde já passaram. Segundo os mercadores, hordas de orcs atacaram fazendas ao sul e, pelo que disseram os aldeões, parecem estar se agrupando em algum lugar nas bordas da floresta. Harbek tenta acalmar os viajantes, afirmando que, paracom a presença dele e de seus homens ali, eles não tem com o que se preocupar.



Se o grupo de aventureiros decidir ignorar a caravana e seguir viagem, sem abordá-los, irão perceber mais adiante que uma horda de Orcs vem se esgueirando por uma passagem de terra superior ao nível de onde a caravana está. Eles fatalmente serão atacados e os personagens, inevitavelmente, acabarão sendo farejados e perseguidos pelos inimigos.

Passado algum tempo em companhia dos mercadores, os personagens de alimentam e descansam um pouco próximos de uma fogueira, reconfortante frente ao clima frio e desolado, entranhado no interior da floresta. Tanto os comerciantes quanto os mercenários parecem cada vez mais apreensivos. A maior parte deles se mantêm em silêncio, na maioria do tempo observando os aventureiros com olhares esquivos, enquanto os que conversam algo, se reservam a sussurros inaudíveis mesmo a

pouca distancia. O anão guerreiro se aproxima algum tempo depois e questiona os aventureiros sobre o caminho que percorreram até aqui: O que viram? Por onde passaram? Já lutaram contra orcs? Por que estão cruzando a floresta?

De repente, enquanto conversam, todos ouvem um gutural urro orc ecoando pela floresta! Ao levantar o olhar, facilmente percebem uma horda bárbara destes seres descendo de uma pequena colina próxima, investindo com selvageria contra o acampamento. Um dos homens de Harbek é imediatamente morto por uma lança orc que corta o acampamento com uma velocidade e perícia incríveis. Diante da ameaça os homens restantes, assim como o líder anão, se preparam para o combate!

A horda de orcs é composta por um pouco mais de uma dezena. Porém, os personagens irão enfrentar um número de inimigos igual a do seu grupo +3 orcs, por exemplo: no caso de um grupo de 5 aventureiros, eles irão enfrentar 8 orcs. Os demais inimigos serão combatidos pelos guerreiros mercenários, Harbek e alguns comerciantes, armados com bestas e arcos. O combate se concentrará bem próximo das carroças. Os orcs se dividem e pequenos grupos para atacar a maior quantidade de pessoas de uma vez só.

Nota para o Mestre: Serão apresentadas estatísticas para oito orcs, ajuste-as de acordo com o tamanho do seu grupo.

M Orc (8)

Vencido o confronto, os heróis percebem que, além de alguns mercadores, mais três soldados, sob o comando do líder anão, foram mortos. Ainda por cima a maior parte dos sobreviventes estão feridos. Um dos comerciantes, um homem alto e gordo, se exalta e afirma que sua única chance é se refugiar no vilarejo do Refúgio do Corvo, situado há poucos quilômetros dali. Harbek concorda; o anão diz que, se estes orcs estão nesta região, os boatos de invasão devem ser realmente verdadeiros e, principalmente ao norte (para onde vão os personagens por conta de sua missão), o número de orcs deve ser infinitamente maior.

Decidido o destino da caravana, todos, inevitavelmente, seguirão até o vilarejo sugerido pelo mercador. O resto do caminho é relativamente tranqüilo. Os comerciantes seguem em silêncio, enquanto o anão permanece à frente das carroças sempre com seu martelo de

guerra nas mãos. Em dado momento, Harbek pede que a comitiva pare. Ao que parece alguém está caído próximo da estrada. Os personagens rapidamente percebem que, recolhido aos pés de uma árvore, repousa um elfo. Ele está bastante ferido e desacordado. O anão resmungua um pouco, mas pede ajuda aos aventureiros para levar o elfo até uma das carroças. Harbek diz que, próximo dali, existe uma comunidade élfica e, pelo estado do ser encontrado, eles também foram atacados e a região inteira está cercada! Ele fala isso em tom baixo, se esforçando para não assustar ainda mais os integrantes da caravana. Seguindo pelo caminho, três horas de viagem depois as primeiras casas começam a surgir e, finalmente, o vilarejo Refúgio do Corvo aparece.

Parte 2

O Refúgio do Corvo

É noite quando a caravana de comerciantes, e o grupo de personagens,





chegam ao vilarejo chamado Refúgio do Corvo. É uma localidade bastante simples se comparada à capital da região, de onde vieram os aventureiros e a maioria dos mercadores. As casas, situadas bem próximas uma das outras, são todas de madeira com tetos de palha e janelas de vidro colorido. A maior parte das construções possuem dois andares e são, tão ligadas uma das outras, que se torna difícil distinguir onde uma termina e outra começa. A entrada é constituída por um arco situado entre as duas primeiras casas que emprestam suas paredes externas à defesa da cidade, servindo de muralha, sendo construídas de madeira reforçada. São altas e, ao longe, parecem realmente muralhas semelhantes aquelas encontradas em fortes de madeira. Sobre o arco de entrada, dois jovens soldados, equipados com cotas de malha semi-escondidas embaixo de pesados mantos cinzentos e elmos arredondados de latão, recebem a caravana. Usam lampiões para verificar o máximo de detalhes possíveis de se ver entre a escuridão noturna. O frio é intenso e uma garoa leve e irritante cai sobre o lugarejo. Um dos soldados se aproxima mais, enquanto o outro permanece investigando ao longe as carroças e seus guias. O jovem pergunta de onde eles vêm e qual seu propósito na cidade. Diante das óbvias respostas, ele permite que o grupo passe pelo portal enquanto volta, acompanhado pelo outro, a seu turno de guarda. Por dentro, o vilarejo é constituído por um círculo de casas ligadas uma às outras, tendo uma pequena praça ao

centro, demarcada por uma simplória fonte d'água. Enquanto os personagens se despedem dos comerciantes, eles notam a aproximação de uma mulher vestida inteiramente com uma armadura de batalha. Antes de chegar mais próximo, Harbek se vira na direção dela e faz uma leve reverência dizendo "Saudações Valáris, senhora do Refúgio!". A guerreira retribui o cumprimento e dá boas vindas aos visitantes. Ela acalma os mercadores informando que estão em segurança agora. Ao constatar que os personagens são aventureiros, ela os convidará para um jantar na taverna. Enquanto conversam com a guerreira, ainda próximos da caravana, o elfo, achado ferido no caminho, desperta e tenta andar por alguns metros, caindo logo em seguida. Ele afirma, entre sussurros, ter relatos importantes sobre a guerra que se aproxima. Após ser melhor acomodado, ele finalmente fala com mais clareza:

Meu nome é Kalarin, sou um guardião do bosque oculto: lar dos elfos verdes há séculos. Duas noites atrás, no primeiro dia da Lua Branca, nós fomos invadidos por um exército de orcs. Eles chegaram ocultos por um poderoso véu de sombras e desolaram nossos lares. Fui atingido antes mesmo de poder revidar! No dia da invasão, estava de guarda nos salões de nossa amada princesa, entorpecido por seus belos cânticos. Quando despertei, meu corpo não respondia à minha vontade, estava inteiramente paralisado. A princesa estava presa em seu trono por um infame feticeiro sombrio. Ele disse, en-



quanto torturava nossa soberana, que usaria a essência mágica dela para conjurar das trevas o deus do Templo Oculto; uma entidade tão maligna e profana, que foi exilada de nosso plano pelos antigos deuses. Logo depois disso, minhas forças de esvaíram e me entreguei ao torpor da morte.

Quando despertei novamente, nosso lar estava inteiramente deserto. Dezenas estavam mortos ao longo do caminho. Tentei seguir o rastro do feiticeiro e de seus servos orcs, mas minhas forças não seriam suficientes para enfrentá-lo sozinho. Então decide vir até aqui, mas acabei sendo atacado nos bosques próximos daqui. Escapei

por pouco, no entanto, desacordei próximo da estrada na esperança de ser achado por algum humano ou aliados.

Tão logo o elfo acaba de pronunciar suas palavras, Harbek diz saber do que se trata o chamado O Templo Oculto que se referiu o elfo Kalarin. Na verdade, são ruínas consideradas profanas pelos homens do vilarejo e comerciantes. Mesmo as terras que cercam as construções arruinadas são tidas como assombradas e ninguém se atreva a andar lá. Enquanto ponderam sobre as informações recebidas, Valáris diz que, segundo as informações obtidas nos últimos dias, os caminhos que levam até as ruínas estão infestadas de orcs e outros seres monstruosos. Considerando os planos do feiticeiro, segundo o que disse Kalarin, esta manobra dos orcs certamente é proposital. Estão ali para impedir que alguém chegue ao local frustrar os planos de seu mestre. Um pouco depois, o elfo se pronuncia novamente:

A essência mágica de um elfo só pode ser usada em plenitude no último dia da Lua Branca e, certamente, um ritual tão poderoso quanto o que pretende realizar o feiticeiro, já que levou a princesa, a mais poderosa em magia entre nós, só poderá ser realizado neste dia em especial. Isso se dará daqui a dois dias. Se o deus exilado retornar, certamente o mundo irá mergulhar em trevas pois, contam as lendas, que somente ele pode unir sobre uma só bandeira todos os monstros da região e dominar tudo o que sua vontade ma-

ligna desejar!

Neste ponto os personagens, como aventureiros serão questionados tanto pela guerreira quanto por Harbek. Caso não manifestem intenção de ajudar na questão, Valáris oferece uma recompensa de 30 peças de ouro e ajuda para localizar o ladino procurado pelo grupo em sua missão inicial.

O anão guerreiro afirma existir uma forma de se chegar até as ruínas sem a necessidade de uma batalha direta contra os orcs. Porém, para que seu plano funcione, seria necessário um pequeno destacamento de soldados para atacar os inimigos que guardam o caminho, facilitando assim a entrada de um segundo grupo, menor, nas ruínas, saindo na retaguarda do confronto. O anão revela então, a existência de uma antiga mina anã situada próxima ao vilarejo. Embora esteja abandonada há quase um século pelos anões que a construiu, o caminho deve certamente ser a melhor opção neste momento, especialmente devido à urgência desta missão. A velha mina passa por baixo da região defendida pela horda de orcs, e sai bem próximo das ruínas do Templo Oculto. Diante disso, Valáris diz que pode reunir alguns guerreiros e atacar os orcs caso o grupo se prontifique a investir contra o feiticeiro. Harbek afirma não poder entrar naquela mina, por motivos pessoais, mas pode indicar facilmente a entrada e o melhor e mais rápido caminho entre os corredores subterrâneos para se chegar até o reducto do feiticeiro maligno.

Parte 3

A Mina Perdida dos Anões

Decidido o plano entre o grupo de aventureiros e a milícia do vilarejo, ambos preparam-se para iniciar suas respectivas jornadas. Valáris começa a reunir os jovens soldados do Refúgio do Corvo. Enquanto isso, Harbek vai até as carroças da caravana e volta com um pedaço de couro rabiscado. Este contém um mapa improvisado indicando a entrada da velha mina. Não fica muito distante do vilarejo, mas está situada na parte mais densa e perigosa da floresta. Enquanto saem da vila os personagens ainda vêem os guerreiros do local se preparando. Valáris se aproxima e deseja boa sorte para os heróis em sua jornada.

O caminho é fácil de ser encontrado, embora difícil e cheio de obstáculos. As árvores são bem próximas e seus galhos transformam a floresta, em determinados pontos, em um emaranhado sem fim, semelhante a uma muralha natural. O terreno é úmido e pantanoso neste ponto. Após duas horas de viagem o grupo se aproxima da entrada da mina; segundo as palavras de Harbek, ela fica sob as raízes de uma imponente árvore na parte baixa da floresta. Em dado momento uma espessa neblina toma a região e vultos podem ser percebidos vagando a esmo entre os troncos apodrecidos. Sussurros logo se iniciam ordenando que os intrusos saiam dali ou caíam em maldição! Procurando um pouco melhor, os aventureiros finalmente acham a entrada da



velha mina, enquanto as centenas de vultos se aproximam cada vez mais de onde os aventureiros estão.

No centro de um pequeno vale lodoso, na mais profunda zona da floresta, existe um imponente salgueiro. Seu tronco imenso toma vários metros de diâmetro e suas folhas são permeadas por milhares de cipós emaranhados entre os galhos, dependurando-se sobre toda a extensão da copa. Quando tentam entrar na mina, os cipós e galhos do salgueiro envolvem os personagens e procuram elevá-los até o meio de sua folhagem. À medida que são envolvidos, os cipós circundam especialmente o pescoço asfixiando qualquer um que se aproximar!

Armadilha [Salgueiro Mortal] Para se livrar dos cipós e galhos que tentam envolvê-los, os personagens devem passar em dois Testes de Destreza, somente depois disso conseguem entrar

na mina anã. Caso falhem, são inteiramente envolvidos pela vegetação que serpenteia em volta deles, levando 1d4+1 de dano asfixiante. Personagens que tentem libertar um companheiro agarrado devem passar em uma JP-DES e fazer um ataque contra CA 10.

Passado o desafio da entrada se abrem os longos e empoeirados corredores. Estes se estendem por uma distancia infinda por baixo da terra. O mapa fornecido pelo anão ajuda muito o grupo em sua jornada, sempre fornecendo os caminhos mais fáceis, enquanto diversas outras passagens são deixadas para trás. Em determinado momento, os personagens chegam até uma câmara um pouco maior que os corredores por onde passaram até então. O salão é constituído por uma grande sala retangular sustentada por quatro colunas que se erguem do chão ao teto em uma

arquitetura regular. Qualquer personagem que observar melhor o teto irá perceber que este é inteiramente coberto por teias de aranha.

Movendo-se entre os fios, estão cinco aranhas negras gigantes que investem imediatamente contra o grupo tão logo são percebidas!

III Aranha Negra Gigante (8)

As aranhas investem jogando suas teias contra os personagens que estiverem na dianteira do combate. Aqueles que foram envolvidos serão atacados imediatamente pelos monstros com seus ferrões mortais. Se algum herói usar fogo para se defender, usando uma tocha, por exemplo, a aranha terá que fazer um Teste de Moral para permanecer no confronto. No caso de não passarem, elas voltam ao teto e continuam jogando teias contra o grupo até os envolver completamente.

Passados 4 turnos de combate as colunas que sustentam a câmara vacilam e tudo começa a desmoronar! Grandes pedaços de rocha caem por todos os lados. Quem não deixar o local 1 turno após o início do desmoronamento, irá levar $1d6+1$ por rodada que permanecer dentro do salão.

Vencido o desafio das aranhas, o grupo segue pelos corredores em direção ao templo. Eles caminham por cerca de uma hora quando acham uma sala secreta. Aberta a passagem os aventureiros descobrem um pequeno santuário ao que parece.

Finalmente dissipada a poeira despen-



dida pela abertura do portal secreto, os heróis vislumbram uma sala com arabescos e esculturas inteiramente diferentes de tudo o que viram até aqui. As colunas e cantos das paredes estão esculpidas como se a câmara inteira fosse envolvida por plantas silvestres. Ao contrário de toda a masmorra, a sala não está empoeirada e suja, pelo contrário, seu aspecto é impecável. Porém, o que mais chama a atenção é uma fonte d'água situada no fundo do compartimento. O espelho líquido é de um azul intenso e luminoso, resguardado pela estátua de um ser celestial. Quanto mais de aproximam, mais uma paz profunda e intensa toma a alma dos visitantes.

A água da fonte é mágica. Ela concede $1d8+1$ de cura para quem a beber, mas este benefício é concedido uma vez por personagem.



Parte 4

O Templo Oculto

Prosseguindo pelo caminho subterrâneo o grupo finalmente encontra a saída dos corredores, aparentemente, sem fim. Ela se encontra sobre a queda de uma pequena cachoeira que deságua em um lago. Tão logo saem da masmorra já é possível ver as ruínas do Templo Oculto. Embora ainda seja dia, final da tarde na verdade, o clima é inteiramente obscuro.

Pesadas nuvens de chuva cobrem os céus enquanto trovões ecoam pelas terras profanas onde estão os personagens. A grande maioria da construção está inteiramente destruída, há não ser por uma torre que resiste entre a desolação da área. Ao se aproximar, o grupo pode ouvir a voz maligna do feiticeiro evocando algo em uma língua incom-

preensível. Entre as nuvens, uma brecha se abre e a luz da Lua Branca banha a torre no momento que a noite cai.

Um lance de degraus semi destruídos leva os aventureiros até uma câmara onde, sob um altar de pedra, o feiticeiro conjura seu ritual profano. A princesa élfica está acorrentada a uma coluna, enquanto a luz do luar cobre sua face e uma aura mágica se despende de seu corpo.

No instante em que os personagens chegam à câmara o feiticeiro pronuncia as últimas palavras de seu ritual. Vendo a aproximação de intrusos, ele ainda investe contra os heróis, mas suas forças escassas não fazem frente aos aventureiros, e ele cai inerte ante o primeiro golpe desferido.

Enquanto isso as correntes que prendem a princesa élfica se rompem, fazendo com que ela caia ao chão desfalecida. Tocada por algum dos



personagens, ela desperta lentamente e pergunta quem fez aquilo com ela e onde esta? Após receber a resposta, qualquer uma, imediatamente ataca o personagem que a segura com uma poderosa aura de energia! Seus olhos brilham com uma chama esverdeada e sua voz, aguda e estridente, é incompreensível. Enquanto desce do altar, seu corpo é inteiramente tomado por uma fantasmagórica luz e sua forma é modificada para a de uma nagah, um monstro parte mulher e outra serpente. Maleando o corpo enorme pelo salão, ela pronuncia em uma língua parecida com a falada pelos aventureiros:

Eu sou Caellor, deusa da escuridão, finalmente estou livre! Reverenciem sua soberana ou morram!!

Diante da recusa dos personagens, ela investe contra o grupo vociferando gritos estridentes.

M Caellor

Parte 5

Conclusão

Os personagens são convidados por Valáris para uma grande comemoração preparada no vilarejo em homenagem à eles. Todos os habitantes estão nas ruas bebendo e festejando. Muitos deles vem até os aventureiros para felicitá-los pela missão realizada. Enquanto aproveitam a festividade os personagens observam uma movimentação suspeita em um beco escuro, aguçando melhor sua visão, eles percebem o semblante do ladrão que eles procuravam no início da aventura...

Continuando a aventura

Como dito no início, este é apenas o começo para uma campanha. O vilarejo Refúgio do Corvo pode ser usado como ponto de partida para a exploração de toda a região. As florestas que circundam a vila são envoltas por misteriosas ruínas e monstros aterrorizantes.

Apêndice: Estatísticas

Abaixo as estatísticas das criaturas que os PJs podem encontrar nesta aventura. *Alertamos que as fichas dos monstros que já constam no Manual Básico e no Bestiário do Old Dragon possuem apenas as estatísticas normais, sem descrição de poderes.*

Aranha Negra [Médio e Caótico]

FOR 15, DES 17, CON 12, INT -, SAB 10, CAR 2

CA 14, JP 15 (+2 contra venenos), DV 3+3 (21-30), MV 4 | E 6, M 8, XP 175

ATQ: 1 mordida +3 (2d6+3), 1 ferroadada +3 (1d8+4+veneno)

Teia, Veneno, Salto

Orc [Médio e Caótico]

FOR 17, DES 11, CON 12, INT 8, SAB 7, CAR 6

CA 16, JP 16, DV 1 (6-9), MV 9, M 8, XP 25

ATQ: 1 machado +3 (1d8+4)

Visão no escuro

Caellor [Grande e Caótico]

FOR 14, DES 14, CON 10, INT 12, SAB 11, CAR 10

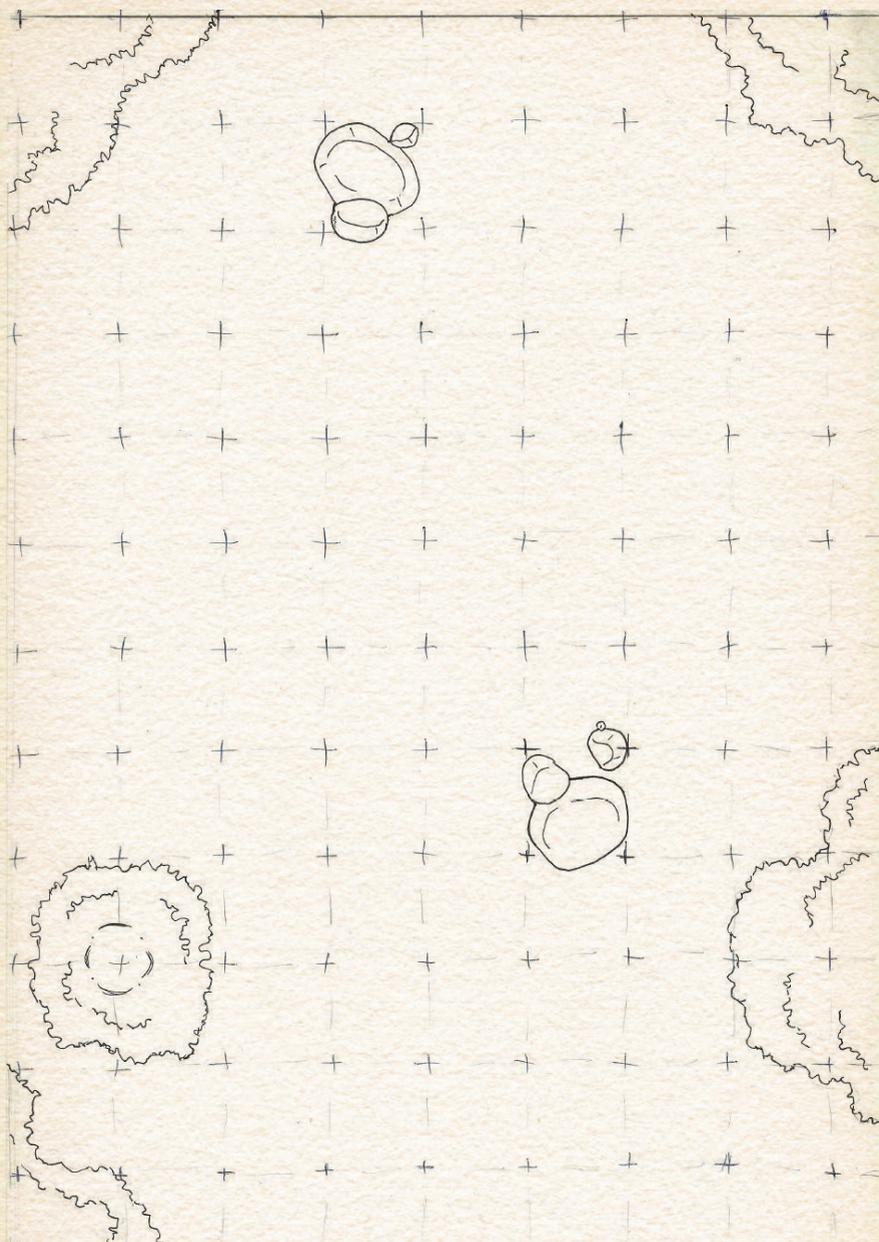
CA 19, JP 12, DV 4 (20-32), MV 9, M 12, XP 350

ATQ: 1 espada longa +5 (1d10+4), 1 arco +5 (1d8+5)

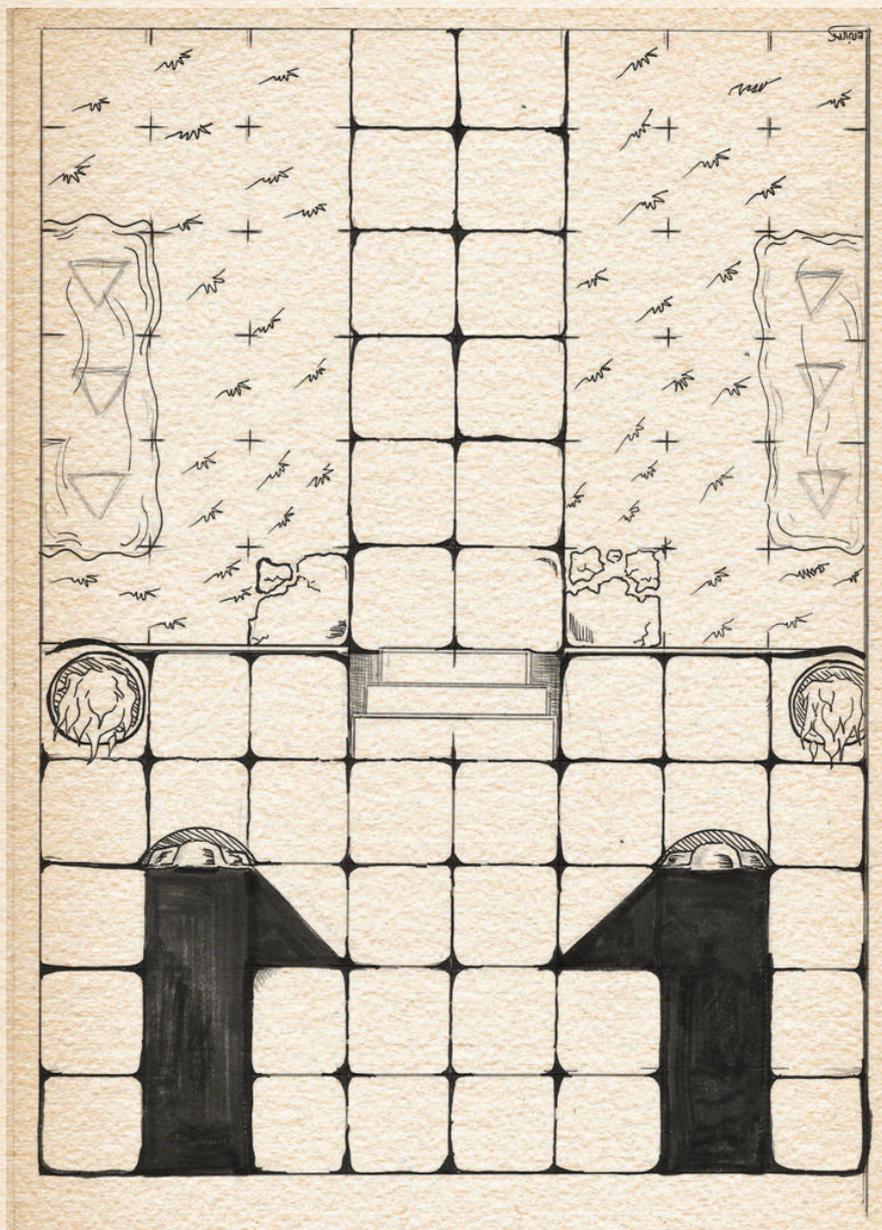
Grito de batalha (1x/turno): Caellor emite um grito estridente, exigindo que qualquer inimigo que esteja a até 9 metros dela faça uma JP-SAB. Em caso de falha o personagem ganha uma penalidade de -2 na CA por estar atordoado.

Mordida venenosa: qualquer criatura atingida pela mordida da naga deve fazer uma JP-CON ou morrerá em 1d4 minutos. Caso haja sucesso no teste o alvo sofre 20 pontos de dano.

Visão no escuro: 18 metros.



Combate contra os orcs



Combate no templo oculto

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

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

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

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

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

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia