

CAVALEIRO SOMBRIO E TEMPESTUOSO



Aventura para personagens de nível 1

CAVALEIRO SOMBRIO E TEMPESTUOSO



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

Owen K. C. Stephens

Mapa

Nick Isaac

Tradução

Gilvan Gouvêa

Publicação Original

A Dark and Stormy Knight

Diagramação

Ninja Egg

Adaptação

Ninja Egg & Homeless Dragon

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Setembro/14

ÍNDICE

Antecedentes da aventura.....	4
Começando a aventura.....	5
Paz da Tempestade.....	5
Torre Alta	6
Concluindo a aventura	10
Apêndice: Novos Itens Mágicos.....	10
Mapa.....	11





Antecedentes da Aventura

Cavaleiro Negro e Tempestuoso é uma aventura curta de Dungeons & Dragons adaptada para Old Dragon, ela foi desenvolvida para quatro personagens de 1º nível.

Há muito tempo atrás, um reino pequeno mas poderoso existiu no que agora é uma área selvagem local. Combatentes bugbears e ogros lutaram em guerras brutais de expansão, adquirindo grande fama e acumulando fortunas consideráveis das suas pilhagens. Aqueles que morreram nesta batalha foram enterrados em grandes complexos funerários cavados nas encostas de morros e honrados como patronos dos vivos. Entre estas tumbas estava aquela conhecida como Torre Alta. Apesar de não ser o maior nem o mais famoso túmulo do reino, a Torre Alta representava um exemplo típico deste tipo de estrutura.

Como acontece com tais nações, o cruel reino humanóide eventualmente caiu ante um inimigo mais poderoso que arrasou todas as suas cidades e fortificações afastadas. Das tumbas, apenas a Torre Alta escapou da destruição – principalmente porque ela era um monumento não muito importante em um lugar remoto.

Um grupo de poucas tribos humanóides que sobreviveram à devastação tentaram usá-la como uma fortaleza, mas os humanos com os quais eles lutaram os derrotaram completamente e selaram a porta com uma pedra redonda e grande para garantir que a torre não fosse mais usada como uma base.

Desde então, a Torre Alta serviu como um marco para viajantes que a conheciam, mas fora isso foi amplamente esquecida. Um grupo ousado de ladrões de tumulo cavou uma vez um acesso até as tumbas, mas seus membros não deixaram a Torre Alta vivos, e apenas pequenos roedores e vermes usaram a passagem desde então. Mas as tempestades elétricas que atormentaram a área nos dias recentes foram bem severas, e algumas poucas semanas atrás, um relâmpago perdido quebrou o selo de pedra. Uns poucos humanóides têm viajado para a torre deste então, e o antigo combatente bugbear enterrado na cripta mais profunda se ergueu como um zumbi para lidar com estes intrusos.

À noite, outra tempestade terrível está varrendo as áreas selvagens, levando todas as criaturas a procurarem abrigo onde conseguirem encontrá-lo.

A Torre Alta aparece no horizonte, e sua porta não está mais bloqueada. Os PJs ousarão entrar nas suas salas silenciosas?

Sinopse da aventura

Os personagens procuram abrigo dentro de uma torre vazia durante uma tempestade violenta. Enquanto estão acampados na câmara exterior, a tempestade abre uma das portas internas, permitindo o acesso às tumbas de humanoides dentro da torre. Depois de derrotar os vários monstros que fixaram residência lá e os invasores robgoblins que pretendem fazer da torre sua nova base, os PJs encontrarão o próprio Cavaleiro Negro – um bugbear zumbi enterrado na câmara mais profunda da torre.

Ganchos da Aventura

Como Mestre, você sabe bem como envolver seus PJs em uma aventura. Neste caso, o gancho mais simples é que os PJs são levados a procurar abrigo na Torre Alta por causa da tempestade. Usar esta técnica oferece uma maneira de unir os PJs pela primeira vez se necessário, desde que eles não estejam viajando juntos antes da aven-

tura começar. Uma vez que a Torre Alta é claramente visível a quilômetros de distância, os personagens podem até mesmo estarem seguindo direções diferentes antes da tempestade atingi-los.

Se uma reunião aleatória para escapar da chuva não funcionar em sua campanha, você pode usar uma das seguintes sugestões para levá-los à ação:

- Os PJs receberam um pedido para vasculhar a Torre Alta para ver se qualquer grupo de humanoides começou a usar a fortificação novamente.
- Os personagens encontraram um mapa mostrando a Torre Alta e seus arredores no corpo de um bandoleiro ou em uma velha arca.
- Um patrono rico contratou os PJs para recuperar uma herança de família que se pensava ter sido enterrada com um ancestral há muito falecido na Torre Alta.

Começando a aventura

Negra Noite Tempestuosa é uma aventura baseada primariamente em um lugar, apesar de começar com uma tempestade de proporções lendárias. Uma vez que os PJs se abriguem na Torre Alta, a ação continua dali.

Paz da Tempestade

O costume da paz da tempestade evoluiu há muito tempo em resposta às tempestades severas e repentinas que atormentam esta área. Todos os personagens nativos da região já devem estar cientes dele. Se você planeja usar o conceito da paz da tempestade nesta aventura, tenha certeza de explicá-lo aos jogadores antes do começo do jogo.

O conceito básico é que existe uma trégua automática entre todos os indivíduos e grupos que procuram abrigo em um território negro durante uma tempestade de raios. Tal clima é simplesmente muito perigoso para a luta, não importa os sentimentos das pessoas em relação às outras. Presume-se que a paz da tempestade está em efeito a menos que alguém a rejeite especificamente. Mesmo assim, sempre que dois estranhos se encontram durante uma tempestade, eles geralmente concordam um com o outro ao perguntar “Paz da tempestade?” simplesmente para garantir que o outro sabe e respeita esta tradição.

A paz da tempestade se aplica a qualquer humanoíde pensante, apesar de não necessariamente a outras criaturas. Muitas pessoas assumem, contudo, que ela se aplica a qualquer criatura capaz de pedi-la, e muitas lendas contam sobre bardos cantando para dragões ou outros monstros perigosos durante uma paz de tempestade. Qualquer personagem que tenha sucesso em um teste de Inteligência sabe e pode repetir pelo menos uma ou duas destas lendas.

A paz da tempestade não é um conceito crítico para esta aventura, e você pode certamente usar o cenário sem ela enquanto você tiver outra maneira de deixar os PJs juntos. Contudo, é uma ferramenta conveniente para unir os PJs que não confiam uns nos outros inicialmente. Um elfo, um meio-orc e um anão podem normalmente hesitar em gastar a noite na mesma construção, mas esta trégua antiga deve produzir confiança o bastante para permitir que tais personagens se unam.

Tempestade

A aventura pode começar a qualquer momento do dia. Leia ou parafraseie o seguinte quando a tempestade cair.

A passagem de pedra abre para uma sala. O céu lentamente se escureceu durante todo o dia, e o cheiro de chuva esteve presente no ar. Agora ela finalmente começou a cair, acompanhada por altos estrondos de trovões que parecem rolar pela paisagem. O sol está oculto atrás das massivas nuvens de tempestade, e um vento frio sopra do norte. À medida que os raios começam a atingir o solo e partículas de granizo começam a acertar a terra, a necessidade por um abrigo se torna óbvia.

Na distância à frente, uma grande torre sobe do chão, sua forma iluminada pelos relâmpagos ocasionais. Ela parece rochosa e sólida, e apesar da escalada neste clima parecer uma tolice, pode ser que tenha alguma protuberância que possa fornecer uma segurança contra a tempestade. A única alternativa é resistir ao clima.

Qualquer personagem que faça um teste de Inteligência pode identificar esta torre como a Torre Alta e relembrar sua história como foi dito no Antecedente da Aventura.

Se os PJs hesitarem em seguir para a torre descreva um cenário muito desfavorável aos personagens inclusive ameaçando a vida dos personagens fisicamente mais fracos.

Torre Alta

As seguintes seções descrevem a torre e as tumbas em seu interior. A menos que seja descrito, todas as áreas estão no escuro, e as paredes, pisos e tetos são feitos de terra trabalhada.

1. Entrada Principal da Torre Alta

Leia ou parafraseie o seguinte quando os PJs chegarem a 6 metros da Torre Alta.

A torre massiva sobe pelo campo acima. Uns poucos peitoris estreitos oferecem uma proteção escassa dos elementos, mas uma inspeção mais próxima revela uma entrada massiva e arqueada de pelo menos 6 metros de altura e 3 metros de largura, colocada no lado de uma colina. O chão do lado de fora desce em um barranco a partir da passagem, direcionando a água para fora. Devido a este fato e à natureza robusta da colina, qualquer espaço que esteja além da porta deve estar seco e protegido dos raios e do granizo. A cons-

trução parece bem forte, então a possibilidade de um colapso, mesmo nas mais severas condições como esta, é remota.

Qualquer personagem que faça um teste Inteligência pode determinar que o trabalho de pedra da passagem e da área ao redor realmente é muito forte.

Os personagens percebem os restos quebrados de uma imensa pedra redonda espalhada através do chão perto da entrada. Esta pedra bloqueou uma vez a passagem, mas ela foi partida por um relâmpago há algumas semanas atrás.

A porta é pesada mas bem contra-balanceada. Ela está destrancada e se abre facilmente, ela se fecha sozinha a menos que seja aberta da maneira apropriada.

2. Sala Principal da Torre Alta

Leia ou parafraseie o seguinte uma vez que os PJs tenham entrado na Torre Alta.

A câmara de pedra além da entrada tem pelo menos dez metros de lado. A pintura descascada e os arabescos quebrados sugerem que o lugar já foi decorado com algum cuidado, mas agora restou apenas poeira. Três massivas portas de pedra – uma à esquerda, uma à direita e uma diretamente à frente – levam ao interior da torre.

Cada uma das três portas está trancada. Se os PJs chegarem em momentos diferentes, deixe todos chegarem a este ponto antes de partir para o encontro 3. Se eles parecerem interessados em conversar, deixe-os se apresentarem e talvez levantarem acampamento nesta câmara. Proceda para o encontro 3 quando eles estiverem prontos para prosseguir.

3. Corrida de Ratos

Este encontro não está marcado no mapa. Ele ocorre na área 2 em um momento à escolha do Mestre, algum tempo depois de todos os PJs terem chegado aqui.

O som da chuva sibilante, do granizo cadente e do vento uivante do lado de fora é interrompido apenas pelo alto ruído do trovão. Ainda sim, esta sala parece estável o bastante em grande parte. Mesmo quando o trovão parece tremer o próprio solo, nada além de um monte de poeira cai do teto. As portas levando para dentro da torre, contudo, mostram sinais de fraqueza, parecendo tremer com cada trovejada.

De repente, em conjunção com um trovejar particularmente alto, todas as três portas se quebram de uma vez, caindo dos seus portais para dentro da sala com uma grande cacofonia. Segundos depois, o som de guinchados preenche o ar à medida que um grupo de ratos invade pela maior passagem.

Um relâmpago abriu uma fenda na próxima sala, inundando um ninho de ratos que estava lá.

Criaturas: oito ratos correm para dentro da câmara, procurando uma saída.

RATOS (8)			
Pequeno e Neutro			
CA 14	JP 16	XP 13	PV 2
Movimento 8m		Moral 3	
Ataques:			
1 mordida +1 (1d2+doença)			
Habilidades Especiais:			
Doença			

Táticas: em pânico por causa do trovão e da enchente do seu ninho, os ratos atacam os alvos mais próximos que vêem, apesar de não mais do que três ataquem o mesmo alvo. Mesmo que um rato só possa causar 1d2 pontos de dano com sua mordida, cada ataque ainda causa um mínimo de 1 ponto de dano. Se um rato é ferido, mas não morto ele foge em sua próxima ação.

Tesouro: esta câmara não contém tesouro. O valor de P.O. do tesouro deste encontro foi espalhado pelas outras áreas dentro da torre.

4. Câmara de Preparação

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os PJs entrarem nesta área.

O grande corredor de pedra termina em uma câmara igualmente de pedra, decorada apenas com mesas quebradas e apodrecidas nas quais estão implementos de ferro enferrujados. A chuva cai no meio da sala através de uma passagem no teto que deve fazer todo o um produto da licenciado para caminho até o topo da torre. Do fundo da passagem está pendurada uma corda, balançando lentamente. Um dreno no centro do piso permite que a água escoe, mas manchas velhas e escuras sugerem que ele foi usado para escoar outros fluidos há muito tempo.

De repente, de uma passagem no outro lado da sala, aparecem dois humanóides grandes. Cada um mede mais de 1,80m de altura e possuem olhos ferozes e ca-



racterísticas faciais planas. Com um rugido, os dois sacam suas armas e atacam.

A corda realmente leva até o topo da torre. Escalar exige um teste de Destreza. A inspeção da área superior ao redor da passagem revela apenas, contudo, os restos entulhados de um acampamento hobgoblin. A passagem foi cavada por ladrões de túmulos há muito tempo para fornecer um acesso fácil às riquezas no interior da torre.

Criaturas: os dois hobgoblins não possuem intenção de honrar a paz da tempestade. Eles pretendem estabelecer um campo de bandoleiros aqui, e testemunhas de sua chegada não podem viver.

HOBGOBLIN (2)			
Médio e Caótico			
CA 13	JP 16	XP 25	PV 10
Movimento 5m		Moral 8	
Ataques:			
1 espada longa +3 (1d8+1)			
1 maça +2 (1d8+2)			
Habilidades Especiais:			
Visão no escuro			

Táticas: os hobgoblins simplesmente fazem investidas para entrar no combate, atacando os al-

vos maiores e mais ameaçadores primeiro.

Tesouro: um dos hobgoblins possui um cinto de carga (veja Apêndice).

5. Que Teia Enrolada

Leia ou parafraseie o seguinte quando os PJs entrarem no corredor que leva até esta sala.

No fim deste corredor está uma pequena câmara cuja porta de madeira está no chão. O cheiro de poeira permeia o ar, e o som do trovão fica emudecido aqui. Vários pedaços de formato humano são visíveis através da passagem, cada um cuidadosamente enrolado em camadas de fio cinza como múmias.

O encontro real não é na sala no fim do corredor, mas na pequena passagem. A porta da sala foi há muito tempo arrancada de suas dobradiças, e a passagem agora está coberta pela teia de uma Aranha Negra Gigante. Qualquer personagem andando em direção da passagem pode fazer um teste de Inteligência para notar a teia quase invisível antes de passar por ela. Qualquer personagem que toque a teia terá que ter sucesso em um teste de Força ou será incapaz de se movimentar. A teia pode ser destruída por golpes de armas, apesar de que qualquer arma que entre em contato com a teia também ficará grudada (sucesso em um teste de Força libertará a arma). Apenas uma criatura pode ficar presa na teia de uma vez.

Criatura: A aranha que teceu esta teia está escondida no teto, que também está coberto com teias quase invisíveis.

ARANHA NEGRA GIGANTE			
Médio e Caótico			
CA 14	JP 15	XP 235	PV 28
Movimento 4m E 6m		Moral 8	
Ataques:			
1 mordida +3 (2d6+3)			
1 ferroadada +3 (1d8+4+veneno)			
Habilidades Especiais:			
Veneno, Teia, Salto			
JP 13 contra venenos			

Táticas: a aranha ataca (de surpresa, se possível) assim que um personagem ficar preso ou atacar a teia na passagem. Ela sempre ataca o inimigo mais próximo, sem fazer esforços para evitar manobras de flanquear ou eliminar os inimigos



menos eficazes primeiro. Desde que a aranha é uma fiadeira, ela pode atirar teias em seus alvos, mas ela faz isto apenas se nenhum personagem estiver atualmente preso na teia.

Desenvolvimento: uma vez que a aranha tenha sido despachada e sua teia seja destruída, os personagens podem proceder para dentro da sala. Os pedaços nas câmaras são os corpos mortos mumificados de literalmente milhares de ratos, além de vários humanóides.

Tesouro: escondidos entre os corpos mumificados dentro da sala estão numerosas armas enferrujadas e roupas rasgadas, que são todas inúteis. No piso, contudo, está uma pérola do poder nível 1 (veja Apêndice) e uma sacola que contém 75 P.O.

6. A Arca Oferecida

Leia ou parafraseie o seguinte quando os PJs entrarem nesta câmara.

Esta sala está vazia, exceto pela poeira e por uma única pequena arca no centro do piso. Evidentemente ninguém perturbou esta câmara por muitos anos.

A arca de pedra está construída no chão e não pode ser removida.

Armadilha: a tampa da arca está destrancada, mas está conectada a uma armadilha que dispara uma rajada de dardos em todos no mesmo quadrado de 1,5m da arca e em todos os quadrados adjacentes ou dividindo uma quina com ele. O personagem precisa estar no mesmo quadrado da arca para abri-la exceto que ele declare que está abrindo com uma arma ou vara. Atacar a arca também dispara a armadilha.

Armadilha de Rajada de Dardos: dardos+10 (1d4+1); alvos múltiplos (dispara um dardo em cada alvo a uma distância de 1,5m adjacente à arca).

Tesouro: a arca contém uma faixa do coração robusto (veja Apêndice), duas pérolas (valendo 100 P.O. cada), e uma pequena sacola contendo 100 P.O.

7. Seguindo em Frente

Leia ou parafraseie o seguinte quando os PJs entrarem nesta câmara.

O único objeto de interesse nesta câmara é uma estátua no seu final. Ela relembra um sarcófago em pé, exceto que a cabeça da figura entalhada em sua tampa parece distorcida e parece ter tentáculos ao invés de cabelo. Um par de asas de morcego se estendem de suas têmporas. De repente, seus olhos se abrem, revelando o brilho de chamas vermelhas, e a cabeça voa partindo para o ataque!

Esta câmara é o lar de um vargouille que ocupou a área da cabeça na tampa do sarcófago para fazer seu ninho confortável.

VARGOUILLE			
Pequeno e Caótico			
CA 12	JP 18	XP 235	PV 150
Movimento V 9m		Moral 4	
Ataques: 1 mordida +2 (1d6)			
Habilidades Especiais: Urro Infernal, Beijo Infernal			

Táticas: o vargouille menor grita durante toda a primeira rodada de combate, e então ataca o inimigo mais próximo que ainda está em pé. Se



todos os PJs forem paralisados, ele se move e ataca cada um deles uma vez, e então repete o processo. Assim que alguém se recuperar, o vargouille menor concentra seus ataques naquele personagem.

Tesouro: dentro do sarcófago agora sem cabeça está uma pilha de poeira e um anel do tradutor (veja Apêndice).

8. O Cavaleiro Negro

Leia ou parafraseie o seguinte quando os personagens entrarem nesta câmara.

Uma grande mesa de pedra domina o centro desta câmara, e pedaços de ouro brilhantes cintilam da poeira que cobre o chão. Sobre a mesa está um corpo bem preservado de um humanóide alto usando o tabardo e os cintos de um cavaleiro. De repente, o corpo se levanta, erguendo uma maça-estrela velha e enferrujada em uma mão e uma azagaia na outra. Assim que ele se levanta na mesa, sua boca se abre para emitir um gemido assustador.

BUGBEAR ZUMBI			
Médio e Caótico			
CA 13	JP 15	XP 235	PV 28
Movimento 5m		Moral 9	
Ataques: 1 maça estrela +4 (1d8+2) 1 azagaia +3 (1d6+2)			
Habilidades Especiais: Visão no Escuro, Imunidades*, Contágio* <i>* Modelo Morto Vivo</i>			

Táticas: na primeira rodada de combate, o cavaleiro negro arremessa sua azagaia, mesmo que esta ação não tenha muito sentido taticamente. Depois disso, ele faz uma investida para o combate corpo-a-corpo e ataca o inimigo mais óbvio em cada rodada seguinte. Geralmente ele escolhe qualquer PJs que cause mais dano em ataque corpo-a-corpo durante a rodada anterior.

Se o Cavaleiro Negro for desarmado ou sua arma é destruída, ele troca para sua arma secundária, que está pendurada em suas costas.

Tesouro: a maça-estrela que o Cavaleiro Negro está usando está quebrada e é quase inútil, e seus outros equipamentos (incluindo armadura) não estão em melhores condições. Mas ele tem uma arma secundária – uma arma obra-prima de um tipo usado por um ou mais dos PJs. (Você pode

escolher uma arma de combate baseado no personagem que ainda não tenha uma arma obra-prima) Esta arma vale 300 P.O. mais seu custo base. Dentro da câmara também há 250 P.O., espalhadas no chão.

Concluindo a Aventura

A aventura termina quando o Cavaleiro Negro for derrotado e todos os outros monstros forem expulsos da torre. Uma vez que estas condições sejam feitas, a tempestade lá fora fica mais fraca e gradativamente se dissipa.

Aventuras Posteriores

A tribo de hobgoblins que mandou os dois combatentes encontrados na área 4 ainda está interessada em transformar a torre em uma base de operações. Mais hobgoblins chegam dentro de alguns dias, carregando suprimentos e ferramentas com as quais eles pretendem alterar o interior para adequá-la ao seu propósito. Se os bugbears não forem impedidos, eles estabelecerão uma base em duas semanas e começarão a invadir os campos das redondezas.

Além disso, uma vez que os hobgoblins descobram que seu honrado ancestral, o Cavaleiro Negro, foi destruído pelos PJs, eles mandarão grupos ocasionais de combatentes atrás dos personagens para buscar vingança.

Apêndice: Novos Itens Mágicos

Esta aventura apresenta alguns itens mágicos menores. Cada um é totalmente descrito nesta seção.

Anel do Tradutor

Este anel garante ao usuário a habilidade de compreender dois idiomas específicos além daqueles que ele já conhece. Se um personagem usando este anel é alfabetizado, ele também sabe escrever nos novos idiomas enquanto usar o anel.

Para o propósito desta aventura, o anel oferece acesso a dois idiomas que nenhum dos PJs falam, mas que podem ser úteis em aventuras futuras. Escolhas apropriados incluem o Abissal, Aquan, Auran, Dracônico, Anão, Gigante, Goblin, Ignan, Infernal, Orc e Terran.

Preço: 400 P.O.

Faixa do Coração Robusto

Esta simples faixa de couro foi batida com pequenos rebites de ferro. Ela fornece ao usuário +1 de bônus em JP-SAB

Preço: 350 P.O.

Cinto de Carga

Este cinto pesado de couro possui tachas de bronze e grandes fivelas em ambos os lados. Qualquer um que o use ganha +1 de bônus de melhoria na Força para o propósito de determinar sua capacidade de carga. O cinto não altera o valor de Força real do usuário, nem muda seu modificador de Força. Este efeito não se acumula com qualquer outro bônus de Força.

Pérola do Poder (Nível 0)

Este item permite que o mago/clérigo relembre uma magia de nível 1 uma vez por dia.

Preço: 500 P.O.

Sobre o autor

Owen Kirker Clifford Stephens nasceu em 1970 em Norman, Oklahoma. Ele frequentou a Oficina de Escritores da TSR realizado no Wizards of the Coast Game Center em 1997, e se mudou para a área de Seattle em 2000, depois de aceitar um emprego como criador de jogos na Wizards of the Coast. Quatorze meses depois ele voltou para Oklahoma e escolheu a carreira de escritor/desenvolvedor de jogos freelancer. Ele tem créditos de autor e co-autor de vários projetos de Star Wars, d20MODERN e Everquest, assim como o Bastards and Bloodlines da Green Ronin. Ele também tem créditos de produção de vários produtos da IDA, incluindo figuras imprimíveis.

A TORRE ALTA

Porta de pedra

Dreno

Estátua

Passagem no teto

Arca de pedra

Mesa

1 quadrado = 1,5 metros

Norte



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