



O CETRO DE KHINLANAS

Aventura para personagens de 6º nível
Maury “Shi Dark” Abreu



O CETRO DE KHINLANAS

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

Maury "Shi Dark" Abreu

Arte da Capa

Andres Rocha
<http://andresrocha.deviantart.com>

Diagramação

Ninja Egg RPG

Adaptação

Ninja Egg RPG

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Maio/2014

ÍNDICE

O início.....	4
Prelúdio: A contratação.....	5
Ato 1: Viagem à Lamnor.....	7
Ato 2: Aventurando-se as matas.....	8
Ato 3: As cavernas.....	9
Ato final: O templo.....	10

O INÍCIO

Muitos e muitos anos atrás, Arton-sul, hoje mais conhecido como Lamnor, era dominado por humanos, elfos e algumas raças nômades de goblinóides.

Logo após sua chegada a este novo mundo, os elfos fundaram Lenórien, que significava em seu idioma “Novo Lar”. Para isso tiveram que afastar as tribos hobgoblins que habitavam a área escolhida. O reino de Lenórien era liderado por Khinlanas, rei supremo entre os elfos. Movido por uma forte arrogância, Khinlanas proibiu o envolvimento dos humanos em assuntos élficos, e vice-versa. Assim foi assinado o Tratado de Lamnor, que separou as duas raças. Os elfos apoiavam seu regente, pois julgavam-se as criaturas mais perfeitas da criação.

Mas para a infelicidade dos elfos, pouco tempo após o Tratado ter sido assinado, os hobgoblins começaram seu ataque à Lenórien, e deram início ao confronto que ficou conhecido como a Infinita Guerra.

A guerra perdurou por 384 anos, quando o general Thwon Ironfist raptou Tanya, filha de Khinlanas e princesa de Lenórien. Foi o início da formação da terrível Aliança Negra dos goblinóides. Um ano depois Lenórien caiu nas mãos da Aliança. Em seu lugar foi erguida Raarnaakk, a cidade hobgoblin. Nos primeiros meses, a cabeça de Khinlanas estava posta no centro da cidade, como um símbolo da vitória hobgoblin.

Milhares de elfos morreram durante esta guerra. Muitos, no entanto, também conseguiram fugir e rumar para o norte. Hoje eles são quase todos nômades, rumando de um lugar a outro sem nunca se estabelecerem. As poucas comunidades élficas conhecidas são a Vila Élfica em Valkaria e o Gueto dos Elfos em Tapista. Muitos con-

servam sua arrogância de outrora, mas a maioria percebeu seus erros e agora tenta viver em paz com os humanos (o que para alguns tem se mostrado difícil). Isso favoreceu a proliferação dos meio-elfos.

Muitos rumores e boatos são contados sobre os elfos, a Infinita Guerra e a Aliança Negra. Recentemente, no entanto, o elfo Mellorionn surgiu com um novo rumor: o cetro de Khinlanas. Mellorionn é descendente distante da própria família real. Nasceu depois do início da Infinita Guerra, e portanto apenas participou do conflito em seus momentos finais. Fez parte da caravana élfica que fugiu para o norte, levando consigo sua esposa e sua filhas. Durante a viagem, teve de enfrentar o ataque de goblinóides, que terminou com a morte de sua esposa e filha. Apenas ele conseguiu chegar à Arton.

Hoje, após anos de treinamento e experiência, Mellorionn está pronto para reunir um grupo de aventureiros e seguir em busca do cetro de seu rei, que se bem manipulado pode oferecer grandes poderes contra a Aliança Negra.

Prelúdio: A contratação

Esta aventura leva os jogadores à Lamnor, a terra dominada pela Aliança Negra, com o intuito de encontrar o cetro de Khinlanas. Dizem que este cetro apenas pode ser manipulado por elfos, e concede ao usuário um imenso poder mágico. Alguns boatos dizem que ele teria sido dado a Khinlanas pela própria Glórienn, antes da fundação de Lenórien. Os poderes do cetro não são completamente conhecidos, ainda são necessários alguns estudos mais detalhados.

Segundo Mellorionn, o cetro de Khinlanas teria sido escondido pelo próprio rei em um templo oculto, nas matas próximas ao

rei. Somente os elfos tem acesso a este templo, segundo suas palavras, o que impede os hobgoblins de terem-no encontrado. Por isso, um elfo no grupo de aventureiros seria muito aconselhável. Apenas membros de confiança na família real tinham acesso a estas informações (e por isso nem todos os elfos tem conhecimento do cetro). Khinlanas queria usá-lo para combater a Aliança Negra, mas viu-se encurralado em Lenórien quando a guerra começou.

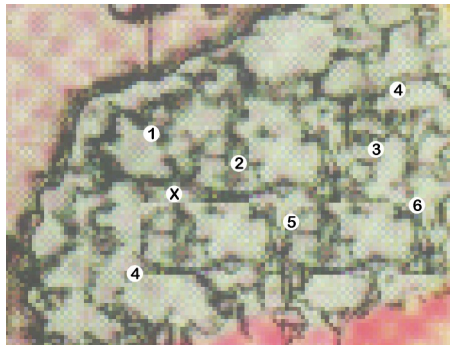
A busca envolve um grande risco, pois o templo localiza-se nas proximidades de Rarnaakk, e o encontro com tropas hobgoblins é quase inevitável. Por outro lado também oferece recompensas formidáveis: o elfo esta oferecendo cerca de 50.000 Tibares em ouro (ou seja 5.000.000 de Tibares em cobre!) ao grupo que o acompanhar. Outros itens não valiosos aos elfos que possam vir a ser encontrados no caminho podem ser levados pelos aventureiros. Só lhe interessam os itens élficos.

Além do mais, os próprios elfos poderiam ter nesta aventura uma chance de confrontar a Aliança Negra. Para a maioria deles, a recompensa é apenas um detalhe conveniente, pois o mais importante é a chance de retornar às matas de Lenórien.

Detalhe importante: Mellorionn NÃO pretende entrar em Rarnaakk. A dificuldade de penetrar em uma cidade fortificada pertencente aos hobgoblins é MUITO maior...

Ato 1: Viagem à Lamnor

Mellorionn contratará os aventureiros para que o acompanhem até as antigas matas de Lenórien, onde hoje situa-se Rarnaakk. Primeiramente eles devem decidir como chegarão até lá.



Uma viagem a pé poderia ser perigosa: lembre-se que a cidade-fortaleza de Khalifor foi tomada pela Aliança Negra. Atravessar Khalifor e ainda passar pelos acampamentos goblinóides em suas proximidades certamente não é uma boa idéia.

A menos que os próprios jogadores tenham alguma forma de resolver este problema (seja com magias de teleporte, portais, ou criaturas aladas), o próprio Mellorionn irá contratar os serviços um mago teleporter que os leve diretamente às matas. Neste caso, o custo com o tal mago será descontado da recompensa dos próprios jogadores. Se achar conveniente, o Mestre pode introduzir este mago teleporter como um NPC para a aventura, para ajudar os jogadores. Neste caso, todos os detalhes a seu respeito ficam por conta de cada Mestre.

Através do teletransporte, os jogadores serão enviados para o interior da mata, no ponto marcado com X no mapa. Caso eles escolham alguma outra forma de locomover-se, provavelmente irão para algum outro lugar. Neste caso, cada Mestre deve introduzi-los onde achar mais conveniente.

Este é o mapa das antigas matas de Lenórien, nas proximidades de Rarnaakk. A leste fica o Deserto sem Retorno, e ao sul

temos uma Área de Tormenta, exatamente entre as matas e as montanhas do sul de Lamnor. Para leste e norte fica o Grande Oceano, com algumas pequenas ilhas próximas. Mellorionn, no entanto, não pretende se desviar da missão de encontrar o cetro de Khinlanas. Se os jogadores tomarem alguma outra direção, o elfo os advertirá e mudará seu curso.

Caso algum dos jogadores tenha em mente invadir Rarnaakk para um objetivo qualquer (geralmente vingança, ou para tentar resgatar a princesa Tanya que dizem ainda estar viva), o Mestre deve cuidar deste imprevisto, lembrando os aventureiros que a cidade esta muito bem protegida (e por mais forte que eles sejam, provavelmente não terão chance alguma contra os hobgoblins).

Ato 2: Aventurando-se nas matas

A seguir você terá a descrição de vários encontros pré-determinados. Além destes, no entanto, os jogadores ainda podem ter muitos encontros aleatórios no meio do caminho.

As matas não são habitadas por uma grande quantidade de criaturas monstruosas. Elas existem, mas estarão sempre em encontros pré-determinados. Como encontro aleatório, os jogadores podem deparar-se com animais naturais (como os grandes leões e leopardos), ou animais naturais mais em versões maiores (como insetos gigantes). Nas praias é possível encontrar algumas crocodilos marinhos. Além destes, ainda é possível encontrar-se com pequenos grupos de caçadores ou guardas hobgoblins.

1. Toca do Besouro do óleo

Em meio a vegetação, uma grande buraco

no solo chama a atenção de quem passa por perto. Parece-se com a entrada de uma caverna subterrânea, com cerca de dois metros de altura e pouco menos de um metro de largura. Trata-se, na verdade, da toca de um imenso besouro do óleo, uma criatura extremamente temida em toda Arton. Pode ser encontrado mais facilmente em Galrasia, mas também habita algumas matas de Lamnor e Arton-norte.

Besouro do óleo

Médio e Neutro

CA 19, JP 15, XP 890, PV 97

1 mordida +12 (3d6+6)

Rajada ácida (3x/dia): a rajada do besouro do óleo causa 6d6+6 de dano e tem alcance de 9 metros, sucesso em uma JP-DES reduz o dano pela metade.

Caso sua caverna seja invadida, o monstro atacará imediatamente. A caverna esta escura e ele aproveitará isso para fazer um único disparo com sua rajada ácida, que emergem da escuridão surpreendendo os invasores.

A couraça do besouro também lhe oferece uma proteção natural: qualquer criatura que tocá-la desprotegido (como socos e chutes sem luvas apropriadas), sofre 2d6 pontos de dano por ácido. Além da rajada ácida e da proteção, o besouro ainda pode atacar com a imensa mandíbula, causando dano por Força.

Com a criatura morta, suas enzimas ácidas perdem suas propriedades, e sua carne torna-se útil para consumo. Pode servir de alimento para várias criaturas.

2. Ruínas da capela

Nas proximidades deste ponto existem várias ruínas do que parece ter sido um templo muito pequeno. Os elfos (e se eles não estiverem presentes, o próprio

Mellorionn) identificarão este local como as ruínas de uma antiga capela druida, frequentada pelo próprio Razlen Greenleaf antes de sua partida para Arton-norte. A entrada da capela tinha dois grifos de pedra, mas estão cheios de rachaduras. Um deles já está sem a cabeça, que encontra-se aos pedaços no chão. O lugar caiu no abandono após a queda de Lenórien. Os hobgoblins cuidaram de destruir toda a arquitetura construída pelos elfos. Grandes árvores que também faziam parte da capela foram derrubadas. Hoje as árvores voltaram a crescer, e a vida vegetal tomou conta de todo o templo. Ele agora está quase impossível de ser identificado, a não ser pelos elfos. Habitando as proximidades das ruínas existe um grupo de formigas-hiena caçadoras. Elas vagam as planícies em busca de alimento. Geralmente atacam pessoas adormecidas ou viajantes solitários e/ou desarmados. Se o Mestre achar conveniente, elas podem perseguir os jogadores e escolher o melhor momento para atacar (de preferência quando pararem para descansar).

Formiga Hiena (10)

Pequeno e Neutro

CA 14, JP 16, XP 220, PV 15

1 mordida +2 (1d4+veneno)

Veneno: toda vez que a Formiga Hiena for bem sucedida em um ataque o alvo deverá ter sucesso em uma JP-CON ou perderá de maneira permanente 1 Ponto de Vida por dia até ser curado.

As formigas-hiena tem o aspecto de formigas, mas tamanho e hábito de hienas. Não vivem em colônias, mas em bandos. Alimentam-se de carniça, mas também alimentam-se de criaturas vivas quando necessário.

Sua saliva tem um veneno de contato que exige da vítima sucesso em uma JP-CON. Caso contrário, a vítima sofre a perda permanente de 1 Ponto de Vida por dia, até ser curada. Qualquer alimento tocado por sua saliva torna-se imprestável.

3. Fosso da morte

Neste lugar há um imenso buraco no solo. O buraco tem aproximadamente 4 metros de profundidade. Há uma prancha de madeira em um dos lugares. No fundo, vários corpos decompostos estão espalhados. Uma imensa árvore caiu dentro do buraco, podendo ser usada como “escada” para alcançar o fundo.

A verdade é que este fosso era usado pelos hobgoblins para lançar prisioneiros desarmados. No fundo, um grande bando de wolverines eram mantidos para trucidar as vítimas lançadas no buraco. Quando a árvore caiu, os wolverines conseguiram fugir, e agora espalham-se pela vegetação próxima.

Wolverine (14)

Médio e Neutro

CA 14, JP 17, XP 65, PV 11

1 mordida +3 (1d6+2)

2 garras +2 (1d6+2)

Frenesi: Em combate o Wolverine pode entrar em frenesi e recebe +1 nos ataques e causa +1d6 de dano.

O wolverine pode fazer três ataques por rodada, duas com as garras e uma com a mordida. Estas criaturas são pequenas mas muito temidas e agressivas, atacando sem razão aparente.

4. Patrulha Hobgoblin

Este lugar serve de acampamento para um grupo de hobgoblins. Eles patrulham a toda a mata próxima à Rarnaakk, e seu encontro com os jogadores será inevitável.



vel, mais cedo ou mais tarde.

Este acampamento é liderado por um guerreiro de 12º nível e dois tenentes de 8º nível. Os demais são todos soldados.

Hobgoblin soldado (20)

Médio e Caótico

CA 13, JP 15, XP 25, PV 10

1 espada longa +3 (1d8+1),

1 maça +3 (1d8+1)

Hobgoblin tenente (2)

Médio e Caótico

CA 15, JP 14, XP 75, PV 19,18

1 espada longa +4 (1d8+2)

1 maça +4 (1d8+2)

Hobgoblin guerreiro

Médio e Caótico

CA 17, JP 13, XP 125, PV 28

1 espada longa +5 (1d8+3)

1 maça +5 (1d8+3)

5. Clareira do tigre

Neste ponto existe uma pequena clareira em meio à mata. Este lugar serve de abri-

go para um tigre-de-Hyninn, uma fera terrível que causa medo até aos goblinóides. A aparência real deste monstro é desconhecida. É chamado de tigre por ter um rugido parecido com tal. Quando uma pessoa olha para ele, a criatura parece fora de foco, impossível de ver claramente. Nenhum tipo de Sentidos Especiais ou outras vantagens de visão funcionam contra ele. Mesmo quando esta morto, permanece de forma irreconhecível, como um grande borão.

Tigre de Hyninn

Grande e Neutro

CA 19, JP 13, XP 1100, PV 96

2 mordidas +13 (1d10+8),

2 garras +11 (2d6+8)

3 tentáculos (1d6+8)

Teleporte: o Tigre de Hyninn pode se teleportar para qualquer lugar que esteja em seu campo de visão sem a necessidade de fazer um teste.

O tigre-de-Hyninn pode ter vários aspectos, e conseqüentemente vários tipos de ataque. Esta criatura possui duas cabeças (portanto faz dois ataques de mordida), quatro patas (dois ataques de garras) e mais 3 tentáculos (pode atacar com os três). E o pior de tudo é que a criatura ainda pode se teletransportar para lugares que estejam à vista sem testes.

Em meio à clareira estão os corpos de outras vítimas do tigre-de-Hyninn. Há corpos de goblinóides (especialmente hobgoblins) e outros animais selvagens (nenhum corpo humano ou semi-humano). Para recompensar os aventureiros o Mestre pode introduzir aqui bolsas destes corpos contendo cerca de 2d6x100 Tibares em ouro, ou até um item mágico menor (como um anel de proteção ou, no máximo, uma arma mágica).

6. Entrada do templo

Neste lugar, em meio à grande vegetação, há um imenso carvalho antigo. Rangers e druidas que prestem atenção e o investiguem, perceberão que o carvalho é oco. Na verdade esta árvore é um ent, uma árvore muito antiga que pode falar e até se transformar em um elfo para andar livremente pelas matas. Este ent, de nome Tronquesperto, é um antigo aliado dos elfos antes mesmo da queda de Lenórienn. O ente é o guardião da entrada da grande caverna que leva ao templo élfico. Depois dos ataques goblinóides, Tronquesperto sabia que precisava proteger o cetro de Khinlanas até que o rei élfico voltasse para pegá-lo. Mas isso, infelizmente, nunca aconteceu, e o ent ficou a esperar. Paciente como todos os ents, Tronquesperto ainda espera pelo dia em que os elfos retornarão.

O ent receberá qualquer elfo muito bem, mas não irá se identificar a menos que

alguém o reconheça (Mellorionn o fará). Um detalhe importante e que deve ser levado a sério: os jogadores estão muito próximos de Rarnaakk. Portanto, patrulhas hobgoblins serão ainda mais frequentes. Talvez eles até encontrem Tronquesperto durante uma batalha contra um grupo de hobgoblins (o ent os ajudará pois reconhece Mellorionn).

A entrada para o templo fica logo abaixo de onde o ente esta no momento, e onde ele permanece há muitos anos. Ele abrirá caminho aos jogadores e Mellorionn, mas avisa que no passar dos anos, muitas outras criaturas podem ter tomado conta das cavernas até o templo. Portanto, ainda há perigo pela frente.

Ato 3: As cavernas

Descendo por um fosso localizado exatamente abaixo do ponto onde Tronquesperto descansa, é possível alcançar uma ampla caverna subterrânea. Ela localiza-se cerca de seis metros abaixo do nível do solo. Trata-se de uma caverna natural, não escavada como costumam fazer os anões. Mesmo no subsolo os elfos aprendem a aproveitar a vida natural da melhor forma possível.

Esta caverna oferece ao Mestre uma chance de colocar os aventureiros em meio a um labirinto subterrâneo. Este labirinto era muito bem conhecido por Khinlanas, mas oferece perigos aos exploradores desavisados.

Não existe um mapa exato das cavernas subterrâneas. O Mestre deve sentir-se livre para fazê-lo como achar mais apropriado, oferecendo os desafios que preferir. A seguir você terá a ficha das criaturas mais comuns que podem habitar a caverna, e oferecerão um certo risco aos aventureiros antes de encontrarem o templo.

Aranha Negra Gigante (4)

Médio e Neutro

CA 14, JP 15, XP 175, PV 24

1 mordida +3 (2d6+3)

1 ferroadada +3 (1d8+4+veneno)

Teia, Veneno, Salto**Centopéia Gigante (4)**

Médio e Neutro

CA 13, JP 15, XP 360, PV 30

1 mordida +8 (1d6+veneno)

Escalada, Veneno

Além destas, outras criaturas subterrâneas podem ser encontradas, à escolha do Mestre. Para aumentar o desafio, introduza criaturas de tamanho superior ao normal. Outras armadilhas também podem ser aplicadas. Em geral, elas são mais favoráveis aos elfos, seja com venenos dos quais eles sejam imunes (ou quase imunes), seja com armadilhas que eles podem detectar mais facilmente. Em regras, o Mestre deve aplicar certos bônus a personagens elfos nestas situações.

Ato final: O templo

Depois de percorrerem o labirinto ou os desafios propostos pelo Mestre, os jogadores alcançarão este templo. Vários símbolos em honra à Glórienn podem ser notadas claramente esculpido em algumas rochas. Também há estátuas em homenagem à deusa dos elfos. Isso tudo, no entanto, está em ruínas. Grandes rachaduras se espalham pela superfície das paredes e nas estátuas. A construção que é o templo em si teve seu teto destruído por uma grande rocha. Entrar no templo não oferece risco algum. No entanto, um grupo de cocatrizes, liderados por uma cocatriz imperial, fazem do templo seu covil. Portanto, para chegar até o cetro de Khinlanas, que está em um cofre na última câmara (exatamente onde fica a co-

catriz imperador), os jogadores deverão vencer mais este desafio.

Os cocatrizes são criaturas semelhantes a aves (um galo), mas com cauda de serpente (alguns apresentam mais de uma cauda). As asas também são diferentes, pois são asas de couro semelhante à de morcegos. Apesar de não oferecerem grande perigo em combate corporal, são temidos pelo fato de que sua bicada pode transformar a vítima em pedra!

Cocatriz (3)

Médio e Neutro

CA 12, JP 17, XP 405, PV 37

1 bicada +6 (1d4+1+petrificação)

Petrificação: uma criatura atingida pela bicada do Cocatriz deve realizar uma JP-CON ou será transformada em pedra.**Cocatriz Imperador**

Médio e Neutro

CA 14, JP 14, XP 600, PV 57

1 bicada +6 (1d4+1+petrificação)

Petrificação: uma criatura atingida pela bicada do Cocatriz deve realizar uma JP-CON ou será transformada em pedra.

Deve existir cerca de uma cocatriz para cada jogador. Todos estes cocatrizes são liderados por um cocatriz-imperador, uma espécie rara, maior que o normal. Pode medir até três metros e costuma liderar de 3 a 8 cocatrizes normais.

Para ter acesso ao cofre onde está sendo mantido o cetro de Khinlanas é necessário derrotar a cocatriz-imperador; e para alcançar o imperador antes deve-se derrotar seus súditos.

O cofre não está trancado, apenas fechado. Trata-se de uma sala isolada. O cetro encontra-se dentro de uma caixa de vidro, protegido por magia. Esta magia, no entanto, tornou-se fraca nos últimos anos,



e portanto pode ser facilmente cancelada pelo uso de um dissipar magia (chance de 70%). Caso nenhum dos jogadores tenha esta magia em seus grimórios, Mellorionn terá consigo um pergaminho contendo a magia (ou voce quer desiludir os jogadores neste momento final).

O Mestre deve incluir aqui alguns outros itens de valor, inclusive itens mágicos, como prêmio para os jogadores. Escolha o que achar mais apropriado. Itens construídos por elfos, serão os mais frequentes. Fica tudo por conta do Mestre. Com o cetro de Khinlanas em mãos, Mellorionn estará pronto para retornar. Ele avisa que o item ainda necessita de grande pesquisa, a qual ele terá o prazer de liderar.

Em seguida, claro, os jogadores devem retornar à Arton-norte. Mas isso fica por sua conta.

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