



O MORRO DA GUERRA ETERNA

Aventura para personagens de qualquer nível

Francisco Martellini

O Morro da Guerra Eterna

Uma Aventura Natalina para Old Dragon

**Publicado originalmente no blog Além da Imaginação
(<http://alemdaimaginacaorpq.wordpress.com>) no dia 24
de dezembro de 2012**



O MORRO DA GUERRA ETERNA

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

Francisco Martellini

Diagramação

Ninja Egg RPG

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Maio/2014

O Morro da Guerra Eterna é uma aventura para 4, até 6 jogadores, de qualquer nível, já que a astúcia e o desejo de paz são necessários para se alcançar o sucesso, e não a força. Não é recomendado o uso de magos ou de muitos clérigos, pois isso tiraria um pouco do lado encantado da aventura, facilitando a vida dos jogadores, caso tomem a decisão de deter os exércitos dos mortos a força. Esta aventura foi baseada no curta-metragem homônimo, do cineasta Mauro D'Addio, disponível no Porta Curtas, um projeto patrocinado pela Petrobras, que busca trazer os melhores curtas-metragens para a internet e formar um painel representativo da produção nacional. Para assisti-lo, visite este link: http://portacurtas.org.br/filme/?name=o_morro_da_guerra_eterna

Esta aventura busca trazer o espírito de Natal e o desejo de paz e caridade desta época, para as mesas de jogos de interpretação, onde o ato de vencer o mal é muito mais do que derrotar o vilão, mas sim ajudar aqueles que necessitam, mesmo que por fora, estes lembrem os monstros das histórias.

Dentro deste espírito de colaboração a versão final de O Morro da Guerra Eterna, não teria sido possível sem a ajuda do pessoal da lista da Redbox, em especial o Rafael Beltrame e o Felipe PEP, e do Bruno Sakai. Por isso, deixo meus sinceros agradecimentos, e um Feliz Natal!

Francisco "Chico" Martellini

ÍNDICE

Introdução.....	3
Iniciando a aventura.....	4
Chegando na vila.....	4
A verdade sobre o morro.....	6
A carta do soldado desconhecido.....	8
Chegando no Morro da Guerra Eterna.....	8

INICIANDO A AVENTURA

A batalha que se deu no morro próximo a vila de Edgehill, foi a primeira na guerra civil entre monarquistas e parlamentaristas, a alguns anos. Os monarquistas venceram, e as feridas desta guerra ainda não foram esquecidas e perdoadas, especialmente para os moradores da pequena vila ao pé do morro. Todo Natal, exatamente a meia noite, os exércitos de ambos os lados se levantam e retomam a contenda, até que os primeiros raios de sol colocam os corpos sem vida para descansar novamente.

Chegando na vila

A noite de 24 de dezembro já chegou e a lua se encontra alta no céu, mas ela só pode ser vista esporadicamente, devido ao tempo fechado. O vento frio e a nevasca, gelam os ossos dos viajantes na estrada, que só pode ser identificada pela linha das árvores. Devido a grande quantidade de neve que caiu ao longo do dia, a caminhada é difícil e os cavalos têm muita dificuldade para andar, sem ficar atolados na neve alta

A única povoação próxima, é Edgehill, uma vila de agricultores e criadores de gado, com cerca de 300 habitantes, muito temerosos de maldições e tementes a Deus, tornando o padre Estênio, uma figura muito respeitada, até mais do que o prefeito Matias.

O padre, por conhecer muito bem seu rebanho, é muito desconfiado de visitantes de outras terras, mesmo dos comerciantes que chegam esporadicamente a vila, prestando muita atenção naqueles que tentam enganar os habitantes. Por isso, quando o grupo de aventureiros chegar

pela rua principal, ele será o primeiro a recebê-los, com uma pequena comitiva de beatas e fiéis.

Caso ganhem a confiança do sacerdote, padre Estênio julgará que eles podem ajudá-lo, já que um dos órfãos deixado a seus cuidados, se embrenhou na mata pra chegar ao Morro da Guerra Eterna.

O padre contará a lenda do morro aos aventureiros e dirá temer pela vida do garoto, caso ele encontre os mortos do campo de batalha maldito. Afinal, amanhã já é Natal, e quando o relógio marcar meia noite, os dois exércitos irão levantar da neve mais uma vez.

Devido a sua influência na vila, o padre pode conseguir alguns suprimentos e gado como compensação pelo resgate, mas somente se eles solicitarem uma recompensa, já que espera que o grupo seja formado por heróis e salvem o garoto pela bondade em seus corações. Contudo, exigir uma recompensa fará com que os aldeões e o padre, tenham pouco apreço pelo grupo, o que pode dificultar para que eles obtenham informações.

Caso não ganhem a confiança do padre, e pernoitem na vila, a meia noite, escutarão um terrível som de batalha vindo de uma região próxima, no meio do mato, a qual os moradores não se atrevem ir. Lá chegando, encontrarão o padre Estênio gritando pelo nome do garoto preocupadíssimo.

Conseguindo informações

Se os jogadores quiserem saber mais sobre a lenda de Edgehill, existem algumas pessoas na vila que podem fornecê-las:

Matias, o prefeito

Um homem gordo e baixo, que diz não acreditar na lenda do morro, mas é o primeiro a fechar portas e janelas quando a noite chega.

Lorde Henry, o estalajadeiro

Henry foi um nobre parlamentarista nos momentos finais da Guerra Civil, e só por isso conseguiu escapar aos julgamentos, apesar de ter perdido toda sua fortuna. Ele se estabeleceu em Edgehill, ostentando seu título, e montou a Hospedaria da Casa Velha, para atrair mais comerciantes. Por isso, mesmo com sua origem incerta foi bem aceito pela população, já que a hospedaria ajudou a melhorar os negócios dos fazendeiros.

Henry acredita piamente na lenda, e fará de tudo para impedir que mais alguém além do garoto, perturbe os mortos, o que poderia trazer a desgraça para todo Reino, e mesmo que não tente algo letal, pode tentar embebedar ou drogar os aventureiros para que eles não perturbem os exércitos esta noite.

Olga, a costureira

Olga é uma das beatas da igreja de padre Estênio, e acredita na lenda pelo padre dizer que ela é verdadeira. Para ela, esse moleque travesso deveria ser arrastado de volta para a vila e levar uma surra para aprender a não desobedecer os mais velhos, mas nenhum dos homens daqui parece ter a coragem necessária para trazê-lo de volta, ao que ela lamenta.

Tom, o velho ferreiro

Ele é um dos habitantes mais antigos da vila e mesmo com seus 65 anos, uma idade bem avançada para os padrões do Reino, continua levantando seu martelo de ferreiro todas manhãs, fazendo painéis e ferraduras. Ele lutou ao lado dos monarquistas em Edgehill, e carrega as cicatrizes daquela batalha no corpo e na alma, desde então.

Pedro, o criador de porcos

Alto e magro, este agricultor é o opo-

to de sua criação. É um dos poucos que acredita que o prefeito e o padre, deveriam contratar aventureiros para resolver o problema da maldição de uma vez por todas, pois seus porcos ficam extremamente assustados na noite de Natal, muitas vezes destruindo as cercas e fugindo, dando muito prejuízo para ele.

Garcia, o “capitão da guarda”

Um ex-militar que nunca subiu muito na hierarquia. Quando se aposentou, com 40 anos, voltou a sua terra natal e criou o Posto da Guarda de Edgehill para manter a lei e a ordem (mesmo que ele seja o único soldado), apesar dele não ter muito serviço, já que a vila é muito tranquila.

A única fonte de preocupação do capitão são os frequentes pedidos do criador de porcos Malaquias e do padre Estênio, para ele ir até o Morro e resgatar o órfão. Não que ele acredite tanto em demônios e maldições, mas já viu um ou outro morto-vivo em seu tempo na Guarda Imperial, e não tem nenhuma intenção de ficar na frente de um deles. Felizmente, até agora suas desculpas funcionaram.

Outras pessoas podem ser interrogadas caso o grupo deseje, ficando a cargo do mestre decidir, o que elas sabem sobre a lenda. Contudo, como eles chegaram na vila a noite, e quanto mais tempo passarem investigando, maior a chance de chegarem ao morro com os exércitos lutando. Dentre o que se pode descobrir (com veracidade duvidosa, já que o Morro da Guerra Eterna está mergulhado em lendas e medo), está o seguinte:

- Tim é filho de um soldado que lutou na batalha de Edgehill. (VERDADEIRO).
- O garoto foi influenciado pelo Coisa-Ruim, para que o mal do morro se espalhe pelo mundo. (FALSO)

- Os exércitos dos mortos podem ser parados se o sinal da cruz for feito na frente deles, por alguém que tomou banho com uma infusão de espinheira santa e arruda, fechando seu corpo. (FALSO – deixe eles descobrirem da pior maneira, pois a mistura trará uma coceira terrível por um período de 1d4 horas, causando um redutor de -1 em todos os testes)
- Padre Estênio sabe como parar os mortos, mas tem medo de fazer isso e falhar, por isso não conta para ninguém. (VERDADEIRO - mas ele somente desconfia, não tem a certeza; ele contará aos aventureiros se confiar neles, o que só irá acontecer se eles forem altruístas e caridosos, ou seja, caso tenham exigido uma recompensa pelo resgate do garoto, jamais conseguirão a informação)
- Um terrível mago negro vive nos subterrâneos da torre destruída, no topo do morro, e acorda todos os anos para vencer a barreira santa que impede seus exércitos de saírem de Edgehill, mas não obteve sucesso ainda. (FALSO)
- Os mortos gritam pelo nome de cada aldeão quando acordam na noite de Natal, e se alguém abrir sua porta para atender o chamado, morre na mesma hora e se junta a um dos lados. (FALSO)
- Escondido debaixo da torre, existe um grande tesouro deixado pelos parlamentaristas. (FALSO)
- O Soldado Desconhecido é um dos mortos e já não estava mais vivo quando escreveu sua carta. (VERDADEIRO)
- O Soldado Desconhecido ainda está vivo e se encontra escondido em algum lugar da vila. (FALSO)
- O ferreiro Tom sabe como acabar com a maldição, mas não faz nada pois um antigo inimigo de guerra está dentre os amaldiçoados. (FALSO)
- Lorde Henry conhece o segredo de Edgehill, por isso se instalou aqui a muitos anos, esperando o momento certo para tomar o controle do exército do magro negro e retomar a Guerra Civil. (FALSO)
- O órfão foi manipulado por alguém para ir até o morro e perturbar os mortos. (FALSO)
- A carta do Soldado Desconhecido contém a chave para quebrar a maldição e dar o merecido descanso para os soldados. (VERDADEIRO)
- Tim é o mago negro reencarnado. (FALSO)
- A Carta do Soldado Desconhecido foi deixada na prefeitura da vila por um dos mortos, a muitos anos. (FALSO)
- A Carta do Soldado Desconhecido foi deixada na prefeitura da vila por um jovem que se aventurou no Morro em outro Natal. (VERDADEIRO)
- O jovem que deixou a carta é o padre Estênio. (VERDADEIRO)
- Caso os mortos toquem em uma pessoa, ela é condenada a ficar presa no morro pelo resto da eternidade, morrendo de fome e sede em apenas um dia, juntando-se aos exércitos. (FALSO)
- O poder de Deus não funciona com os mortos do Morro da Guerra Eterna. (VERDADEIRO)

A verdade sobre o morro

A muitos anos, um grupo de cerca de 300 pessoas, liderados pelo Duque Ferdinando dos Prados Verdes, dirigia-se a capital do reino, para expor ao rei e seus conselheiros, uma nova proposta de governo, embasada em ideias parlamentaristas, e exigir um plebiscito popular para validar a troca de regime político, caso fosse o desejo do povo.

Como o Duque contava com um pequeno

exército, o Rei temia que estivesse as vésperas de um golpe de estado (o que não era totalmente mentira, já que a ideia de Ferdinando era tentar tomar o controle do governo a força, caso não fosse ouvido), e mandou o Capitão Malaquias, seu mais fiel vassalo, para emboscar e desbaratar a missão diplomática, antes que ela conseguisse o apoio de mais e mais populares, insatisfeitos com o governo atual, conforme viajava. Isto acabaria engrossando as fileiras do Duque e legitimando seu poder político, trazendo grandes problemas a realeza atual.

O Capitão monarquista encontrou o grupo de Ferdinando no morro de Edgehill, durante a noite, acampados na antiga torre de guarda em ruínas. Quando seu mensageiro voltou com a resposta de que o Duque não iria retroceder, mesmo com as ameaças do Capitão, ele ordenou o ataque, que começou exatamente a meia noite do dia 25 de dezembro.

O destacamento do capitão não era grande e por isso centenas de vidas foram tomadas no campo de batalha, inclusive a do Duque Ferdinando e do Capitão Malaquias. Ainda assim, os parlamentaristas foram derrotados e os poucos sobreviventes se espalharam por todo o Reino, pregando o Manifesto Parlamentarista, e contando a horrível tragédia que ocorreu em Edgehill, dando início a Guerra Civil.

Devido ao derramamento de sangue em data tão sagrada, os exércitos de ambos os lados foram condenados a lutar pela eternidade, na noite de Natal, até que a paz fosse selada e o sangue derramado perdoado. Até hoje, os ossos e armas dos monarquistas e parlamentaristas se encontram depositados na terra e na neve, pelo medo que os aldeões nutrem pelo exército amaldiçoado.

Uma característica pouco trivial dos mortos de Edgehill, é que eles mantiveram sua sanidade, mesmo com os corpos descarnados, e não tem consciência de seu estado. É como se eles olhassem os esqueletos no campo de batalha e não se vissem como tais, e nem mesmo tivessem consciência da maldição (o que pode servir de explicação para o Poder da Fé dos sacerdotes não conseguir bani-los ou destruí-los, já que eles acreditam estar vivos).

Por isso, todo Natal, o Duque Ferdinando e o Capitão Malaquias traçam planos para a batalha de Edgehill, esperando deter os exércitos adversários e seguir viagem até a capital, contudo, quase mais nenhum deles se lembra do motivo original que levou a batalha, como se o peso dos anos, apesar de não ser sentido pelos exércitos, estivesse influenciando cada um dos soldados, minando sua sanidade pouco a pouco.

Mas, como se os deuses da justiça quisessem dar uma chance aos condenados, de tempos em tempos, algum deles toma consciência da maldição e tenta dissuadir seus companheiros a negociar a paz. Invariavelmente, ele é visto como um traidor e amarrado a uma árvore, enquanto é açoitado por mãos ossudas.

A alguns anos, o jovem padre que chegou a Edgehill se embrenhou na mata em um dos Natais, e presenciou tudo, inclusive quando um dos esqueletos gritava a todos que a guerra deveria acabar. O líder dos parlamentaristas mandou que ele fosse preso e açoitado, e ele continua nesta situação até hoje, em todos os Natais.

Estênio se apiedou do desalmado e tentou ajudá-lo, mas o morto pediu que ele não interferisse, ou seria capturado tam-

bém, só queria mandar uma mensagem para o mundo exterior, para que o mal da guerra não fizesse mais vítimas. Antes do raiar do Sol, Estênio retornou a vila e deixou a carta na porta da prefeitura, esperando que a autoridade do prefeito pudesse espalhar a mensagem aos quatro ventos. Infelizmente, a carta deixou o covarde prefeito tão apavorado, que acabou sendo guardada em um cofre na prefeitura, como uma relíquia dos mortos, criando mais lendas.

Ainda assim, como se a mão do Destino estivesse agindo naquele dia, o Soldado Desconhecido, como ficou conhecido, é o pai do garoto Tim. Sua esposa acabara de saber que estava grávida quando ele se dirigiu ao morro para ajudar os exércitos do Duque Ferdinando. Quando a carta chegou a vila, espalhou-se a lenda (verdadeira) de que a carta fora escrita por ele e isto fez o garoto ficar muito curioso ao longo dos anos, mesmo com a precoce morte de sua mãe, a jovem senhora Iracema, alguns anos depois do início da Guerra, vítima da febre da floresta.

Mesmo que o padre tenha evitado como pode que os boatos impressionassem muito o jovem Tim, ele tornou-se muito curioso sobre as lendas. Apoiado por Peludo, seu melhor amigo, o jovem estava decidido a saber se a lenda era verdadeira, e se o seu pai ainda se encontrava no Morro da Guerra Eterna.

A Carta do Soldado Desconhecido

A carta se encontra na prefeitura dentro de um cofre, mas o prefeito Matias não a entregará de bom grado, pois tem medo da maldição. Ela é importante para que os jogadores tenham consciência de que paz é necessária para quebrar a maldição, por isso, mesmo que os jogadores não con-

vençam o prefeito, deixe que eles saibam sobre a mensagem de paz da carta e façam as conexões necessárias.

“Quero deixar de legado, minha mensagem ao mundo dos vivos. Na guerra, jovem e com um filho não nascido, me fui desse mundo. Descobri do pior jeito, que a paz jamais vem pela força, e hoje luto por toda eternidade, a mesma batalha perdida.

Só a paz pode trazer descanso para as almas agoniadas que lutam nesse campo de tristezas e perdas. A paz é fruto do diálogo, da aceitação das falhas do outro. A guerra nunca vale a pena, a paz sim.

Não repitam os erros que condenaram tantos, e estejam com suas famílias na noite de Natal, não no campo de batalha. Peça que rezem por nós, para que um dia, a paz entre os exércitos do morro de Edgehill possa ser selada, e que nossos ossos cansados possam descansar em paz.”

Chegando no Morro da Guerra Eterna

A caminhada até o morro leva cerca de duas horas, devido à noite nublada e ao caminho difícil pela floresta e pela neve. Muito provavelmente, eles chegarão lá a noitinha, quando os exércitos já estiverem lutando.

A maior dificuldade será encontrar o garoto, que por conhecer bem a região, conseguiu encobrir bem sua trilha (reduzido de -2 em todos os testes para localizar seus rastros). Tim se escondeu na velha torre, atrás de um monte de escombros, junto com seu cachorro Peludo. Tanto a chegada dos heróis, quando o despertar dos exércitos, irá espantar o cachorro, fazendo com que ele volte a vila, mas o garoto irá se recusar a ir embora sem seu

melhor amigo, inclusive tentando fugir se for forçado.

Caso sejam vistos pelos mortos de qualquer dos lados, serão capturados e tratados como espíões, com direito a interrogatório e tudo (descobrimo que estes mortos falam e agem como pessoas vivas), e caberá a eles decidir lutar, o que pode fazê-los descobri que o Poder da Fé não funciona, ou selar a paz. De qualquer maneira, quando os primeiros raios de sol aparecerem, os mortos cairão inertes na neve, como se nunca tivessem se levantado antes.

Tanto os exércitos do Duque Ferdinando quanto do Capitão Malaquias são compostos de esqueletos sem nenhuma carne grudada aos ossos, vestindo armaduras gastas e esfarrapadas, e usando espadas enferrujadas. Os sinais da exposição ao tempo podem ser vistas nos ossos de cada soldado, gastos e cheios de buracos. Convencer os condenados de que estão mortos será uma tarefa muito árdua, já que como foi dito, eles não se veem como tal, mas tanto o Duque quanto o Capitão são homens inteligentes, que mesmo não tendo consciência de seu atual estado, podem ser dissuadidos a um acordo de paz justo e coerente, pois sentem o peso de tantos anos de batalha, no fundo de suas almas. Além disso, se libertarem o pai de Tim, Hugo Burton, que se encontra preso a uma árvore e sendo açoitado, podem ganhar um aliado influente para convencer os mortos da verdade ou selar o acordo de paz (especialmente se estiverem com seu filho; o reencontro entre os dois deve ser emocionante, mesmo na atual situação do pai, como se mesmo reduzido a ossos e farrapos, Tim pudesse reconhecer o pai que nunca conheceu). Caso selem a paz e salvem o garoto, serão

recebidos pelo povo de Edgehill como heróis enviados por Deus, caindo nas boas graças da população, e convidados a uma farta ceia de Natal preparada pelos fazendeiros.

Um Feliz Natal para todos!

Capitão Malaquias Maldonado, Líder dos Monarquistas

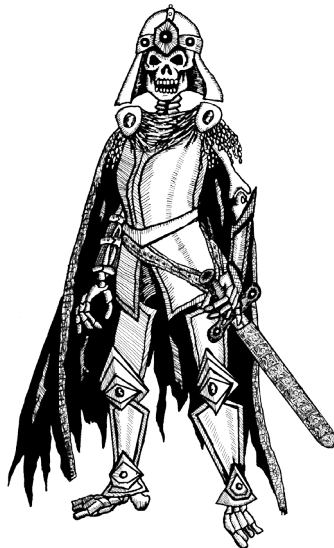
BÁSICO

Encontros Solitário
Prêmios 0
XP 70
Movimento 9 metros

FOR **14** CON **0** SAB **14**
 DES **14** INT **12** CAR **1**

COMBATE

CA 16
 JP 15
 PV 39



Duque Ferdinando dos Prados Verdes, Líder dos Parlamentaristas

BÁSICO

Encontros Solitário
Prêmios 0
XP 70
Movimento 9 metros

FOR **12** CON **0** SAB **10**
 DES **12** INT **15** CAR **1**

COMBATE

CA 17
 JP 15
 PV 37

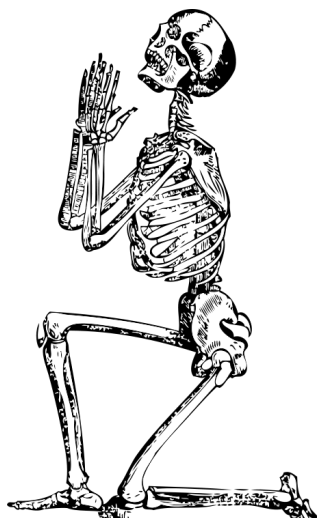


Soldado Hugo Burton, Pai de Tim

BÁSICO	Encontros	Solitário
	Prêmios	0
	XP	10
	Movimento	9 metros

FOR **13** CON **0** SAB **12**
DES **13** INT **12** CAR **1**

COMBATE	CA	13
	JP	18
	PV	8

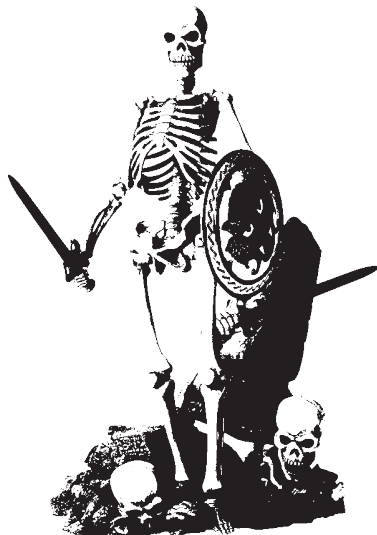


Soldados Monarquistas e Parlamentaristas

BÁSICO	Encontros	1d6
	Prêmios	0
	XP	15
	Movimento	9 metros

FOR **13** CON **0** SAB **10**
DES **13** INT **10** CAR **1**

COMBATE	CA	13
	JP	18
	PV	8



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