

PÃANTANOS DO MAR DISTANTE

Site Papel e Dados





Pântanos do Mar Distante

Aventura para personagens de nível 3

Autor: Site Papel e Dados

Publicação original: <http://papeledados.wordpress.com/2012/12/08/pantanos-do-mar-distante-afiado-como-aco/>

Diagramação: Ninja Egg

Arte da capa: Andrew Hou (<http://njoo.deviantart.com/>)

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



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

Introdução.....	4
Rumores e Boatos sobre o pântano	5
Viagem até o Pântano do Mar Distante.....	6
O Mar Distante	6
Área Movediça.....	7
Entrada das Ruínas de Vidro.....	8
Apêndice.....	12

Pântanos do Mar Distante



Introdução

Esta é uma aventura para Old Dragon, ajustada para quatro personagens de 3º nível.

O mestre precisara do Manual de Regras Básicas e é recomendado o livro de Forgotten Realms: Os Reinos Esquecidos - de D&D 3.5.

Essa aventura é baseada no artigo: Portais nas Ruínas, de Robert Wiese (Tradução disponível em: http://www.ultimosdiasdegloria.com/FR/Artigos_FR/Portais_perigosos/Ptpr_007.htm, último acesso em cinco de junho de 2012).

Cenário e Resumo da Aventura

Na parte mais oeste de Cormyr fica o Pântano do Mar Distante e seu irmão, o Pântano de Tun. Cada um possui ruínas de uma civilização que pré-data os impérios élficos dos Reinos. O que aconteceu a estas duas civilizações, ou a única civilização comum, ninguém sabe. De qualquer forma, as ruínas no Pântano do Mar Distante foram depois colocadas em uso por alguém – talvez um mago de Netheril. Ninguém sabe ao certo, mas alguém construiu um portal nas profundezas das arruinadas estruturas.

O pântano está preenchido com pestilência e praga – um remanescente de seja lá o que for que a civilização perdida forjou. A doença mantém aventureiros fora das ruínas. Os únicos resquícios são prédios enfeitados, feitos de um vidro tão resistente quanto o aço. As lendas locais falam de tesouros, monstros estranhos e poucas chances de sobrevivência nesse local.

Os aventureiros chegam ao pântano por um ou outro motivo (veja em ganchos para aventura). Entram em contato com os perigos do Pântano e com o Povo-Lagarto. Têm a decisão de serem diplomáticos ou agressivos com os mesmos. De qualquer forma se entrarem a fundo no pântano, acabam descobrindo as antigas ruínas de vidro mágico. Hoje em dia dominada por um jovem Dragão Negro, que mantém sobre seu controle um grupo de Goblinóides. A pequena tropa do Dragão está em guerra com o Povo-Lagarto. Dentro das ruínas há dois portais perdidos, um levando até os Salões Assombrados de Estrela Vespertina e outro levando até as fronteiras de Mulhorand. Caso essa descoberta seja divulgada irá mudar para sempre os Pântanos.

Ganchos para os personagens

Há varias motivações para os personagens explorar os Pântanos do Mar Distante. Esses mesmos podem ser combinados para que os personagens sejam convencidos de seguirem em direção a aventura. Você como mestre pode criar qualquer motivação além das citadas abaixo.

Lendas sobre o Antigo Tesouro: Corre boatos por toda a região que no Pântano existe uma ruína contendo uma quantidade gigantesca de ouro e tesouros mágicos. Apenas aguardando aventureiros corajosos o suficiente para enfrentarem os perigos do local.

Um antigo patrono: Um antigo patrono/contratante do grupo volta a visitá-los oferecendo uma boa recompensa para recuperarem uma barra de um raro material apenas encontrado no Pântano. Ele estaria disposto a pagar pelo serviço. O preço exato desse pagamento é deixado por conta de cada mestre, no intuito de equilibrar as finanças do grupo.

A Cura: Uma clériga de Ilmater está indo até o Pântano do Mar Distante para tentar descobrir uma cura para a pestilência, e ela convida os personagens para acompanhá-la. Ela conta-lhes que isso é uma busca sagrada e compartilha que seu sofrimento nesta busca vai beneficiar a todos. O grupo entra em contato com os homens-lagarto e acha que eles conhecem como

conter a praga, bem como espalhá-la. Os homens-lagarto a espalham para manter as pessoas fora do pântano, e deste modo entram em conflito com a missão dos personagens. De qualquer forma, eles não são a perversidade que aparentam, e possuem profundas razões para manter as pessoas distantes do portal.

Rumores e boatos sobre o pântano

A não ser que pesquisem ou tenha descoberto durante aventuras passadas, os personagens não sabem nada sobre o Pântano. Incentive discretamente seus jogadores a procurarem mais informações sobre o local da aventura e suas lendas. Considere uma recompensa em pontos de experiência caso os jogadores obtenham as informações mais obscuras. As informações são cumulativas dependendo do resultado no teste apropriado.

Os PJs podem conseguir informações em três grandes frentes: Cormyr, Geográficos ou Históricos.

Cormyr

Informação comum (1 a 5 em 1d10)

Sabe das lendas mais conhecidas, que os pântanos foram abrigo de antigas civilizações, sobre a doença que assola o pântano.

Informação incomum (6 a 8 em 1d10)

Descobrem o essencial sobre as lendas de tesouros, antigas construções em vidro tão resistente como o metal e que há realmente muitos perigos.

Informação rara (9 e 10 em 1d10)

Rumores sobre povos lagartos espalhando doenças, portais mágicos espalhados nas antigas construções e até mesmo sobre dragões negros voltando ao Pântano depois de muito tempo.

Geografia

Informação comum (1 a 6 em 1d10)

O personagem descobre a localização exata e as principais rotas de viagem para se chegar aos pântanos.

Informação incomum (7 a 10 em 1d10)

Ouve-se sobre os perigos do terreno. A doença é descrita com mais precisão por alguns viajantes cautelosos (descobrimo a existência real do perigo de ficar doente para todos que entram nos pântanos). Além de ouvirem sobre um perigo comum: áreas movediças.

História

Informação comum (1 a 6 em 1d10)

O grupo sabe agora que as construções são de um antigo povo Élfico. E que o misterioso material é desconhecido no resto de Faerûn.

Informação incomum (7 a 10 em 1d10)

Descobre-se que as construções abrigam muitos portais mágicos que levam para lugares ainda desconhecidos. Mas obviamente caso portais forem encontrados mudarão para sempre a imagem do local perante o Reino.

Pesquisas diversas

Você como mestre pode também deixar os jogadores acharem outros meios de conseguir tais informações, como ir atrás de uma biblioteca ou mesmo contratar um bardo para contar histórias

sobre o local. Essas soluções criativas também poderiam conceder bônus de experiência para os jogadores.

Viagem até o Pântano do Mar Distante

O Pântano fica na parte oeste de Cormyr. Há varias possibilidades de encontros aleatórios durante uma viagem até os pântanos. Outra possibilidade é a viagem por meio de magia (teleporte, portais...). De uma forma ou outra o mestre tem total decisão se a viagem é tranquila ou não. Essa pode ser uma ótima oportunidade do mestre equilibrar o grupo em questão de níveis ou tesouros.

O Mar Distante

Não há mapas nessa parte da aventura. Apenas uma sucessão de encontros pré-definidos. Os mesmos podem ser evitados de várias formas. As decisões aqui não são apenas entre em que lado continuar depois de um corredor. Pois haverá escolhas mais sutis, como, negociar, fugir, recuar ou soluções criativas. Essa parte da aventura pode ser mortífera caso os jogadores tomem decisões erradas. Para um grupo menos experiente no jogo, aconselha-se cautela, talvez uma dica ou outra durante esse momento.

Descrição do local

O pântano é um alagado cheio de vegetação, tanto rasteira quanto de árvores mais altas. Vários cursos d'água cortam o pântano em varias direções, formando lagos e poças. Durante todo o tem-

po há uma fina neblina na altura dos tornozelos de um homem. Um cheiro sufocante também acompanha todos que entram nesse local. A luz durante o dia ultrapassa o dossel com dificuldade, deixando um lugar sombrio. Já durante a noite a escuridão é quase total. Durante a noite também se pode ver a distância vários pares de olhos brilhantes. Qualquer forasteiro que entra no Pântano automaticamente fica exposto a uma doença. A peste dos vapores é uma maldição invocada por antigos druidas do Povo-lagarto para manter o lugar a salvo de intrusos. O motivo da manutenção da peste é o medo que os forasteiros descubram os velhos portais existentes nas ruínas élficas...

Doença: A vítima fica intoxicada através dos vapores que saem dos pântanos, sucesso em uma JP-CON evita o contágio; em caso de falha haverá 1d4 dias de incubação e depois disso dano de 1d6 na CON.

Efeito especial: A cada novo dia outra JP-CON é necessária, até que se tenha obtido três sucessos consecutivos.

Há dezenas de crocodilos nos pântanos, mas a maioria não ira atacar os personagens. Os que atacarem irá esperar dentro da água escondidos.

MI Crocodilo (2)

Bandos (uma média de cinco grupos estão de guarda) de povos lagartos vigiam constantemente o Pântano. Eles são formados por grupos de três combatentes.

Diplomacia: O povo lagarto é neutro e considera esse local o seu lar. Eles não desejam matar os personagens, apenas espantar invasores. Caso tenham chances de conversar ou se renderem poderão oferecer passagem até o líder deles (veja adiante Torrgar, o Druida).

MI Povo Lagarto (3)

Área Movediça

Há vários pontos de área movediça no pântano, ao menos uma vez os personagens terão problemas com esse detalhe. Nessa situação, um grupo bem preparado pode sair facilmente. Mas caso não haja uma corda no grupo para o resgate? Terão que achar a solução de maneira criativa.

Entre meio a vegetação mais densa as arvores também são perigosas. Preste atenção nas táticas da vinha e no seu baixo deslocamento, logo esse é um encontro fácil de recuar ou fugir para os aventureiros que queiram reservar suas forças.

MI Vinha Mortal (2)

Caso os personagens escolham superar os encontros com os membros do Povo lagarto, cedo ou tarde Torrgar vai aparecer e tentar matar os impetuosos personagens. Caso decidam pela diplomacia, os personagens serão levados até o druida como aliados.

MI Torgarr, o Druida

O druida irá explicar que um Dragão

Negro invadiu as ruínas juntamente com um grupo de Goblinóides, compostos por Goblins, Hobgoblins e até mesmos Bugbears. E que agora o jovem Dragão planeja escravizar o Povo Lagarto. O druida está disposto a guiar os aventureiros até a ruína e dar passe livre a eles caso expulsem os intrusos. Além disso, até mesmo daria o tesouro da tribo (ou parte) que no máximo alcançaria 700 peças de ouro em pedras e perolas.

Aprofundando na conversa e na negociação e possível obter outras informações:

- O Dragão com a ajuda de um clérigo Goblin transformou vários corpos em mortos-vivos.
- Caso perguntem sobre o material que é feito de vidro, o Torrgar irá dizer que nunca conseguiu tirar nem mesmo uma lasca do vidro.
- Caso perguntem sobre a doença, ele dirá que é a única coisa que afasta os intrusos. Mas ele sabe uma receita que ajuda a curar a doença. Ele pode trocar algumas doses em troca de expulsarem os intrusos. A poção do druida dá um bônus de 5 na JP-CON para resistir a doença durante uma semana.
- Indagado sobre portais, ele não sabe nada a respeito. Quem um dia soube desses portais entre o povo lagarto já não vive mais.
No perímetro perto da entrada da Ruína de Vidro há um grupo de três Zumbis do Povo Lagarto.

ME Guardião das Ruínas (3)

Entrada das Ruínas de Vidro

No meio do pântano um complexo de paredes foscas e reluzentes se ergue entre as árvores. As paredes estão há muito tempo tomadas por musgos e sujeiras do Pântano. Deixando assim impossível a visualização entre uma sala e outra. O chão e as portas são feitas de pedra (uma pedra escura e resistente). Algumas portas foram destruídas com o tempo e reconstruídas por invasores (essas normalmente são de madeira). O chão é úmido e escorregadio (mas nada que dificulte o deslocamento). O clima do pântano ainda é presente dentro da estrutura. E por último não há tetos, as paredes erguem-se por quatro metros em média.

1 – Entrada

“Essa grande sala está vazia. A única passagem além da entrada é uma porta dupla de pedra na parede leste.”

Realmente não há mais nada nessa sala. Nota-se que se caírem na armadilha ou fizerem barulhos descuidados os Goblinóides da Sala 2 irão preparar uma emboscada.

2 – Caçadores Doentes

“Essa sala está com um odor pior que o resto do lugar, um cheiro moribundo... entre essa sensação está um quarteto de humanoides desumanos, com alturas diferentes e rostos bestiais...”

Um grupo de Goblinóides (dois Bugbear e dois Hobgoblins) está nessa sala. Irão lutar até a morte e não aceitaram negociar com os personagens. Nada pode ser pior para eles do que trair seu chefe, o Jovem Dragão Negro.

MI Hobgoblin (2)

MI Bugbear (2)

3 – Passagens para o Desconhecido

“Essa sala está vazia, há duas portas uma de pedra na parede sul outra de madeira no centro da parede leste.”

Há varias ações que podem ser feitas aqui. A porta de pedra é na verdade um portal para Mulhorand. Para sua ativação é necessário que uma pessoa porte ao menos 500g do vidro mágico (material que é feito a masmorra). Depois que a primeira pessoa passar pelo portal ele ficará ativo durante 10 minutos. Outros gatilhos podem ser adaptados para representar traços da campanha ou por necessidade do Mestre. Aconselha-se que apenas consigam esse gatilho no tesouro final.

4 – Visões distantes

“Essa pequena sala parece está totalmente vazia, a parede sul está totalmente coberta por uma bela pintura. Incrivelmente conservada dos musgos e da sujeira. Uma paisagem desértica, com um oásis no céu claro da pintura há uma figura que parece ser uma cidade flutuante...”

Não há mais nada nessa sala.

5 – Tropa de Goblins

“Um grupo grande de criaturas humanoides de rostos achatados, pequenas, com orelhas pontiagudas, boca grande e pequenos dentes afiados. Segurando azagaias e maças com braços longos avançam assim que entram na sala...”
“Ao fundo da sala há um altar elevado a quase um metro do chão.”

Gangue de Goblins: 10 Goblins estão nessa sala e irão atacar sem muita ordem, mas evitaram ataques de oportunidade e se tiverem chance irão flanquear os personagens.

MI Goblin (10)

6 – Sala dos Elfos

“Estatuas de mármore muito velho estão nessa sala, representam elfos esguios, ao norte uma há também porta de pedra com decorações em idioma perdido...”

Nessa sala há uma passagem secreta que leva a sala 7. Há também um símbolo sagrado no chão que na verdade é um símbolo de proteção e é ativado quando algum personagem pisar nele. Quando ativada a armadilha lança um jato de ácido sobre o primeiro jogador a pisar na área do símbolo causando 2d8 de dano, sucesso em uma JP-DES reduz o dano pela metade.

7 – Antiga Tumba

*“Uma pequena sala contendo um es-
quife de pedra e ossos pelo chão, as-
sim abrem a porta três esqueletos le-
vantam do chão com olhos feitos de
um fogo flutuante, e vocês começam
a escutar um lamurio vindo do sarcó-
fago...”*

Criaturas: Um Allip e três esqueletos de humanos atacam os personagens.

ME Allip (1)

ME Esqueleto (3)

Tesouro: Dentro da esquite há: 7.000 PP, 800 PO, uma Tocha da Chama Eterna, 4 Antídoto e uma Poção de Curar Ferimentos Moderados.

8 – Dormitório

*“Esse espaçoso salão, abriga um ban-
do de humanóides robustos, peludos e
de olhos ferozes.”*

Nessa sala encontram-se Hobgoblins (seis deles). Eles não são estáticos. Ou seja, eles escutam os aventureiros se caso esses fizer muito barulho nas salas vizinhas, podem se deslocar ou preparar emboscadas. Além disso, esse bando deve lutar inteligentemente. Irão focar seus ataques nos Elfos invasores, caso identifique um conjurador esse será seu segundo alvo.

ME Hobgoblin(6)

9 – Zumbis Reservas

*“Essa pequena sala contém quatro
Zumbis do Povo-Lagarto”*

ME Zumbi do Povo Lagarto (4)

10 – Corredor

Um corredor sujo e comprido.

O corredor tem uma armadilha na parte central que é ativada com o peso de um dos personagens. É um alçapão com estacas ao fundo, assim que um PJ pisar o alcação se abre e se falhar em uma JP-DES o PJ cai e sofre 2d4 de dano, se tiver sucesso o JP escapa da armadilha.

11 e 12 – Salas interligadas

*“Pode-se ver duas salas interligadas
por uma passagem mais ao sul, gritos
de guerra são ouvidos assim que aden-
tram na sala.”*

Criaturas: Hobgoblin Guerreiro-chefe e seus capangas Goblins

13 – Combate Final

*“Uma grande sala que acaba em um
lago escuro e lamacento como o resto
do Pântano do Mar Distante...”*

Um Dragão negro jovem está no lago esperando pelos personagens. Ele irá usar uma estratégia baseada em sair do lago e voltar para o lago caso esteja morrendo. Sempre que possível atinge a maior quantidade possível de pessoas com sua baforada. Ele não está disposto a negociar ou se render. É aconse-

Apêndice: Estatísticas

Abaixo, estão as estatísticas de todas as criaturas e itens que os jogadores podem encontrar durante essa 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.

Crocodilo [Grande e Neutro]

FOR 15, DES 14, CON 11, INT2, SAB 8, CAR 6
CA 15, JP 14, DV 6 (30-48), MV 4 | N 18, M 8, XP 500
ATQ: 1 mordida +5 (2d8+4), 1 rabada +3 (1d4+6)

Povo Lagarto [Médio e Neutro]

FOR 14, DES 12, CON 10, INT10, SAB 8, CAR 11
CA 13, JP 16, DV 2 (10-16), MV 6, M 11, XP 75
ATQ: 1 tridente +3 (1d6+2), 1 lança +2 (1d6+2)

Vinha Mortal (Imenso e Neutro)

FOR 14, DES 10, CON 16, INT 1, SAB 10, CAR 12, RD 3/corte
CA 16, JP 15, PV 18, MV 1, M 5, XP 175
ATQ: 2 tentáculos +4 (1d4+2)
Regeneração, Esporos, Ventriloquismo

Torgarr, o Druida (Médio e Neutro)

FOR 13, DES 16, CON 14, INT 7, SAB 10, CAR 9
CA 14, JP 17, PV 35, MV 9, M 12
ATQ: 1 cimitarra +7 (1d6+2)

Guardião das Ruínas (Médio e Caótico)

FOR 12, DES 15, CON -, INT -, SAB 10, CAR 1
CA 10, JP 17, PV 45, MV 4 , M 10, XP 140
ATQ: 1 mordida +1 (1d4+2+dreno)

Dreno de atributo: uma criatura mordida por um Guardião das Ruínas deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perderá 1d6 pontos de Constituição.

Contágio: caso uma criatura venha a morrer por causa desse dreno de Constituição, se tornará um Guardião das Ruínas em 1d4 turnos, mantendo seus atributos físicos originais.

Imunidades: Guardiões das Ruínas são imunes a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Hobgoblin [Médio e Caótico]

FOR 15, DES 15, CON 17, INT 12, SAB 9, CAR 8
CA 15, JP 15, DV 1+3 (9-11), MV 5, M 9, XP 50
ATQ: 1 espada longa +4 (1d8+2), 1 maça +3 (1d8+3)
Visão no escuro

Bugbear [Médio e Caótico]

FOR 15, DES 12, CON 13, INT 10, SAB 10, CAR 9
CA 13, JP 15, DV 3+1 (19-28), MV 5, M 9, XP 175
ATQ: 1 maça +4 (1d8+2), 1 lança +3 (1d6+2)
Visão no escuro, Tocaia

Goblin [Pequeno e Caótico]

FOR 11, DES 13, CON 12, INT 10, SAB 9, CAR 6
CA 12, JP 16, DV 1 (6-9), MV 4, M 6, XP 25
ATQ: 1 espada curta +2 (1d6), 1 arco curto +3 (1d6)
Visão no escuro

Esqueleto [Médio e Caótico]

FOR 13, DES 13, CON -, INT -, SAB 10, CAR 1
CA 13, JP 17, DV 1 (5-8), MV 6, M 12, XP 25
ATQ: 1 espada longa +1 (1d6+1), 2 garras +1 (1d4+1)
Imunidade, Corpo Ósseo, Obstinado

Allip [Médio e Caótico]

FOR -, DES 12, CON -, INT 11, SAB 11, CAR 12
CA 15, JP 17, PV 26, MV 9, M 12, XP 250
ATQ: 1 toque corpóreo+3 (Enlouquecer)

Murmúrio: o Allip resmunga e lamenta consigo mesmo constantemente, criando um efeito hipnótico. Qualquer criatura num raio de 18m deve obter sucesso numa JP-SAB ou será afetado por um efeito similar a magia enfeitiçar pessoas durante 2d4 rodadas. Este é um efeito sônico e uma compulsão de ação mental. Qualquer oponente bem sucedido na JP não será afetado pelo murmúrio do mesmo Allip durante um dia inteiro.

Enlouquecer: Qualquer conjurador que tentar atingir um allip com efeitos ou habilidades de detecção de pensamentos, controle mental ou telepatia entrará em contato direto com a mente torturada e ensandecida da criatura, sofrendo 1d4 pontos de dano temporário de Sabedoria.

Drenar Sabedoria: um Allip causa 1d4 pontos de dano permanente de Sabedoria sempre que atinge um oponente com seu toque incorpóreo. A cada ataque bem sucedido ele adquire 5 pontos de vida temporários.

Povo Lagarto Zumbi (Médio e Caótico)

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

CA 12, JP 15, PV 40, MV 4, M 10, XP 140

ATQ: 1 mordida +1 (1d4+2+dreno)

Dreno de atributo: uma criatura mordida por um Povo Lagarto Zumbi deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perderá 1d6 pontos de Constituição.

Contágio: caso uma criatura venha a morrer por causa desse dreno de Constituição, se tornará um Zumbi em 1d4 turnos, mantendo seus atributos físicos originais.

Imunidades: Zumbis são imunes a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Dragão Negro Jovem (Grande e Caótico)

FOR 15, DES 10, CON 15, INT 11, SAB 10, CAR 11

CA 18, JP 16, PV 130, MV 9 | V 22, M 6, XP 2505

ATQ: 1 mordida +18 (1d8+3), 2 garras +12 (1d6+5), 1 cauda +9 (1d4+2)

Baforada, Imunidade, Magias

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