



Guia de

ARMAS DE FOGO

Antonio Marcelo

O suplemento Manual de Armas de Fogo está sobre o copyright de Antonio Marcelo.
O autor libera o texto para obras derivativas de cunho não comercial.
Contate Antonio Marcelo pelo e-mail amarcelo@riachuelogames.com.br
O sistema Old Dragon é criação de Antonio Sá Neto, Daniel Ramos e Fabiano Neme.
Contate os autores enviando um e-mail para old-dragon@googlegroups.com.
Copyright 2009 - Riachuelo Games



GUIA DE ARMAS DE FOGO

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

Antonio Marcelo

Diagramação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

As armas de fogo são um tipo de armamento um pouco estranho aos mundos de fantasia clássica dos principais RPG's. Contudo o mestre pode querer trabalhar com um estilo de jogo diferente dos tradicionais, com uma dose de steampunk, ou mesmo reproduzir algo mais voltado para os séculos XVII, XVIII e início do XIX.

Com isto em mente resolvi escrever este pequeno suplemento sobre armas de fogo para o OD, para que o mestre possa "colorir" mais suas aventuras. Espero que vocês apreciem a idéia e possam utilizá-la nas mais diversas situações de jogo. Além disto, este é o primeiro artigo no qual começo a introduzir o universo de Lyzarbh, ou seja, futuro módulo que a Riachuelo Games irá lançar para o sistema Old Dragon.

Para que possamos ser compatíveis com o universo fantasioso, nossas armas como dito anteriormente estarão localizadas entre o século XVII, XVIII e final do XIX, com alguns pontos a serem apresentados durante o nosso suplemento. Ficaria muito grato de ouvir as opiniões de vocês sobre nosso trabalho e desde já podem falar comigo no e-mail amarcelo@riachuelogames.com.br.

Antonio Marcelo

ÍNDICE

Imperium Rex	4
Um pouco de história.....	4
Armas de Trovão.....	6
Seção do mestre.....	6
Utilização das armas.....	7
Armas de fogo no jogo.....	10
Combate.....	10
Observações finais.....	12

IMPERIUM REX



O Manual de Armas de Fogo é mais um suplemento que lançamos para Old Dragon RPG, para utilização no mundo de “Guerra de Osso e Carne” da Riachuelo Games (a ser lançado para o Old Dragon). Trata-se de um suplemento para auxílio aos mestres, introduz a utilização das armas de fogo e conta um pouco mais sobre os orcos e o Império humano de Lyzarbhy. Espero que gostem !

Um pouco de história

O continente de Lizarbhy é chamada assim pelos habitantes locais e possui muitas cidades e vilarejos. É habitada somente por seres humanos. Trata-se de um grande continente com cerca de 1900 quilômetros de comprimento e cerca de 700 de largura, rica em minérios e com um solo extremamente fértil. A cidade das Brisas é sua capital.

É uma grande cidade com uma população de cerca de 200.000 pessoas, com amplas vias e muitos prédios. Existem vários bairros, divididos por ofícios e com sub conselhos, atuando como prefeituras e delegacias de polícia. Os habitantes possuem

carros a vapor e muito do transporte é feito por bondes elétricos. A cidade fica exatamente no centro da ilha a beira de um grande lago, que origina vários rios. O clima é ameno e mesmo no verão mais intenso a temperatura não passa de 28 graus celsius.

Existem várias bibliotecas, universidades e escolas, com centros de pesquisa. Os humanos possuem muitos conhecimentos em física e mecânica fina, produzindo verdadeiros mecanismos de precisão assombrosos. Seus relógios, engrenagens e peças mecânicas são muito adiantadas para um período de tempo similar a Terra. Os principais meios de transporte são os dirigíveis, ou melhor os navios aéreos, dos quais utilizam para muitas coisas, desde transportes de mercadorias, até fins militares. Existem vários campos de pouso, muito similares aos nossos aeroportos, onde estas naves decolam para os mais distantes pontos desta ilha. Tirando isto uma outra forma de transporte são os trens, que cortam a ilha em uma grande malha ferroviária.

Na cidade ainda existem várias escolas militares e quartéis, onde ficam aquartelados muitos soldados e carros de combate, desde tanques a vapor, passando por canhões autopropulsados.

O mundo antigo

Lyzarbhy antes de sua época atual passou por diversas transformações, desde guerra inúmeras, até conflitos envolvendo a magia. Na chamada era antiga de Lyzarbhy, há cerca de 2000 anos atrás existiram diversos pequenos reinos, dos quais mantinham um conflito constante entre os mesmos. Vários episódios marcaram a vida dos antigos habitantes e uma dos mais marcantes foram as guerras necro-



mânticas. Nela surgiu a figura de Berdolock, o Negro, um dos mais terríveis magos necromantes de toda a história de Lyzarbhy. Berdolock saqueou o continente com um exército de quase 100000 mortos vivos.

Durante 25 anos levou o terror a todo o mundo conhecido até ser finalmente derrotado na batalha do deserto da desolação. Este local hoje fica a sua torre e é evitado por todos, pois de acordo com a lenda, Berdolock sumiu na batalha e se refugiou nas profundezas desta torre numa espécie de sono mágico, esperando despertar novamente para causar o pânico e o terror. Depois desta guerra o continente se unificou numa grande nação, tendo apenas as terras bárbaras do norte se isolado um pouco, mas assim mesmo prestam fidelidade ao soberano de Lyzarbhy.

A ilha dos Orcos

A ilha dos orcos é uma faixa de terra de forma mais ou menos circular com um diâmetro de cerca de 800 quilômetros. Possui clima tropical, com temperaturas médias de 25 a 40 graus, de acordo com a estação do ano. Certas épocas do ano acontecem a temporada das chuvas, similar as monções, submetendo a ilha a torrenciais tempestades. O solo é rico em minérios e muito fértil.

No meio da ilha existem um lago que foi batizado de Grande Lago, cercado de amplas florestas e mais ao norte existe um velho vulcão extinto, cercado por um grande maciço montanhoso. A ilha possui belíssimas praias e grandes áreas de floresta.

Os orcos vivem espalhados pela ilha em grandes cidades subterrâneas e sua capital está dentro de uma grande monta-

nha no centro da ilha, perto do chamado Grande Lago. Existem várias cidades e uma rede subterrânea de estradas onde trens e carros a vapor percorrem toda a ilha. Não se sabe ao certo quantos orcos habitam na capital, mas estima-se que sejam mais de meio milhão. A ilha possui uma fauna muito perigosa com dinossauros e terríveis tigres dente de sabre, que vivem nas florestas profundas, além de uma gama de outras feras.

O povo Orco

O povo orco é formado por quatro tipos básicos : os verdes conhecidos como os mais antigos, que desempenham o papel de cientistas, shamans e sábios. Os vermelhos que são os trabalhadores e técnicos especializados, os negros que são os militares, ou melhor os guerreiros e os marrons que são um meio termo entre os vermelhos e os negros. Existe um sistema de castas muito forte e é muito difícil um tipo de orco exercer a profissão de outro tipo.

Muitos orcos apenas sabem o necessário para desempenhar suas funções, poucos são totalmente formados, com conhecimentos de nível universitário. São uma raça extremamente guerreira e feroz, e é muito comum o adolescente passar por uma iniciação antes de se tornar um adulto pleno. Alguns morrem tentando. Os orcos não se casam, procriam entre si e as vezes utilizam fêmeas humanas para procriação dando origem a mestiços que são considerados párias por eles e são reservados a trabalhos servis quase que escravos. A escravatura contudo existe sobretudo com prisioneiros de guerra, principalmente humanos e de outras raças. Cair na mão dos orcos é morte na certa.

As armas de Trovão

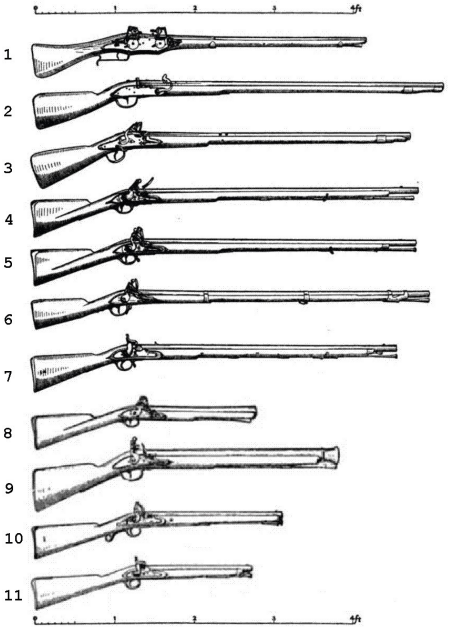
As armas de fogo, conhecidas pelos Orcos como as armas de Trovão (ou ná sua língua nativa Gnark Tark), tem sua origem não explicada. Estes seres apesar de sua característica guerreira, possuem indivíduos sábios, além de uma grande rede industrial em sua ilha que produz estes armamentos. Na ocasião da guerra com os humanos, os Orcos surpreenderam a todos com estes armamentos, mas graças ao esforço do cientista Lhumour, os homens conseguiram capturar este armamento e reproduzir os mesmos. Tanto as armas de fogo e o pó de trovão (o pó negro explosivo conhecido como pólvora), foram reproduzidos por Lhumour. Toda a história deste feito pode ser lido nas Crônicas de Lyzarbhy, na biblioteca central da Cidade das Brisas. (No nosso futuro módulo, vocês saberão mais...)

Seção do mestre

Uma das maiores preocupações em colocar armas de fogo num cenário de fantasia, estilo o Old Dragon é fazer algo que possa tornar o jogo compatível com a temática. A vantagem de termos a liberdade de operarmos no terreno do fantástico é que poder extrapolar a qualquer momento e adaptar as regras de maneira a encaixarem no sistema.

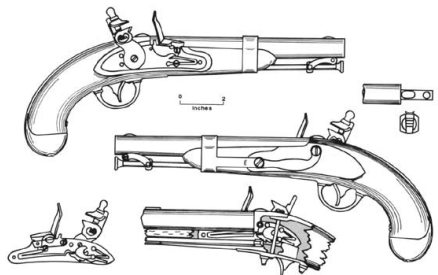
No caso das armas de fogo, o mestre e os jogadores podem esquecer as armas modernas atuais, pois não teria sentido nenhum o homem de armas operar uma AK-47 ou então um moderno rifle Sniper. Vamos situar as armas de fogo numa coisa mais próxima (se é que podemos falar assim) entre os séculos XVII, XVIII e início do XIX, para que possamos dar o colorido ao nosso jogo. Além disso vamos guardar compatibilidade com a nossa futura am-

bientação, Guerra de Osso e Carne , passada no mundo de Lyzarbhy. Temos então algumas limitações, já que não existe armamento automático, a coisa é feita a base de carregamento pela frente, da arma (eram conhecidos como muzzleloaders), gatilhode silex e pólvora. Abaixo podemos ver alguns exemplos de armas :



Descrição:

- 1. Carabina Alemã do seucló XVI
- 2. Snaphance
- 3. William III Brown Bess
- 4. George II Brown Bess
- 5. George III Brown Bess
- 6. Carabina Francesa Napoleônica
- 7. Mosquete Inglês de Percussão,
- 8. Mosquetão ou Bacamarte do Século XVIII
- 9. Bacamarte Grande, 1750
- 10. Rifle de Pederneira, 1875
- 11. Carabina de Percussão 1830



Pistola de Pederneira americana de 1836.

Vamos seguir uma mesma linha com relação as pistolas e outras armas especiais no jogo como pequenos canhões e armas mais incrementadas. Todas terão limitações e isto será demonstrado na regra. A utilização das armas de fogo obedecem os seguintes critérios:

Raça	Arma
Humano	Todas as armas
Elfo	Somente Pistolas e Mosquetes
Anão	Todas as armas, exceto Mosquete
Halfling	Somente Pistolas
Orco	Todas as armas

Classes	Arma
Homem de armas	Todas as armas
Mago	Proibido
Clérigo	Bacamartes e Pistolas
Ladrão	Somente Pistolas

O mago é a única classe que não utiliza armas de fogo, pois acredita que as mesmas atrapalham suas magias.

Utilização das armas

As armas de fogo por serem diferentes das armas brancas, requerem um grau maior de especialização nas aventuras por parte dos jogadores. Para um jogador utilizar uma arma de fogo em seu personagem, ele precisa de Inteligência mínima

de 8 e Sabedoria mínima de 7, pois caso contrário terá que consultar abaixo para verificar se conseguiu utilizar a arma de maneira correta:

d6	Resultado
1,2,3	Uso sem problemas
4	Arma não atira neste round
5	Arma Engasga - 2 rounds para torná-la funcional
6	Arma explode destruindo-a. O jogador toma 1d10 de dano pela explosão da arma.

Tipo de armas e munição

As armas disponíveis em nosso sistema são as seguintes:

Armas de Fogo	Dano	Preço	Alcance
Pistola	1d6	90 PO	100m
Mosquete	2d6	150 PO	250m
Fuzil	2d6+3	170 PO	350m
Bacamarte	3d6	150 PO	10m
Bacamarte Grande *	3d6+2	250 PO	10m
Fuzil de Repetição **	5d6	450 PO	120m
Rojão	4d6	650 PO	800m

***Mínimo FOR 15 ; ** Mínimo FOR 17**

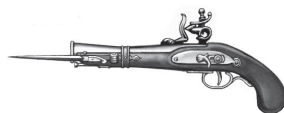
A munição para cada arma consiste numa carga de pólvora e da bala propriamente dita. O mestre pode determinar quantas cargas o jogador pode levar, juntamente com as balas. Armas como pistolas, mosquete e fuzil, possuem munição própria. Os bacamartes utilizam uma quantidade de pólvora específica e uma munição fragmentária. Vamos abaixo especificar cada tipo de munição:

Munição	Preço	Quantidade
Pistola	5 PO	30 balas
Mosquete	10 PO	30 balas
Fuzil	12 PO	30 balas
Bacamarte	20 PO	10 tiros
Bacamarte Grande	20 PO	10 tiros
Fuzil de Repetição	50 PO	rajada de 6
Rojão	650 PO	1 tiro
Carga de Pólvora	30 PO	10 cargas

Nota : Para cada tiro é gasta uma carga de pólvora, logo para 30 tiros precisaremos de 30 cargas.

Descrição das armas

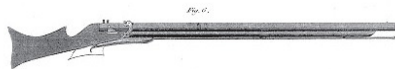
Vamos abaixo descrever cada uma das armas com suas características:



Pistola: a pistola é uma das armas mais comuns, utilizadas pelos aventureiros. Algumas delas ainda podem vir como uma pequena lâmina e atuarem como adaga.

Dano: 1d6 ; 1d4 (adaga)

Coefficiente de Penetração: +1



Mosquete: Rifle padrão do exército de Lyzharby e dos orcos, podendo variar de desenho de acordo com as tropas.

Dano: 2d6

Coefficiente de Penetração: +2



Fuzil: Rifle padrão da marinha aérea de Lyzharby e dos orcos. Com maior alcance e poder de fogo ideal para combate entre dirigíveis.

Dano: 2d6+3

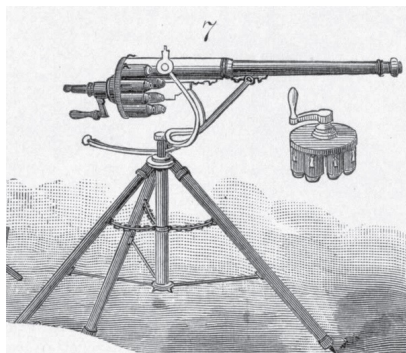
Coefficiente de Penetração: +3



Bacamarte e Bacamarte Grande: Arma especial utilizada por tropas de assalto ou para lutas em ambiente fechados como masmorras. É considerada quase como uma arma de corpo a corpo. O bacamarte tem uma chance de 5% de explodir ao atirar.

Dano: 3d6 (Bac) 3d6+2 (Bac. grande)

Coefficiente de Penetração: +4 (ambos modelos).



Fuzil de Repetição: A famosa “metralhadora” ou rifle Puckle. Arma de tripeé utilizada para combates contra ataques de infantaria inimiga. Tanto os Orcos como Humanos possuem. Esta arma depois de disparada leva dois rounds para recarregar.

Dano: 5d6 em uma área de 3 metros de largura.

Coefficiente de Penetração: +3



Rojão: Trata-se de um foguete que é disparado de maneira vertical ou horizontal contra um grupo de inimigos. O jogador ao atirar o rojão deve testar sua inteligência com um penalizador de -3 no lançamento vertical e -2 no lançamento horizontal, para verificar se acertou o alvo. Caso o alvo seja acertado ele causa um dano de 4d6 numa área de 3 metros de diâmetro.

Caso erre o alvo o mestre poderá aplicar uma regra de desvio 2d6 metros para direita ou esquerda. Para isso ele rola 1d6, resultado par vai para direita, resultado ímpar para a esquerda. O rojão tem uma chance de explodir de 10% ao ser disparado causando dano no disparador. Ao atingir o alvo ele deverá obrigatoriamente checar se houve penetração ou não nos alvos.

Dano: 5d6 em uma área de 3 metros de largura

Coefficiente de Penetração: +5

Nota ao mestre: estas armas normalmente não estão ao alcance de civis, sendo de propriedade militar. Contudo aventureiros podem comprar as mesmas no mercado das grandes cidades de Lyzharby ou através de mercadores com um acréscimo de 40% no preço original de tabela. O mestre opcionalmente pode fornecer no início da aventura as armas, mas os personagens precisam aprender o seu manejo. Ver regras de manejo a seguir.

Armas de fogo no jogo

Como descrevemos anteriormente existem algumas restrições para operar as armas, tanto como raça, profissão e de características básicas. Além disso os personagens precisam aprender a utilizar as armas e com isso eles ganham experiência com o uso da mesma. Inicialmente é necessário o treinamento básico em cada uma delas. Vamos ver a tabela a seguir:

Arma	Tempo Treinamento	Custo Treinamento
Pistola	2 semanas	150 PO
Mosquete	3 semanas	250 PO
Fuzil	3 semanas	250 PO
Bacamarte	3 semanas	300 PO
Bacamarte Grande	3 semanas	300 PO
Fuzil de Repetição	2 semanas	400 PO
Rojão	1 mes	700 PO

Terminado o treinamento o jogador estará apto a utilizar a arma de fogo. Caso ele não complete o treinamento ele terá penalidades de -1 em todos os seus arremessos de acerto. Existe uma característica interessante para os guerreiros que utilizam armas de fogo. Trata-se de uma especialização que evoluiu com a utilização das armas em combate. Não é considerada uma classe ou profissão e sim uma habilidade que é aumentada com a experiência de uso. O conceito de experiência aqui é o mesmo de uma luta corpo a corpo, ou seja ao derrotar um inimigo com uma arma de fogo recebe a exp do mesmo. Para isso existe uma tabela de experiência abaixo para o chamado Mosqueteiro, que é a seguinte:

Nível	XP	Bônus
1	700	-
2	1400	-
3	2100	-
4	3500	-
5	6700	+1 no acerto
6	9800	-
7	16400	-
8	22600	-
9	31200	-
10	43900	+2 no acerto

Isto significa que no rolamento de acerto na hora do combate, ele ganha +1 no dado ao chegar no nível 5 e +2 no dado ao chegar no nível 10. Níveis maiores de especialização em armas de fogo serão explicados futuramente em expansões e módulos de nossa autoria. O mosqueteiro é capaz de fazer 1 disparo de sua arma por round, salvo especificado de maneira diferente na mesma.

Combate

O combate com armas de fogo é feito como um combate de jogo, normal, utilizando as regras de iniciativa do OD. Basicamente é dividido em duas fases.

a) Acerto: o Acerto em um alvo é feito pela destreza do atirador, ou seja o jogador faz uma checagem em sua destreza, aplica os modificadores e rola 1d20. Se tirar menos que a sua destreza acerta o alvo, caso maior erra o alvo. Existem os seguintes modificadores que devem ser aplicados :

Alvo atrás de cobertura: -3

Alvo deitado : -2

Alvo agachado: -1

Alvo grande: +1

Alvo pequeno: -2

Alvo Colossal: +3

Nota ao mestre: os modificadores podem ser aplicados mediante bom senso e discernimento do mestre. É interessante que o mestre “treine” um pouco antes de aplicar estes modificadores.

b) Penetração: se o alvo é acertado o PJ tem que verificar se a armadura foi penetrada. Para isso ele rola novamente um d20 e soma ao fator de penetração da arma, caso a mesma supere a armadura do alvo ocorre o dano.

Nota ao mestre: o 1 verdadeiro no dado de acerto é sempre crítico e o 20 verdadeiro faz com que a arma exploda causando o dano correspondente da mesma no atirador.

Nota ao mestre: vale lembrar que no caso do rojão o que vale na hora do acerto é a inteligência e não a destreza.

Tiros na cabeça

Esta é uma regra opcional que o mestre pode ou não utilizar nas suas aventuras. Somente pistolas, fuzis e mosquetes podem executar um tiro na cabeça. Para acertar a cabeça o mestre deve aplicar os seguintes modificadores no arremesso de acerto:

Tamanho do alvo	Modificador
Humano	-5
Grande	-3
Colossal	-2
Pequeno	-7

Uma vez a cabeça acertada deverá ser consultada a tabela de dano acima. Role 1d6 e veja o resultado:

Tabela de acerto na cabeça

Resultado	Efeito
1	Cérebro perfurado
2	Olho Direito
3	Olho Esquerdo
4	Concussão
5	Cegueira
6	Pescoço

Efeitos :

1. Cérebro: cérebro perfurado morte imediata em 1d6 rounds, inconsciência. O PJ ao ser ressuscitado perderá 1d8 pontos de inteligência (mínimo 3 de inteligência, não existe inteligência negativa !).

2, 3. Olhos: olho vazado, cegueira do mesmo. O PJ cai inconsciente 1d6 horas.

4. Concussão: o PJ perde cai em concussão ficando inconsciente 1d6 horas. Perde 1 ponto de constituição permanentemente.

5. Cegueira: a Bala passa os nervos óticos deixando o cego permanentemente.

6. Pescoço: o PJ perde 1d6 pontos de vida e fica mudo definitivamente.

Nota ao mestre: se um PJ estiver utilizando um capacete, o PJ deverá fazer um teste de penetração para um CA de 14 na cabeça do personagem, caso contrário a penetração é automática.

Granada

As granadas são armas especiais que causam dano em área.

Existem dois tipos :

a) Explosiva: causam 4d6 de dano numa área de 5 metros de diâmetro. Custam 80 po cada.

b) Fragmentária: causam 3d6 de dano numa área de 8 metros de diâmetro. Custam 50 PO cada.

O jogador pode arremessar uma granada 2x a sua força em metros, ou seja um personagem com força 13 pode arremessar uma granada até 26 metros. Para verificar se o alvo foi atingido ele deverá checar a sua destreza rolando um d20, e obtendo um valor menor que a mesma. Alvos para evitarem o dano de uma granada deverão fazer uma jogada de proteção de acordo com seu nível e classe. Alvos atrás de coberturas (muros, pedras, árvores, etc) não são atingidos pelo dano.

Nota ao mestre: utiliza-se a mesma regra de desvio de rojões para as granadas de mão.

Observações finais

As idéias aqui apresentadas foram baseadas em nossas aventuras no mundo de Lyzharby, contudo um bom mestre poderá ambientar a utilização das armas de fogo em seus mundos de fantasia. recomendamos que antes de fazer uma campanha baseada neste tipo de armamento, procure se ambientar. Nos aqui não explicamos algumas outras armas como canhões, bombardas, morteiros, foguetes ou outras armas mais pesadas. Preferimos falar disso em outro suplemento de jogo, ou ainda deixar que o mestre crie suas próprias armas.

Com relação a magia as armas de fogo podem ser benzidas por cléricos e receberem a bonificação deste tipo de magia. Podem ser confeccionadas balas de prata ou de qualquer outro material mágico para ferir criaturas susceptíveis a este tipo de dano. Podem existir armas de fogo mágicas, mas cabe ao mestre definir isso. Esperamos que todos se divirtam e desde já estou aguardando as críticas e sugestões de todos vocês.

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