



Ilha Perdida de Harmak :: Mini Cenário de Campanha

A Ilha Perdida de Harmak



Rafael Beltrame

Autor

Rafael Beltrame

Ilustração

André Mousinho, Diego Madia e
David Lucena

Mapa

Margaret Ralston

Diagramação

Bruno Sakai

Maio/2013 (1ª versão)

Outubro/2013 (2ª versão)

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

A Ilha Perdida de Harmak

Mini Cenário de Campanha

O que esperar deste Suplemento?

*Tubarões voadores, gorilas psiônicos, homens escorpião, pois é,
bem vindo a Ilha de Harmak*

A Ilha de Harmak é um cenário criado pelo autor Rafael Beltrame e foi apresentado a todos através de posts no site Moostache.

O grande propósito deste suplemento é mostrar um cenário novo cheio de possibilidades, cabendo ao mestre tomar as decisões de como usar os elementos fantásticos que compõe a Ilha Perdida de Harmak.

Agradecimentos Especiais

André Mousinho (<http://andmous.deviantart.com/>),

David Lucena (http://noobaka.deviantart.com),

Diego Madia (<http://diegomadia.wordpress.com>) e

Margaret Ralston (<http://99coloredumbrellas.wordpress.com>).

Igor Moreno (<http://theflyingape.wordpress.com/>)

Rafael Beltrame

Índice

Introdução	4
Os Locais da Ilha	6
Monstros & Armas Primitivas	20
Bônus: Cheetahmen	31

A Ilha Perdida de Harmak

Introdução

Bem vindo à Ilha Perdida de Harmak

Este suplemento visa dar aos mestres e jogadores a experiência de aventurarem-se em ambientes selvagens, primitivos e inóspitos, esquecidos pelos auto-intitulados “homens civilizados”. Longe de descrever cada detalhe, esta ambientação quer deixar espaço para que o Mestre crie e adapte ao seu gosto: talvez com mais mistério, ação, horrores ocultos ou simplesmente um lugar para se aventurar em uma tarde de jogo. No futuro, pretendo escrever um pouco mais sobre as pequenas ilhas vizinhas, mas até lá, muito pode ser aproveitado e plantado e colhido.

A Ilha Perdida de Harmak pode ser localizada onde o mestre desejar, acomodando-se a qualquer campanha e ambientação, oferecendo aventuras para diversos níveis de personagem. É possível que o navio dos aventureiros tenha se perdido em uma tempestade, ou que um portal mágico os leve diretamente ao coração de Gorilur! Encontrar a Ilha é uma tarefa difícil, talvez descrita em algum pergaminho ou tomo esquecido, mas sair de Harmak pode ser um desafio ainda maior.

Os perigos estão presentes por toda

a ilha, variando entre homens escorpião, gorilas psiônicos e goblins montados em tubarões voadores. Apenas os aventureiros mais perspicazes e bem preparados desfrutarão das riquezas e glórias que aguardam os que ousarem enfrentar os desafios mortais da Ilha Perdida de Harmak.

Se você que está lendo isto agora e pretende participar destas aventuras como jogador, pare neste instante: as informações a seguir são para que o mestre tenha um material de qualidade para proporcionar a todos um jogo divertido e de qualidade.

A Ilha e seus Habitantes

Além dos habitantes descritos em cada região, a ilha é habitada por humanos primitivos, que podem ser tratados pelo Mestre da forma que bem entender. Aconselha-se o uso da ficha do “Bandido Humano” presente no manual básico do Old Dragon, representando grupos guerreiros ou de caça, vestindo armaduras feitas da pele e couro das diversas criaturas da Ilha. Estes grupos humanos não são apresentados de forma destacada por



ser minoria e não possuírem um lar fixo, vivendo em grupos não maiores do que 10 pessoas. Em um lugar tão perigoso quanto Harmak, a vida de nômade parece ser a mais simples e segura.

A origem destes homens é um mistério, mas acredita-se que são tão antigos quanto os outros habitantes. Talvez a

falta de objetivo que os motive a crescer e expandir possa ter colocado-os na desafortunada posição de “base da cadeia alimentar”, pois geralmente os humanos são as presas na Ilha. Isso, com certeza, também reflete na recepção que o grupo de aventureiros pode ter ao se aventurar em Harmak!

A Ilha Perdida de Harmak

Capítulo 1

Os Locais da Ilha

B'argul, o Pântano Adormecido

Entre Harakpaktcha e o Monte Yulcan fica B'argul, o Pântano Adormecido. Poucos se atrevem a entrar na região, acreditando que névoas escondem coisas terríveis que nenhum ser vivo pode compreender, muito menos enfrentar. A verdade é que o terreno pantanoso é habitado por estranhas criaturas, seres deformados que, graças aos deuses, evitam se afastarem de B'argul.

Seu terreno é parcialmente alagado, em especial na região central onde as águas ao norte de Harakpaktcha descambam. Desta forma, além da visibilidade de apenas um terço do normal (devido às névoas), a movimentação também é prejudicada, sendo apenas um terço da movimentação normal.

Existem ainda perigosos terrenos movediços (35% de chance) capazes de tragar para as entranhas fétidas do pântano até mesmo os mais fortes. De fato, caso alguém venha a adentrar um terreno deste tipo, deve fazer um teste de Força para cada 2 metros

que percorrer: uma falha significa que a vítima afunda meio metro, mais 30 cm para cada categoria de peso acima de "Sem Carga". Sucesso significa que afundou apenas 30 cm, ou no caso de estar usando equipamento de segurança, como pranchas e cordas, que não afundou nada (o uso destes equipamentos dobra o tempo de deslocamento no terreno).

As névoas também apresentam um perigo à parte: a cada 10 minutos dentro da neblina, um teste de SAB deve ser feito, para evitar se perder. Uma falha significa um erro de 90° em relação à direção planejada, de acordo com a decisão do Mestre.

O tempo parece não passar nos pântanos. Tudo é de um fúnebre e ensurdecedor silêncio natural. Nada impede a comunicação no local, mas uma pressão negra parece abafar o som e o fôlego, de forma que visitantes sentem-se compelidos a economizar ao máximo suas palavras e fôlego. É como se o tempo tivesse parado no pântano, e a realidade estivesse paralisada por um horror sobrenatural.

Além dos perigos naturais, existem



criaturas sombrias no local. Sombras, zumbis e espectros não são incomuns, espreitando toda e qualquer forma de vida. Até mesmo a vegetação local parece ter sido assombrada por estas criaturas, com galhos enegrecidos, pútridos e destorcidos, como garras que cravadas no solo profano. Existem boatos de que criaturas oriundas dos céus, uma bizarra cruz entre homem e octópode vivem no local, mas em um estado de semi vida, alimentando-se de pensamentos.

Tudo isso deveria contribuir para afastar toda e qualquer iniciativa de visitar o local, mas algo exclusivo do Pântano corrompe a vontade daqueles que tomam conhecimento de sua existência: um portal capaz de levar o usuário para dimensões e planos inimagináveis, divinos, profanos, mundanos ou extraterrenos. O grande problema é conseguir encontrar o templo

onde está o portal, mas acredita-se que ele jaz dentro das águas pútridas de B'argul, protegido por seres impossíveis de serem concebidos por mentes deste plano de existência.

Aventurando-se em B'argul

Este talvez seja um dos locais mais perigosos de Harmak. O próprio pântano parece conspirar contra vida de quem se aventura em suas terras, mas se as lendas forem verdadeiras, pode ser uma oportunidade única de acessar qualquer plano conhecido e desconhecido pelos mortais.

As criaturas guardiãs do Templo do Deus Adormecido (como alguns nativos o chamam) possuem conhecimentos milenares, e amostras desta cultura podem ser encontradas perdidas por B'argul, na forma de pilastras parcialmente soterradas, placas de

A Ilha Perdida de Harmak

metal com gravuras em baixo relevo, e até mesmo estranhas moedas de ouro, do tamanho de uma maçã, contendo frases indecifráveis em uma língua nunca antes pronunciada.

Um famoso livro pode ser a chave para encontrar o templo, escrito por um homem louco, um sonhador de épocas remotas. Este tomo pode estar perdido na ilha, esperando ser encontrado por aventureiros bravos ou tolos o bastante para percorrem suas páginas profanas.

Gorilur: a floresta dos gorilas de sangue

Esta floresta é denominada “Gorilur”, que na língua dos nativos da Ilha quer dizer “Casa dos Gorilas”. Gorilur é uma típica floresta tropical, habitada não apenas pelos gorilas, mas também por outros tipos de feras selvagens como tigres e javalis.

O que difere Gorilur das demais florestas é a presença de um tipo único de gorila, chamado pelos habitantes de Harmak de “Gorimoh”, que significa “gorila de sangue”, por causa de sua pelagem avermelhada.

Não existe um “chefe geral” em Gorilur: ao invés disso, vários bandos de gorimohs comandam pequenas regiões da floresta, convivendo em relativa paz. Marcas nos troncos das árvores avisam os intrusos que determinada região pertence a um bando de gorimohs, e ninhos montados com



galhos no alto das árvores são sinais de que este é o seu lar.

Gorilur é rica em plantas medicinais raras e únicas, capazes de curar desde dores de barriga até cicatrizar ferimentos ou neutralizar veneno. Certas plantas e frutas têm muito valor para os nativos, mas apenas os mais corajosos (ou tolos) se arriscam a procurá-las, visto que geralmente estão presentes apenas no território dos gorilas de sangue.

No coração de Gorilur está Chargur, a caverna que abriga a pedra espacial. Ela recebe visitas frequentes dos gorimohs, buscando bênçãos e proteção. Este é o único lugar onde é possível ver gorimohs de diferentes bandos interagindo uns com os outros de forma não agressiva, uma vez que este é considerado um território “neutro” para eles. Longe de ser desprotegida, Chargur é vigiada pelo melhor guerreiro de cada bando.

Os Gorimohs

Origem

Esta espécie é nova em Harmak, com apenas algumas décadas de existência. Tudo começou no dia em que uma estranha pedra vermelha caiu do céu direto em Gorilur, numa noite indistinta das demais. O estranho artefato espacial foi encontrado por simples gorilas, que a levaram até seu lar.

A pedra de formato irregular começou a irradiar estranhas ondas que atingiram apenas os gorilas, transformando seu corpo e personalidade. Em questão de dias, seu pêlo ficou avermelhado como sangue, e suas capacidades intelectuais desenvolveram-se de forma acima do ordinário para sua raça.

Mutação

Além do avançado desenvolvimento cognitivo, os gorimohs apresentaram um tipo anormal de mudança em seu comportamento: transformaram-se em exímios caçadores carnívoros, utilizando de emboscadas e ataques coordenados para abater suas presas. Acreditam que usam até mesmo de certa crueldade para tal.

Por fim, e talvez o fato mais surpreendente de todos, estes gorilas mutados apresentam estranhos e extraordinários poderes, ainda não classificados como provindos de alguma deidade ou fruto de alguma fonte mágica. Acredita-se que a radiação da pedra espacial liberou algum tipo

de poder dentro destas feras, mas de forma aleatória: existe a possibilidade de um gorimoh voar, enquanto outro move pedras com a mente ou ainda, atrai raios pelos olhos!

De uma forma ou de outra, todos os habitantes da Ilha têm se preocupado com uma possível invasão de seus territórios por parte destes primatas mutantes, e se preparam para o pior.

Comportamento e Habitat

Os gorimohs se dividem em grandes bandos de 15 ou 20 indivíduos no total, contando machos, fêmeas e filhotes. Eles se dividem em pequenos grupos que exercem funções específicas, como construir ninhos no alto das árvores (que servem de abrigo), grupos de guarda e de caça, etc.

Usam adornos rústicos para distinguir sua função no bando, como colares e pulseiras feitos de conchas, pedras ou ossos, ou ainda, pinturas corporais extraídas de raízes, sementes, etc.

São carnívoros e territorialistas, marcando seu território com sinais primitivos nas árvores. Eles caçam em pequenos grupos cooperativos, e dificilmente entrarão no território de outro bando. Suas técnicas de luta são violentas e costumam deixar marcas nos arredores, como árvores destroçadas ou queimadas.

Existe apenas um lugar em Gorilur que é neutro para os gorimohs: Chargur, uma caverna localizada no centro da floresta, onde a pedra espacial foi guardada. Todo gorimoh

A Ilha Perdida de Harmak

recém nascido é levado até a pedra espacial para “receber suas bênçãos”, portanto, é um território livre entre os bandos, ausente de qualquer rusga ou confrontos internos. Invasores, contudo, serão rechaçados não apenas pelos gorimohs visitantes, como pelos vigias da pedra, escolhidos entre os mais fortes de cada grupo.

Aventurando-se em Gorilur

Gorilur é considerado pelos nativos como um local muito perigoso. Eles temem os gorilas nativos de lá, e várias histórias já foram inventadas sobre o assunto.

Mesmo receosos em relação aos gorimohs, os nativos sentem a cada dia que devem fazer algo a respeito, pois acreditam que uma invasão em busca de territórios maiores pode ocorrer a qualquer instante. Alguns os consideram “criaturas vindas do centro da terra”, outro como “filhos de algum demônio”. O que todos concordam é que os gorimohs são criaturas a serem temidas e em breve, exterminadas. Para tanto, não se importariam em ter ajuda, mesmo que de fora da ilha.

Um dos pouquíssimos atrativos de Gorilur (fora sua beleza natural e exótica) são as plantas, sementes e frutas raras, e este é o único motivo atual para uma incursão ao domínio dos gorilas de sangue. As plantas são tão raras, que seu valor em uma cidade grande (fora da ilha, claro) pode variar entre 100 e 5000 peças de ouro. Druidas, magos, boticários, guildas e

muitos outros interessados poderiam oferecer grandes pagamentos para aqueles que encontrassem estas raridades (desde que consigam encontrar Harmak antes!)

Monstros Errantes

Ao aventurar-se em Gorilur, certos monstros e feras são mais comuns de serem encontrados. De maneira geral, eles atacarão os intrusos na primeira oportunidade. O mestre pode utilizar esta tabela de acordo com seu critério.

Tabela 1-1: Monstros Errantes

1	1d3 Tigres *
2	1d4 Hadrossauros *
3	2d6 Javalis *
4	1d4+1 Ursos Coruja
5	1d4 Ursos
6	2d4 Gorimohs *

*monstros apresentados neste suplemento

Harakpaktcha: a casa do deus aracnídeo

Esta cadeia de montanhas recebe o nome de “Harakpaktcha”, ou “Templo do Grande Aracnídeo” se traduzido para a linguagem comum.

A perigosa cordilheira é o lar de violentas tribos de humanos primitivos, que se agrupam em clãs divididos pelo que consideram ser seu aracnídeo “ancestral”.

Desta forma, as tribos são dividi-

das em “Aracnos” (“Aranhas”) e “S’korpicos” (“Escorpiões”), e cada uma apresenta uma variedade de clãs que se relacionam às diferentes espécies.

Os anciões de diversas tribos de Harmac relatam que houve uma terceira tribo em Harakpaktcha, mas é de comum acordo evitar falar mais profundamente sobre o assunto. Sabe-se apenas que se alimentavam de sangue e tinham rituais profanos, e por isso, foram caçados e exterminados (embora ainda existam boatos de que estariam escondidos nas entranhas de algum lugar da Ilha). De uma forma ou de outra, as tribos das cordilheiras estão entre as mais antigas da Ilha.

Algumas centenas de anos atrás houve uma grande guerra interna na cadeia de montanhas, uma disputa não apenas territorial, mas por supremacia. A tribo dos Aracnos, já acostumada a viver em buracos sombrios e fétidos, alimentando-se de restos dos S’korpicos e de pequenas criaturas, começou a se multiplicar misteriosamente. Em questão de cinco anos, sua tribo havia praticamente triplicado, desenvolvendo-se absurdamente nas entranhas de Harakpaktcha. Como um vulcão em erupção, os guerreiros lançaram ferozes ataques ao alto da cordilheira, destruindo vários clãs de seus inimigos, e por fim, expulsando-os para seu antigo lar.

Ainda não se tem conhecimento da causa de tamanho aumento populacional, mas existem boatos que um pacto com um obscuro demônio,

nominado pelos estudiosos como “o Criador das Aranhas”, pode ter sido responsável por terrível feito.

Mesmo com o ódio mútuo entre as tribos, todos adoram o mesmo deus, e sabem que somente através de inúmeras batalhas é que poderão cair nas graças definitivas do Grande Aracnídeo. Ele favorece apenas os melhores, e mostrar qual tribo é melhor é a razão das constantes escaramuças tribais em Harakpaktcha.

Território dos Aracnos

A tribo dos Aracnos está localizada em sua maioria no alto da cordilheira, vivendo em florestas e nas cavernas mais superficiais. Além dos S’korpicos, os Aracnos têm inimigos naturais na região, como grifos e até mesmo mantícoras. As florestas, contudo, são de domínio exclusivo dos Aracnos, que além de sua própria gente, permitem apenas alguns animais selvagens inofensivos.

Em maior número que seus rivais, eles mantêm a supremacia na cordilheira, gabando-se constantemente de serem os senhores da Ilha. Sua elevada autoconfiança é notória, e não é de todo um exagero: apesar de não são excelentes guerreiros, compensam a falta de habilidade com seus números, atacando em grandes e impiedosos bandos. Em algumas ocasiões, gostam de “apenas” aleijar suas vítimas, para que estas possam voltar aos seus lares e “contar os feitos da tribo dos escolhidos do Grande Aracnídeo”.

A Ilha Perdida de Harmak

Apesar de não se especializarem em venenos como os S'korpicos, as tribos do alto da cordilheira têm um conhecimento muito único e letal: a fabricação das “cordas de teia”.

Estas cordas funcionam como teias, podendo ser usadas para confeccionar redes, laços, boleadeiras, etc. Elas têm alta capacidade de aderir no alvo, tornando a fuga algo muito mais complicado. Esta propriedade não afeta os Aracnos, que fabricam um óleo especial que não apenas permite o manuseio seguro das cordas de teia, como também impede que fiquem presos em qualquer tipo de teia (natural ou mágica).

Algumas tribos usam variações da corda de teia para confeccionar calçados especiais que auxiliam em escalas, uma vez que incursões em território inimigo (ou seja, descendo as cordilheiras) são comuns, seja em busca de mais território ou simples caça.

A corda perde suas propriedades adesivas após 1d3 dias, a menos que recebam manutenção constante. O conhecimento da fabricação destes itens e sua manutenção são guardados pelos xamãs anciões de cada clã com muito cuidado, defendendo-os com a própria vida caso seja necessário.

Território dos S'korpicos

O lar desta tribo localiza-se na porção média da cordilheira, em cavernas espalhadas pelas montanhas. É comum encontrar intrincados túneis que ligam uma caverna à outra, quase como um formigueiro. Desta forma, o perigo de adentrar o lar de um clã não está apenas no clã em si, mas na complexidade dos túneis internos. Muitas criaturas são especialmente criadas para proteger os túneis de invasores (e especialmente, dos Aracnos).

Diferente de sua tribo rival, os S'korpicos são muito unidos e bem organizados. Os líderes de cada clã reúnem-se a cada mudança da lua, confraternizando e mantendo os laços de fraternidade através de jogos amistosos (geralmente envolvendo demonstrações de força), danças e contos em volta de uma grande fogueira. Isto não quer dizer que eles sejam pacíficos ou amistosos: são guerreiros implacáveis e impiedosos, e capazes de elaboradas táticas de batalha. Muitas vezes eles se reúnem para saquear e destruir vilas menores de seus rivais, ou os postos de guarda que fazem contorno na cadeia de montanhas, visando enfraquecer seus inimigos e um dia, retomar seu lugar de direito.

Os S'korpicos possuem o conhecimento da fabricação de um veneno muito poderoso, capaz de neutralizar, temporária ou permanente, até mesmo criaturas gigantescas. Eles usam estes venenos de acordo com a necessidade, de forma que dificilmente usarão um veneno letal em armas



de longo alcance (como flechas ou javalins): eles preferem atordoar para capturar, e obter o máximo de informação possível dos intrusos. Os venenos mais letais geralmente são reservados para combater os Aracnos ou para caçar algum animal muito grande e perigoso, como os dinossauros de Harmak. Por serem habilidosos mestres na arte da produção de tóxicos, são capazes de criar e reproduzir antídotos para quase todo o tipo de envenenamento.

Por fim, o povo escorpião possui a habilidade de fabricar espadas feitas de osso, mas enrijecido de forma semelhante ao aço e com metade do peso. Acredita-se que as espadas são benzinadas pelo deus aracnídeo, para que tal instrumento seja realizador de sua vontade. Os Aracnos não concordam com essa versão da história.

Os Senhores das Tribos

Como se não bastasse o perigo individual dos guerreiros do Deus Arac-

nídeo, cada clã possui um campeão, selecionado entre os mais fortes e poderosos guerreiros.

Estes guerreiros são escolhidos após uma série de testes, que pode variar de clã para clã, mas invariavelmente envolve sanguinolentas batalhas e muita dor.

O eleito passa por um ritual excruciante, que corrompe seu corpo e sintoniza sua mente e espírito com o Deus Aracnídeo, transformando-o no que seria considerado por outros como uma “abominação”: um ser anormal, metade humano, e metade aracnídeo. Contudo, para os habitantes de Harakpaktcha, estes guerreiros são sagrados, adorados como um símbolo de sua divindade.

Normalmente, não existem mais do que quatro desses guerreiros de elite (sendo que um deles sempre é o líder da tribo), pois apenas aqueles nascidos sob certos agouros raros (um eclipse, o desabrochar de uma flor rara, formações misteriosas das nu-

A Ilha Perdida de Harmak

vens, etc.) podem se candidatar para o teste.

O processo de transformação é sigiloso, mas acredita-se que através de rituais intrincados os xamãs anciõesentram em contato espiritual com o Grande Aracnídeo (o que geralmente custa algumas vidas, às vezes, até mesmo a deles) em locais sagrados e obscuros, e que a movimentação de aranhas e escorpiões nas montanhas costuma ser anormal, talvez por adoração...ou medo.

Aventurando-se em Harakpaktcha

Existem muitos conflitos entre as tribos guerreiras de Harakpaktcha. Apesar de pequenas competições internas entre tribos “irmãs”, a grande desavença ocorre mesmo quando os S’korpicos tentam tomar uma parte mais elevada da Casa do Deus Aracnídeo, enquanto os Aracnos buscam os terrenos inferiores.

Essas constantes escaramuças pelo terreno alheio são comuns e fazem parte das tradições das tribos. Alguns xamãs inclusive consideram estas batalhas como algo necessário para “filtrar” os verdadeiros escolhidos do Grande Aracnídeo, de forma que apenas os mais aptos sobrevivem.

Este pensamento, contudo, não é comum a todos os clãs. Os grupos menos antigos se preocupam menos com as tradições e mais com o domínio de terreno, e certamente formariam aliança com os personagens dos jogadores em troca de auxílio nestes em-

bates. Em troca, poderiam fornecer riquezas em estados menos rebuscados, como colares de ouro com pedras mal lapidadas, ou até mesmo algum item tribal, como venenos (ou antídotos) ou itens de teia.

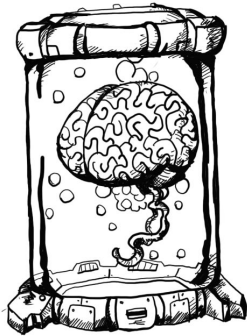
Enquanto os S’korpicos preservariam sua palavra (pelo menos a grande maioria), os Aracnos não perderiam a chance de liquidar com os forasteiros, quando julgassem ser o momento mais interessante.

A região das cordilheiras apresenta muitas riquezas mal exploradas, em sua forma natural. Algumas lendas falam de pedras preciosas encrostadas no âmago das montanhas, do tamanho de grandes ovos e de valor próximo do inestimável. Contudo, poucos são os corajosos (ou tolos) que se atrevem a adentrar e explorar o perigoso território dos filhos do Deus Aracnídeo.

Monte Yulcan

Ao sul de Harmak repousa o Monte Yulcan, um gigantesco e poderoso vulcão dormente. De rochas duras e frias, Yulcan é de uma estranheza impar, visto que o calor sobrenatural é percebido apenas no seu topo. Mais estranho ainda não é o vulcão gélido de conteúdo escaldante, mas sim o que ele abriga e seu interior.

De forma geral, os povos de Harmak evitam a aproximação do local. Muitos alegam que espíritos malignos habitam o Monte, invadindo a mente daqueles que ousarem aventurarem-



se nas mediações, gritando em estridentes tons homofônicos, capazes até mesmo de fazerem os ouvidos sangrarem.

Como se não bastasse todas essas singularidades, o Monte Yulcan tem um tipo singular de habitante, talvez único em todo o planeta: seres metálicos, de corpo quadrado e sinistras luzes intermitentes que piscam pelo seu corpo. Estas criaturas não se afastam do Monte, percorrendo o corpo de Yulcan em incansáveis rondas cujo propósito é um mistério para os povos de Harmak.

A História do Monte Yulcan

Séculos atrás, a nave de exploração “Rayur-1-CAN” estava em uma missão de rotina, buscando minérios energéticos capazes de abastecerem os poderosos campos anti-energia que protegem seu planetamoribundo quando uma tempestade cósmica errante avariou o sistema de navegação. Como resultado, a nave afastou-se de sua rota, vagando sem rumo por 5 meses, até que um estranho campo trator

começou a puxar a nave em direção a um planeta desconhecido. Descontrolado, o veículo espacial caiu direto na formação rochosa que viria a ser conhecida como “Monte Yulcan” pelos habitantes ancestrais da Ilha Perdida de Harmak.

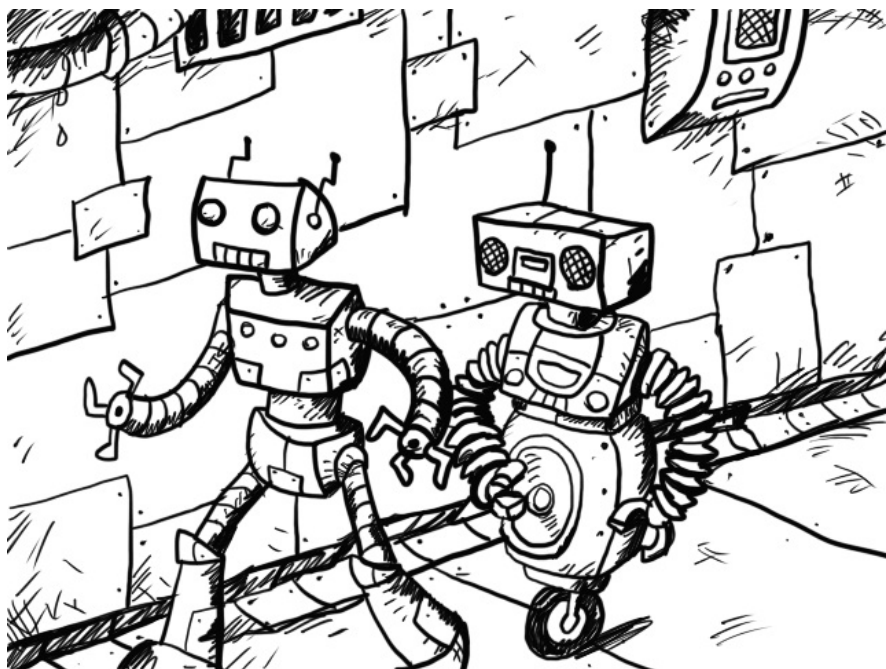
Em algum ponto mais alto do Monte fica a entrada para a “Caverna Prateada”, como os nativos chamam a escoltilha de embarque. Até o momento, ninguém conseguiu voltar de lá para descrever como é seu interior, mas falam de “monstros de azaru*” rondando o local. Estas criaturas são frias e cruéis, emitindo sons curtos e distorcidos “como pássaros estrangulados”, de acordo com alguns nativos aflitos. Elas vagam aparentemente sem rumo, em torno do Monte Yulcan, nunca se afastando muito da entrada da “Caverna Prateada”. Algumas vezes, são vistos carregando misteriosos baús, usados para coletar alguma coisa do lado de fora do Monte.

* “azaru” é um tipo de pedra que, se bem trabalhada, adquire propriedades semelhantes às do metal.

A nave exploratória Rayur-1-CAN

Mesmo com tecnologia superior à do planeta presente, o impacto na nave fora tão grande que causou uma série de avarias em sua estrutura. Todos os tripulantes morreram com exceção do mecânico Steve Kaplowski, que estava adormecido em um casulo crio-suspensor por tentar roubar planos secretos da nave e vendê-los para

A Ilha Perdida de Harmak



uma empresa rival, e dois eruditos que acompanhavam a nave: o professor Bradley, um cientista geólogo, e o doutor Muñoz, médico especialista em criogenia.

Há muito falecidos, Bradley e Muñoz tiveram os cérebros preservados em uma espécie de redoma de vidro, flutuando em um líquido translúcido e ligados por fios diversos, que por sua vez se conectam a aparelhos diminutos na periferia da redoma, possibilitando-lhes ver, ouvir e se comunicar com o mundo exterior.

Praticamente sem nenhum suprimento de energia efetivo, a nave mal consegue operar. Luzes, comunicação, controle de gravidade e demais partes mecânicas não funcionam mais de

modo automático, sendo necessária força bruta para mover uma porta, por exemplo. Contudo, alguns poucos painéis térmicos que sobreviveram ao impacto mandam correntes errantes de energia pela nave, de forma a manter a “memória primária” funcionando.

Esta memória zela pela segurança da estrutura da nave, de forma que qualquer tentativa de danificá-la pode acarretar na ativação do sistema de segurança interno, composto por pistolas de raio e jatos de gás paralisante escondidos nas paredes e teto da espaçonave. Além deste sistema, robôs auxiliares vagam pelo Monte Yulcan em busca de matéria combustível para auxiliar no sistema de manutenção

dos robôs. Caso encontrem qualquer ameaça (ou julguem algo como tal), usarão suas ferramentas exploratórias como armas, afastando os intrusos de perto da nave.

Aventurando-se no Monte Yulcan

O Monte Yulcan é envolto em mistérios, e talvez o maior deles seja a “Caverna de Prata”. O medo que os habitantes de Yulcan nutrem pelo lugar é alimentado por superstições sem fundamento, mas todas estão ligadas à curiosidade em explorar um local tão impar.

Na verdade, a curiosidade é tão grande que as histórias acerca do local são inúmeras, geralmente envolvendo tesouros, relíquias e até mesmo a presença de um arauto dos deuses, besta incontrolável e poderosa, adormecida nas entranhas do Monte. A presença dos “monstros de azaru” garante que os habitantes curiosos permaneçam afastados, e contos não tão exagerados sobre a crueldade de suas ações defensivas em relação à Caverna ajudam a manter os outros a uma boa distancia. Contudo, também alimentam a curiosidade e as histórias sobre tesouros prodigiosos (e perigos maiores ainda).

Por fim, existe algum tipo de objetivo secreto entre os goblins de Selaqi, que parecem sempre buscar maneiras de sobrevoar o Monte Yulcan. Porém, apesar da temperatura estranhamente fria das rochas, vapores escaldantes são exalados do topo do Monte, im-

pedindo que se aproximem. O motivo desta “invasão” é desconhecido, até mesmo entre os membros mais jovens das tribos goblins de Selaqi.

Selaqi, o ninho dos tubarões voadores

Na região sudeste de Harmak fica Selaqi, uma perigosa cordilheira conhecida por um tipo peculiar de criatura: os tubarões voadores. Estas feras únicas não apresentam asas, e por isso acredita-se que voem através de magia natural, ao invés de alguma característica orgânica.

Selaqi é muito mais fria que Harakpaktcha, e apesar de não haver neve nas cordilheiras, aqueles que desejam explorar esta região devem usar roupas mais pesadas e protegidas contra os ventos gélidos e cortantes. Apesar desta condição climática adversa, existem tribos de goblins exclusivas da região que perambulam ou voam pelas montanhas de Selaqi com pouco mais de uma tanga (quando vestem algo).

Exímios treinadores dos tubarões (talvez, os únicos capazes de tal feito), os goblins locais têm a pele avermelhada, ao contrário do que pode se esperar em função do clima. Alguns acreditam que estas criaturas diminutas não sejam goblins, mas sim, diabretes oriundos do Monte Yulcan, expulsos de lá por forças misteriosas.

Um fato curioso é que estes goblins dificilmente deixam Selaqi, afastando-

A Ilha Perdida de Harmak



se o mínimo possível das cordilheiras. Eles se alimentam basicamente de peixes e frutas, e detestam o calor que emana do resto da ilha. Em situações muito especiais e singulares, os goblins voam em seus tubarões além da Ilha de Harmak, até As Irmãs de Gelo.

Os goblins de Selaqi

Estas criaturas possuem a pele manchada e avermelhada, variando muito pouco em tonalidade. De fato, para alguém de fora, é muito difícil reconhecer e diferenciar um do outro. Medindo entre 1 e 1,30 metros, os goblins de Selaqi não são muito diferentes dos goblins comuns dos reinos. Sua estrutura corporal é franzina, suas orelhas pontudas e são desprovidos de pelos.

Costumam andar em pequenos grupos, mas vivem em grandes comuni-

dades de 50 ou 60 membros. Seu líder geralmente é escolhido dentre um dos descendentes do líder anterior, através de uma letal batalha aérea. Desta forma, o chefe da tribo tem vários filhos, mas nem todos se candidatam ao cargo de seu genitor.

Apesar de não ser exclusividade dos guerreiros, a arte de voar nos tubarões é praticada principalmente pelos caçadores, classe composta apenas de goblins combatentes. Sua função na tribo é de vital importância, pois não apenas trazem comida e promovem segurança nos arredores, como também protegem os ninhos dos tubarões.

Os tubarões voadores

Estas criaturas são exclusivas de Selaqi, e não se aventuram em regiões mais distantes do que as cordilheiras ou a praia ao leste da região. Extremamente difíceis de serem domesti-

cados, os tubarões voadores vivem em ninhos nos picos das montanhas, geralmente solitários ou com seus filhotes.

Territorialistas e invocados, costumam atacar qualquer um que se aproxime do seu ninho, ou que de alguma forma ameace seus filhotes. A domesticação deve ser feita enquanto são jovens, o que significa que os goblins devem usar de toda artimanha possível para roubar um ovo sem atrair a atenção da mãe. Uma vez domesticados, ele se tornam fiéis e obedientes ao caçador apenas, atendendo a seu chamado (geralmente na forma de um longo assovio).

Um tubarão voador vive em torno de 20 anos, e consegue transportar até 100 quilos, apesar de geralmente não carregarem muito mais que seu mestre e a caça. Os dentes destas criaturas são extremamente afiados e pontiagudos, de forma que alguns estudiosos dos reinos acreditam que estas lendárias criaturas podem ter em seus dentes o segredo para desenvolver armas mágicas extremamente poderosas.

Aventurando-se no Selaqi

Esta perigosa cordilheira é o lar de uma criatura conhecida apenas por poucos estudiosos, e mesmo entre eles, o tubarão voador é considerado “uma possibilidade”, e não “um fato”. Acredita-se que os afiadíssimos dentes destas criaturas podem cortar até mesmo diamantes, e que armas

mágicas incrivelmente poderosas podem ser confeccionadas com eles.

Selaqi não vive grandes conflitos internos como Harakpaktcha, mas seus habitantes não estarão esperando intrusos de braços abertos. A capacidade de voar para locais distantes (mesmo não costumando fazê-lo) é algo que pode ser interessante aos aventureiros, ainda mais caso desejem explorar As Irmãs de Gelo, um conjunto de 3 pequenas ilhas ao leste de Selaqi. A região anormal de gelo é envolta em mistério ocultos e sobrenaturais, e ter um guia que conheça a região pode ser a diferença entre se perder na vastidão alva ou não.

As tribos goblins são neutras, e podem concordar em ajudar o grupo mediante alguma troca. Eles possuem muitas pérolas, que gostam de dar as suas mulheres e crianças. De fato, goblins que não tenham filhos ou esposas costuma arremessar suas pérolas montanha abaixo, após o ritual de maturidade. Um conjunto bem cuidado destas pérolas pode chegar a até 1000 peças de ouro nos reinos civilizados.

A Ilha Perdida de Harmak

Capítulo 2

Monstros & Armas Primitivas

Nesse capítulo serão apresentadas as estatísticas dos monstros da Ilha Perdida de Harmak e também as armas primitivas que lá existem

2.1 Monstros

Gorimoh

(Médio e Ordeiro / Floresta)

Encontros: 2d4

Prêmios: 440 (+40 caso tenha dois poderes) XP

Movimento: 12m

Moral: 10

FOR18 DES15 CON13

INT 10 SAB 10 CAR 8

CA: 16

JP: 12

DV: 4+1 (28/40)

Ataques:

1 mordida +4 (1d6+3)

2 pancadas (1d4+3)

voadora +0 (1d10 +5+deslocamento)

poder da mente (ver abaixo)

Os Gorimohs são gorilas mutantes carnívoros, que empregam estratégias de caça em grupo para capturar suas presas. São muito territorialistas e agressivos. Seu pêlo é avermelhado e costumam usar adereços simples (como colares e pulseiras), indicando status dentro do bando.

Salto: estes gorilas possuem a capacidade de dar grandes saltos, alcançando até 6 metros de altura (início estático) e 24 metros de distância (após uma corrida de 10 metros).

Voadora: caso ele decida correr e saltar para cima da vítima, pode aplicar-lhe um golpe com ambos os pés, como um bate estaca. A vítima deve fazer uma JP com modificado de DES: se for bem sucedido, recebe o dano normal e será deslocado 6 metros para frente (se atingir algo durante a trajetória, receberá +1d4 de dano). Se não for bem sucedido no teste, além do deslocamento citado anteriormente, irá fraturar 1d4 costelas, que acarretará em uma redução de -1 em qualquer rolagem de dado que envolva esforço físico, até que seja curado.

Poder da mente: a radiação vinda da pedra espacial pode afetar um gorimoh de forma única, conferindo poderes especiais provindos de cantos obscuros de seu cérebro. Magias como “Detectar Magia” ou “Dissipar Magia” não irão funcionar, pois estes são poderes da mente, e não oriundos de magia. Geralmente, o gorimoh que tiver um poder da mente é o chefe do grupo de caça, da guarda, ou ainda, de um bando inteiro.

Handrossauro

(Grande e Neutro/ Qualquer)

Encontros: 1d10

Prêmios: 1225 XP

Movimento: 9m

Moral: 8

FOR23 DES10 CON20

INT6 SAB9 CAR6

CA: 15

JP: 14

DV: 9+1 (54/81)

Ataques:

1 mordida +4 (2d4+3) + atropelar (ver abaixo)

O hadrossauro é um dinossauro bípede de quase 5m de altura, com 10m de comprimento e pesa 3 toneladas. Costuma ser pacífico e alimenta-se de plantas, vivendo em grupos. Apesar do bico semelhante ao de um pato, possui dentes afiadíssimos.

Atropelar: caso o hadrossauro consiga um resultado 18,19 ou 20 numa jogada de ataque, o alvo deve ser bem sucedido em uma JP (modificada pela DES -1) ou sofrerá 3d6 pontos de dano, e ficará atordoado por 1d4 rodadas. Se ele passar no teste, sofrerá apenas metade do dano.

Tabela 2-1: Poderes da Mente

Chance de Poder da Mente	Tipo de Poder	Efeito	Recarga
01-65	Nenhum poder	-	-
66-70	Cativar Animais	Similar a magia “Cativar Animais”; Clérigo 15	2x ao dia
71-75	Domínio	Similar a magia “Enfeitiçar Multidões”; Clérigo 15	2x ao dia
76-80	Vôo	Similar a magia “Vôo”	Ilimitada
81-85	Telecinésia	Similar a magia “Telecinésia”; Mago 20	1d4 turnos
85-90	Raios Oculares	Alcance 30m e 3d6 de dano	2d4 turnos
91-95	Teleporte	Similar a magia “Teleporte”; Mago 15	3d4 turnos
96-100	Dois poderes da lista	-	-

A Ilha Perdida de Harmak

Tigre

(Grande e Neutro/ Floresta e Savana)

Encontros: 1d3

Prêmios: 280 XP

Movimento: 20m (9m nadando)

Moral: 8

FOR 17 DES19 CON12

INT 8 SAB 8 CAR 6

CA: 16

JP: 14

DV: 4 (24/36)

Ataques:

1 mordida +5 (2d4+4)

2 garras +4 (1d4+1)

Estes grandes felinos costumam andar sozinhos, mas em algumas ocasiões estão acompanhados por outro (como na época do acasalamento). Sua mordida é muito forte, e pode perfurar até mesmo uma armadura de couro.

Javali

(Grande e Neutro/ Floresta e Bosque)

Encontros: 3d6

Prêmios: 175 XP

Movimento: 12m

Moral: 8

FOR12 DES10 CON12

INT4 SAB8 CAR 6

CA: 12

JP: 16

DV: 3 (15/24)

Ataques:

Cabeçada +2 (2d4)

Javalis são animais robustos e pesados, com caninos longos e protuberantes. Não são naturalmente agressivos nem territorialistas, mas podem se tornar muito violentos caso se sintam ameaçados. Às vezes, javalis são criados para abate (prática comum em certos grupos de anões) ou até mesmo para caça desportiva entre nobres.

Cabeçada: caso o javali tire um resultado 20 em seu ataque, o adversário deve ser bem sucedido em uma JP (modificado por DES +1) para evitar cair com o impacto do golpe. Caso ele falhe, o javali poderá fazer mais uma jogada de ataque, sem modificadores.

Guerreiro Aracno

(Médio e Caótico/ Alto das cordilheiras)

Encontros: 3d8+2

Prêmios: 10% 37 XP

Movimento: 9 m

Moral: 6

FOR11 DES14 CON11

INT 10 SAB 11 CAR 9

CA: 13

JP: 16

DV: 1 (4/8)

Ataques:

1 lança +2 (1d6)

1 arco curto +1 (1d6)

1 arma especial

Arma especial: tribos diferentes podem ter acesso a diferentes armas feitas com a corda de teia. As mais comuns são rede, boleadeira e laço, e a diferença na mecânica de cada uma é a seguinte:

- Rede: o teste de Força para se libertar recebe uma penalidade de -2
- Boleadeira: o teste de Força sofre uma penalidade adicional de -1
- Laço: como a corda pode aderir ao corpo do alvo, o atacante pode tentar prende-lo (após lançá-lo) dando voltas ao seu redor, reforçando assim a corda. Um teste de DES deve ser feito cada vez que esta tática for tentada por um Aracno.
- Calçado aderente: este item não é uma arma e também não faz parte do vestuário casual. Ele é uma ferramenta utilizada para emboscar e surpreender os inimigos, sendo colocada apenas para escalar paredes. Saltando despercebido de um lugar elevado, um Aracno pode fazer um ataque surpresa com bônus de +2 no ataque (apenas nesta rodada). O alvo ainda recebe uma penalidade de -1 em seu "Ajuste de situação" para verificar Surpresa.

Xamã Aracno

(Médio e Caótico/ Alto das cordilheiras)

Encontros: 1d4

Prêmios: 30% 100 XP

Movimento: 9 m

Moral: 7

FOR10 DES12 CON11

INT12 SAB 14 CAR 10

CA:12

JP:15

DV: 2(8/16)

#Ataques:

1 clava +1 (1d4)

1 magia

Os xamãs desempenham um papel importante na sociedade dos Aracnos. Diferentemente dos mais poderosos e antigos (chamados "xamãs anciões"), os xamãs mais jovens costumam liderar grupos de caça ou exploração, servindo de guias e receptáculos da vontade de seu deus aracnídeo.

Magia: os Xamãs são capazes de invocar magias oriundas de sua crença no deus aracnídeo como se fossem clérigos de um nível maior do que seu dado de vida. Assim, um xamã de 3 DV usa a tabela de magias de um clérigo de 4º nível. A escolha de magias depende do mestre, mas magias que causem dor ou sofrimento são mais opções comuns.

A Ilha Perdida de Harmak

Dados de Vida: Um xamã “básico” costuma ter entre 2 e 4 DVs, e seus atributos sofrem as seguintes mudanças:

Tabela 2-2: DVs Xamã Aracno

Dados de Vida	JP	Dano	XP
DV2 (8/16PVs)	15	Clava+1 (1d4)	100
DV3 (12/24 PVs)	15	Clava+1 (1d4+1)	150
DV4 (16/32 PVs)	14	Clava+2 (1d4+1)	250

Campeão/Chefe da Tribo Aracno

(Grande e Neutro/ Alto das cordilheiras)

Encontros: 1d4

Prêmios: 50% 720 XP

Movimento: 9 m

Moral: 10

FOR15 DES18 CON13

INT12 SAB15 CAR 10

CA: 16

JP: 12

DV: 6 (36/54)

#Ataques:

4 patas +7 (1d4 +2 + especial)

1 mordida +4 (1d6+2+veneno)

1 teia

Apenas um grupo seletivo pode ser escolhido como campeão, e eventualmente, chefe de tribo. Respeitados e temidos, os campeões são tidos como manifestações terrenas do poder do Grande Aracnídeo.

Patas de aranha: os campeões dos Aracnos tem a habilidade natural igual à magia “Patas de aranha”, usando-a como um mago de nível 6.

Prender vítimas: a cada ataque bem sucedido com as patas, a vítima deve ser bem sucedida em uma JP. Caso falhe duas vezes durante o combate, ficará presa nas patas, recebendo uma penalidade de -4 em sua CA. Por fim, o campeão recebe +2 no ataque da mordida contra vítimas presas.

Teia: um campeão tem a habilidade natural igual à magia “Teia”, podendo usa-la 1 vez ao dia como um mago de nível 3.

Veneno: caso acerte uma mordida, a vítima deve ser bem sucedida em uma JP ou ficará paralisada por 1d4+1 turnos.

Guerreiro S’korpico

(Médio e Neutro/ Cordilheiras)

Encontros: 2d6+1

Prêmios: 10% 37 XP

Movimento: 9 m

Moral: 9

FOR13 DES11 CON12

INT11 SAB10 CAR 9

CA: 14

JP: 16

DV: 1+1 (5/9)

#Ataques:

1 espada curta de osso +3 (1d6 +1+veneno)

2 javelin +4 (1d4 +1)

1 adaga +2 (1d4+1+veneno)

Veneno: mestres na fabricação de venenos, os s'korpícos dificilmente usam-no em armas de longo alcance, considerando uma desonra. Os venenos mais fracos são usados para capturar, enquanto os mais fortes para derrubar criaturas para caça ou contra seus odiados rivais, os Aracnos. O veneno fraco exige uma JP com penalidade de -3, com efeitos iguais à magia Sono, atingindo oponentes de até 9 DV. O veneno forte tira 1/3 dos PVs instantaneamente daqueles que não passarem em uma JP -2, ou seja, após 3 doses, morrerão dolorosamente. O veneno não funciona em mortos vivos.

Xamã S'korpíco

(Médio e Neutro/ Cordilheiras)

Encontros: 2d4

Prêmios: 40% 100 XP

Movimento: 9 m

Moral: 9

FOR10 DES11 CON12

INT13 SAB12 CAR10

CA: 12

JP: 15

DV: 2 (9/17)

#Ataques:

1 clava +1 (1d4)

1 magia

Os xamãs desempenham um papel de mediadores e conselheiros nas tribos dos S'korpícos, e raramente saem junto com os grupos de caça. São mestres na fabricação de venenos e da cura para os mesmos.

Magia: os Xamãs são capazes de invocar magias oriundas de sua crença no deus aracnídeo como se fossem clérigos de um nível maior do que seu dado de vida. Assim, um xamã de 3 DV usa a tabela de magias de um clérigo de 4º nível. A escolha de magias depende do mestre, mas magias de cura e proteção são mais opções comuns, geralmente lançadas para auxiliar os grupos de caça.

Dados de Vida: Um xamã "básico" costuma ter entre 2 e 4 DVs, e seus atributos sofrem as seguintes mudanças:

Tabela 2-3: DVs Xamã S'korpíco

Dados de Vida	JP	Dano	XP
DV2 (9/17PVs)	15	Clava+1 (1d4)	100
DV3 (13/25 PVs)	15	Clava+1 (1d4+1)	150
DV4 (17/33 PVs)	14	Clava+2 (1d4+1)	250

A Ilha Perdida de Harmak

Campeão/Chefe da Tribo S'korpico

(Grande e Neutro/ Cordilheiras)

Encontros: 1d4

Prêmios: 80% 610 XP

Movimento: 9 m

Moral: 12

FOR18 DES13 CON15

INT12 SAB12 CAR10

CA: 17

JP: 13

DV: 6 (42/60)

#Ataques:

2 garras +7 (2d4 +4)

1 ferrão +6 (1d6+4+veneno)

Apenas um grupo seletor pode ser escolhido como campeão, e eventualmente, chefe de tribo. Respeitados e temidos, os campeões são tidos como manifestações terrenas do poder do Grande Aracnídeo.

Veneno: quando um personagem for atingido pelo ferrão, deve ser bem sucedido em uma JP com penalidade de -4, ou morrerá em 1d4 turnos, com o corpo repleto de bolhas purulentas.

Moral: quando um campeão ou chefe de tribo está próximo, todos os membros da tribo lutam com moral 12 e +1 no ataque.

Monstros de Azaru

Os chamados “monstros de azaru” são na verdade uma equipe de robôs programados para atender as necessidades da viagem. Desta forma, eles pensam apenas em cumprir seu dever, em proteger a si mesmos, a nave e aos doutores Bradley e Muñoz. Suas funções variam entre exploração, entretenimento, limpeza, etc.

Robô de exploração

(Médio e Neutro/Monte Yulcan)

Encontros: 2d6 exterior, 1d6 interior

Prêmios: especial, 360 XP

Movimento: 6 m

Moral: 12

FOR12 DES10 CON 14, INT 10, SAB 10, CAR 8

CA: 16

JP: 14

DV: 4 (28/48)

#Ataques:

2 garras +2 (1d6+1)

1 lanterna (cegueira)

1 choque +2 (3d6 + paralisia)

Este modelo simples serve para exploração, e tem um compartimento em seu tronco largo para armazenar objetos, até o tamanho de um homem adulto. Vivem em busca de fontes alternativas de energia, porém uma falha no sistema de alimentação da nave

faz com que esqueçam quais fontes já foram pesquisadas, de forma que repetem os mesmos procedimentos dia após dia. Se forem encontrados do lado de fora do Monte, existe 35% de chance de terem recolhido algo valioso, sejam pedras, plantas ou até mesmo interceptado algum invasor curioso. Neste caso, terão objetos com um valor equivalente a 3d10 x10 POs.

Lanterna: a luz da lanterna é muito forte. Caso não tenha sido ligada (no caso de pouca luminosidade), ele poderá utilizá-la como arma, cegando o alvo 1 rodada caso falha em uma JP (-4).

Choque: na palma de suas garras existe um sistema de descarga elétrica, capaz de imobilizar as vítimas. Contudo, ao utiliza-lo, o robô explorador sobre uma baixa de energia, perdendo 2d4 PV. O alvo deve fazer uma JP (-4) ou ficará paralisada por 1d4 horas.

Corpo robótico: seus dados de vida são d10, ao invés de d8.

Goblin combatente

(Médio e Neutro/ Cordilheiras)

Encontros: 3d4, covil 6d10

Prêmios: 10% 25 XP

Movimento: 4 m

Moral:6 (10 na presença dos tubarões)

FOR12 DES13 CON12

INT11 SAB 10 CAR 8

CA: 11

JP: 15

DV: 1 (6/9)

#Ataques:

1 clava +3 (1d4+1)

1 arco curto +3 (1d6)

Estes são combatentes comuns, muitas vezes aspirantes ao cargo de caçadores. Praticamente todo goblin maduro assume o cargo de combatente. Avessos ao calor, não costumam usar armaduras, mas compensam esta falta de proteção com elaborados planos de ataque e armadilhas.

Resistência ao frio: os goblins de Selaqi são mais resistentes ao frio, suportando temperaturas de até -10°C sem precisar vestir roupas. Qualquer ataque mágico baseado no frio lhes confere um bônus de + 2 na JP e o dano é reduzido em 1 ponto por dado jogado.

Averso ao calor: temperaturas acima de 25°C fazem com que recebam -1 em todas suas jogadas e na Moral. Além disso, ataques mágicos baseados em fogo causam 1 ponto a mais de dano por dado.

A Ilha Perdida de Harmak

Goblin caçador

(Médio e Neutro/ Cordilheiras)

Encontros: 2d4, covil 4d10

Prêmios: 100 XP

Movimento: 4m (25m voando)

Moral: 10

FOR12 DES13 CON12

INT11 SAB10 CAR8

CA: 15

JP: 15

DV: 2 (10/18)

#Ataques:

1 arco curto +6 (1d6)

1 javelin +3/+6 se for arremessado (1d4+1)

Os caçadores fazem parte de um grupo de elite dentro das tribos. Após escolherem um tubarão voador, ficarão com ele até fim de suas vidas. Este laço e sua grande habilidade fazem com que lute muito bem em cima da criatura, recebendo bônus na CA. Preferem usar armas de longo alcance, dando “rasantes” com suas montarias.

Rasante: com um comando específico, a montaria faz um mergulho em direção ao inimigo, recebendo um bônus de + 3 no dano do javelin (sem arremessá-lo). Caso escolham essa manobra, ficarão sem atacar no próximo turno, manobrando a montaria para novos ataques.

Tiro duplo: sua habilidade em atirar com o arco ainda montado é extraordinário, permitindo aos caçadores dispararem duas flechas ao mesmo tempo, sofrendo um redutor de -3 em cada flecha.

Tubarão Voador

(Grande e Neutro/ Cordilheiras)

Encontros: 1d4 (sem os goblins)

Prêmios: 495 XP

Movimento: voo 25 m

Moral: 10

FOR18 DES14 CON11

INT3 SAB10 CAR6

CA: 16

JP: 15

DV: 5 (25/40)

#Ataques:

1 mordida +9 (3d6+5)

De maneira geral, os tubarões voadores são criaturas pacíficas que se alimentam de pássaros e peixes. Depois de domesticados, obedecerão a seu cavaleiro sem questionamentos, e mesmo com inteligência limitada, conseguem aprender alguns truques, como dar um “rasante” em seus alvos (veja ficha do Goblin Caçador) ou atender ao chamado de seu mestre.

Mordida fatal: caso obtenha um resultado natural de 18 ou 19 em 1d20, arrancará algum membro do alvo, e um resultado natural de 20 quer dizer

que a vítima teve a cabeça arrancada. Uma JP deve ser feita para evitar a decapitação, e caso seja bem sucedida, o alvo recebe o dano normal x3. Vítimas desmembradas sofrem as penalidades que o Mestre desejar, em adição do dano normal x3.

2.2 Armas Primitivas

Vários habitantes da Ilha possuem habilidade em manejar algum tipo de arma. A fabricação de armas de aço é desconhecida por eles, e tais exemplares (espólios de aventureiros mal afortunados) seriam raros e tratados como tesouros, ou ainda, estariam em posse dos líderes ou guerreiros de elite de cada tribo.

Existe, contudo, um tipo de pedra singular na Ilha chamada “azaru”, que devidamente trabalhada, assume propriedades semelhantes ao aço utilizado de forma comum por aventureiros. Desta forma, não há necessidade por parte do Mestre em modificar os atributos de espadas, lanças e flechas, por exemplo. A única diferença seria um acréscimo de 30% ao peso final da arma.

Contudo, duas peculiaridades devem ser observadas:

-Ao obter um resultado “1” ou “20” em uma jogada de ataque, existe 50% de chance de a arma quebrar, de forma a se tornar inútil.

-Após alguns combates (ao critério do Mestre), a arma sofre uma perda parcial do fio, sendo penalizada em

1 ponto de dano. Assim, uma adaga passaria a causar 1d4-1 pontos de dano (mínimo de 1 ponto), a menos que fosse restaurada pelas técnicas dos nativos da Ilha de Harmak.

Por fim, o Mestre deve observar que efeitos que funcionem apenas no metal não afetarão as armas de pedra.

*Obviamente, os valores não se aplicam aqui, mas servem como base para a compra destes itens fora da Ilha.

Laço: Faça uma jogada de ataque normal contra a CA do alvo, e se for bem sucedido, o alvo estará preso. Para se libertar, é necessário passar uma rodada (a menos que alguém gaste seu próprio turno cortando a corda) tentando cortar ou arrebentar a corda, de acordo com a disponibilidade. Um guerreiro preso pelos pés pode tentar cortar a corda com sua arma, mas se estivesse preso pelos braços, teria que tentar arrebentar.

A corda teria 1d4+1 “pontos de vida”, ou seja, um dano de 2 a 5 precisa ser causado para cortá-la.

Arrebentar uma corda é muito mais difícil: o alvo tem 5% de chance para cada ponto de bônus de ajuste de Força. Logo, um alvo com Força 15 tem 10% de chance (bônus de +2). Caso não tenha bônus (ou tenha penalidade), não é possível romper a corda apenas com seus músculos.

Por fim, quando um ataque for bem sucedido, o alvo deve fazer um teste de Destreza para evitar perder o equilíbrio. Se passar no teste, então

A Ilha Perdida de Harmak

ele não cairá e no seu próximo turno pode fazer um teste de Força, caso seja necessário (ele pode estar sendo puxado, ou ainda, desejar puxar o oponente para si, caso tenha como). Neste caso, tanto o atacante quando o defensor devem fazer testes de Força, e aquele que passar com a maior margem vence (Ex: atacante tem FOR 12 e tira 10, e o defensor tem FOR 15 e tira 14. O atacante vence a disputa)

Se falhou no teste de Destreza e perdeu o equilíbrio, ele pode ser puxado automaticamente em direção ao atacante, e na rodada seguinte, quando puder fazer um teste de Força para evitar continuar a ser puxado, terá uma penalidade de -2. A penalidade se mantém até que ele seja bem sucedido no teste de Força ou até que o atacante pare de lhe puxar.

O Mestre deve usar ajustes conforme julgar necessário, de acordo com a intenção do atacante e da situação geral dos participantes do combate. Criaturas maiores que o atacante, por exemplo, ou muito pesadas, podem ser impossíveis de serem presas e movidas por um laço.

Rede: O ataque com a rede é feito normalmente (1d20) e, caso seja bem-sucedido, prende o alvo e o impede de fazer ataques e magias.

Na sua vez, o alvo pode fazer um teste de Força para se livrar da rede, não podendo executar mais nenhuma outra ação física até a próxima rodada. Uma rede comum tem 2d4+1

pontos de vida, representando a dificuldade em cortá-la o suficiente para escapar.

Boleadeira: Esta arma consiste em 3 bolas presas cada uma a uma corda que se unem em um ponto comum, onde o usuário segura. As cordas geralmente medem em torno de 70 centímetros, e é necessário certo espaço para ser utilizada, visto que deve ser girada acima da cabeça.

Após um ataque bem sucedido, o alvo deverá fazer um teste de Destreza com penalidade de -2 para evitar cair (um ataque “padrão” sempre é considerado contra as pernas do alvo). Além do dano normal, o Mestre pode considerar danos subsequentes em função da queda.

Existe ainda a possibilidade de fazer um ataque específico contra os braços do oponente. Este ataque é feito com uma penalidade de -4 e caso acerte, o alvo deve fazer um teste de Força com penalidade de -2 para se livrar. Caso o alvo não seja bem sucedido, ficará preso e não poderá usar sua arma, lançar magias, etc.

Javelin: O javelin é uma espécie de lança menor, com a ponta muito afiada. Apesar do dano menor em comparação com a lança, é uma arma mais leve e que alcança maiores distâncias. Não é raro o usuário transportar mais de um javelin, fincá-lo no chão e arremessá-los em sequência, até que o alvo se aproxime.

Capítulo 3

Bônus: Cheetahmen

The Cheetahmen foi uma franquia que tentou competir com Tartatargas Ninjas, Battletoads e outros semelhantes. Nos jogos de videogame, a história era pouco elaborada (e um pouco confusa) e a jogabilidade terrível, além de gráficos simplórios e falta de criatividade geral. A intenção era tornar a franquia em algo grande, incluindo brinquedos (que nunca foram feitos).

Bom, como sabemos que muitas coisas toscas acabam virando “cult”, não é de se estranhar que algo semelhante a Cheetahmen tenha ocorrido. Acho que podemos destacar o vídeo do “Angry Video Game Nerd” e algumas versões da música tema do jogo. Conversando com o David Lucena, tivemos a ideia de transportar um pouco dessa coisa bizarra para o Old Dragon, e mais especificamente, para a Ilha Perdida de Harmak, onde é possível combinar vários gêneros em um só! Sem mais delongas...Enter the Cheethamen!

Uma experiência maligna conduzida pelo perverso Dr. Morbis fez com que um trio de chitas fosse modificando

geneticamente, transformando-os em criaturas meio humanas e meio animal, chamadas de “Sub Espécies”. Meses de treinamento seguiram, visando torna-los perfeitas máquinas assassinas, servindo os nefastos propósitos do doutor.

Certo dia, em meio a uma simulação de combate, as lembranças de sua captura e da morte de sua mãe (abatida por um dos capangas de Dr. Morbis) vieram à tona, revelando em uma forma de visão mutua o passado dos então batizados irmãos chita: Apolo, Aries e Hercules.

Um ataque de fúria tomou conta dos homens chita, que e em um ataque frenético, destruíram grande parte do laboratório e mataram dezenas de guardas no processo. Cygore, um dos fieis comandantes do doutor, tentou detê-los em vão e teve seu braço arrancado Aries, utilizando-o como um porrete para abrir caminho pelas fileiras de adversários que se amontoava em sua direção.

Percebendo que a derrota era apenas uma questão de minutos, Apolo

A Ilha Perdida de Harmak



lidera o trio até a sala de transporte, utilizada anteriormente pelo Dr. Morbis para alcançar diversos pontos do planeta, em sua busca por cobaias. O mais forte de seus capangas estava lá, o poderoso transmutado Ape Man. Hercules partiu para cima de seu ex-instrutor, enquanto Apollo e Aries tentavam descobrir como acionar o tele transporte. O incrível poder de Ape Man era assustador, quebrando algumas costelas de Hercules durante o embate.

Como que por sorte, Apollo conseguiu decifrar o complexo mecanismo, e o mecanismo iniciara. Contudo, um poderoso golpe de Ape Man arremessa o inconsciente Hercules em direção ao painel de controle, causando uma disfunção de dados e coordenadas. Um som agudo ensurdecedor fez com que todos caíssem de joelhos, enquanto a máquina soltava

faíscas e feixes de energia caóticos. A última lembrança dos quatro “Sub Espécies” foi um clarão, seguido de total silêncio...

...e um forte baque.

Apollo

Guerreiro (Sub-espécie) 9 (Ordeiro)

Apollo é o líder do grupo. Conta com grande agilidade, sendo mestre na arte do disparo de arcos e bestas.

FOR14 DES16 CON14

INT13 SAB15 CAR13

CA: 16 (DES+Agilidade)

JP: 14

PV: 63

Base de Operações: A Ilha Perdida de Harmak

Principais Aliados: Aries e Hercules

Principais Inimigos: Dr. Morbis e seus associados

Armas e Equipamentos: Besta de mão+14 (1d3+2) [6/12/18], Aljava da Fartura

Aljava da Fartura (Ordeira): Este item mágico foi encontrado em Gorilur, o primeiro lugar explorado pelos Cheetahmen. Ele produz munição para arcos ou bestas, de acordo com a vontade do usuário, suportando até 20 flechas ou 20 quadrelos ao mesmo tempo (ou seja, 20 munições). No fim de cada dia, a munição é repostada automaticamente, em uma velocidade de 2 flechas/quadrelos a cada hora.

Agilidade: Os Cheetahmen foram criados com agilidade acima do normal, conferindo um bônus de +3 no CA.

Sentidos aguçados: Como predadores, eles recebem um bônus de +2 em qualquer teste que envolve visão, audição ou olfato. Qualquer teste contra efeitos nocivos do mesmo tipo (explosão de luz, odores pútridos, etc) conferem uma penalidade de -2 nos testes.

Especialista em besta: apesar de conhecer outras armas, Apollo prefere a besta, especializando-se em seu manejo (+2 no ataque e dano). Uma penalidade de -2 deve ser aplicada quando utilizar outras armas.

Aries

Guerreiro (Sub-espécie) 9 (Caótico)

Perito em diversas artes de guerra, Aries é imprevisível, porém leal à sua família. Sua arma favorita é uma clava, em memória a fuga do laboratório de Morbis.

FOR15 DES15 CON13

INT14 SAB13 CAR 11

CA: 17 (DES+Agilidade+ Bandana)

JP: 14

PV: 58

Base de Operações: A Ilha Perdida de Harmak

Principais Aliados: Apollo e Hercules

Principais Inimigos: Dr. Morbis e seus associados

Armas e Equipamentos: 2 Clava +13/+7 (1d4+4), Bandana dos 5 Sentidos

Bandana dos 5 Sentidos (Caótica): Encontrada junto com a Aljava da Fartura, esta bandana aguça os sentidos do usuário. Para Aries, os efeitos foram maiores ainda, permitindo que se tornasse mais difícil de ser atingido. A bandana nega as penalidades normalmente sofridas por “Sentidos aguçados”.

Agilidade: Os Cheetahmen foram criados com agilidade acima do normal, conferindo um bônus de +3 no CA.

A Ilha Perdida de Harmak

Sentidos aguçados: Como predadores, eles recebem um bônus de +2 em qualquer teste que envolve visão, audição ou olfato. Qualquer teste contra efeitos nocivos do mesmo tipo (explosão de luz, odores pútridos, etc) conferem uma penalidade de -2 nos testes (ver os efeitos da Bandana dos 5 Sentidos).

Especialista em clavas: apesar de conhecer outras armas, Aries prefere a clava, especializando-se em seu manejo (+2 no ataque e dano). Uma penalidade de -2 deve ser aplicada quando utilizar outras armas.

Hercules

Guerreiro (Sub-espécie) 9 (Neutro)

Hercules é o mais forte dos Cheetahmen. Ele normalmente é calado, e prefere agir no momento correto.

FOR22 DES13 CON16

INT11 SAB13 CAR11

CA: 14 (DES+Agilidade)

JP: 14

PV: 99

Base de Operações: A Ilha Perdida de Harmak

Principais Aliados: Apollo e Aries

Principais Inimigos: Dr. Morbis e seus associados

Armas e Equipamentos: 2 Socos +17/+11 (1d3+8)

Agilidade: Os Cheetahmen foram

criados com agilidade acima do normal, conferindo um bônus de +3 no CA.

Sentidos aguçados: Como predadores, eles recebem um bônus de +2 em qualquer teste que envolve visão, audição ou olfato. Qualquer teste contra efeitos nocivos do mesmo tipo (explosão de luz, odores pútridos, etc) conferem uma penalidade de -2 nos testes.

Especialista em golpes: Hercules nunca teve a oportunidade de aprender outras armas, que não seus próprios punhos. Ele recebe um bônus de +2 no ataque e no dano, sendo penalizado com -2 (ataque e dano) no caso de usar alguma arma.

Usando os Cheetahmen em Harmak

Após serem teletransportados para Harmak, o trio passou por muitas dificuldades na ilha. Isso lhes garante um conhecimento de antemão sobre vários aspectos da região, que podem ser revelados aos jogadores no caso de uma aliança, ou ainda, da necessidade do Mestre. Como são andarilhos e confiam apenas um no outro, os Cheetahmen não ficarão mais tempo do que necessário junto dos aventureiros.

O Dr. Morbis busca vingança contra suas criações foragidas, e fará incursões em Harmak para destruir os Cheetahmen. É possível que ele tenha

se apoderado da nave no Monte Yulcan, e use os robôs para o mal. Ape Man, seu comandante mais forte, pode ter se tornado um líder de tribo (ou de tribos!) em Gorilur, usando os nativos para caçar o trio.

De uma forma ou de outra, os Cheetahmen não sabem como sair da ilha, e o Dr. Morbis está cada vez mais próximo de encontrar e aniquilar os rebeldes. Neste jogo de gato e rato, os personagens podem se encontrar no meio de grandes batalhas!

Os Vilões (Space Dragon)

Dr. Morbis

Humano Cientista de 17° nível

(Rebelde)

Prêmios: 100.000XP

FOR9 DES10 CON8

INT12 CIE16 COM 7

CP: 15 (vestes leves, nível +4)

JP: 10 (JPF -1 | JPM +1)

PV: 68

Operar Máquinas: 96%

Nível Tecnológico Máximo: 9°

Armas e Equipamentos: Pistola laser +7 (1d6), disruptor positrônico (nível 17)

O nefasto doutor Morbis é um refugiado do planeta-prisão Zeta 9, onde diversos tipos de bandidos e mal elementos são mantidos prisioneiros. Um erro dos guardas fez com que Morbis conseguisse fugir através de

plantas gravitogênicas na tubulação, garantindo ao vilão tempo para despistar seus perseguidores.

Antes um brilhante engenheiro biomolecular, Morbis era um mestre na criação da vida. Este poder lhe subiu a cabeça, de forma que acredita ser um tipo avatar da criação.

Após a falha com os Cheetahmen, Morbis tenta recuperar seu equipamento de viagem planar, visto que peças raras precisam ser repostar para operar corretamente o maquinário. Ele fará de tudo para conseguir as peças...e sua vingança.

Cy gore

Humano Cientista de 3° nível

(Rebelde)

Prêmios: 300XP

FOR7 DES8 CON6

INT11 CIE14 COM6

CP: 9 (roupas normais, Destreza -1)

JP: 15 (JPR -1 | JPF -2)

PV: 9

Operar Máquinas: 82%

Nível Tecnológico Máximo: 2°

Armas:

1 braço robótico [garra] (1d4-2)

1 braço robótico [martelo] (1d6-2)

1 braço robótico [serra] (1d6-2)

1 braço robótico [espada de lâmina] (1d8-2)

A Ilha Perdida de Harmak



1 braço robótico [rifle laser] +1 (1d8)

PV: 85

Cymmon Gore, o fiel ajudante do doutor Morbis, teve seu braço arrancado Hercules, o mais forte dos Cheetahmen. Desde sua recuperação, os traços psicóticos que apresentava se potencializaram, tornando-o um homem extremamente violento e fleumático. O doutor construiu uma série de braços retráteis, de forma a permitir que Cygore escolha como fará suas vítimas sofrerem.

RM: 5%

Ataque: 4 pancadas +16/+10 (1d6+6)

Ape Man foi a criação mais poderosa do doutor Morbis. Sua grande força só era equiparada pela tremenda ferocidade e capacidade natural de luta. Mesmo comunicando-se através de um amplificador neuro-tradutor, Ape Man foi um dos professores de luta dos Cheetahmen, ensinando-os diversas técnicas de combate, em especial, a Hercules.

Ape Man

Humanoide grande rebelde

Simio sapiens

Prêmios: 360XP

FOR22 DES14 CON15

INT11 CIE5 COM3

CP: 14 (DES + pelagem grossa)

JP: 12

Com a fuga dos Cheetahmen e a passagem de Ape Man para Harmak, seu amplificador foi danificado, impedindo não apenas que se comunique de forma inteligível, mas libertando seus instintos primitivos como se o lado “fera” fosse agora muito maior que o lado “homem”.

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