



OS NOVOS HERÓIS

Aventura para personagens de 1º nível

Homeless Dragon



OS NOVOS HERÓIS

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

Homeless Dragon

Arte da Capa

Penrill

<http://penril.deviantart.com/>

Diagramação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Maió/2014

ÍNDICE

Cena 1: Boatos para os Novos Heróis.....	4
Cena 2: Chamado para os Novos Heróis.....	5
Cena 3: A viagem para Juno.....	6
Cena 4: A universidade de Juno.....	7
Cena 5: Os esgotos de Prontera.....	9
Final.....	11

Começando a aventura

Cena 1

Boatos para os Novos Heróis

Nos últimos dias estranhos tremores estão acontecendo perto de Prontera, coincidentemente o serviço de esgotos parou de funcionar, alguns aventureiros foram investigar o que pode ter acontecido nos esgotos e se existe ligação dos tremores com a parada do serviços. Aparentemente não há nenhuma ligação entre os acontecimentos, no entanto, uma equipe de manutenção dos esgotos sumiu e ninguém sabe o paradeiro, e um espadachim jurou ter visto um inseto gigante e dourado que estaria comandando todos os outros e ele seria a causa dos tremores e do sumiço da equipe de manutenção.

Desde então muitos grupos de aventureiros desceram nos esgotos procurando tal monstro, mas muitos voltaram dizendo se tratar de um boato, mas outros grupos nunca voltaram dos esgotos.

Essa situação perdurou durante quase duas semanas, quando Jonan Kamin, um Cavaleiro chegou a cidade com uma ferida muito feia e sua armadura parcialmente destruída, ele chegou a cidade pela entrada oeste, a mais próxima da entrada dos esgotos e desmaiou logo depois. Os moradores o socorreram e o levaram para a enfermaria no Castelo.

Quando acordou, Jonan tinha a sua frente ninguém menos que Gerard Fruelen e Soukaku Tenzen, dois membros do Conselho dos Treze. Soukaku Tenzen permaneceu de braços cruzados e encostado na parede enquanto Gerard Fruelen se aproximou de Jonan e disse:

“Como está meu irmão? Você se lembra do que aconteceu a você? Pode nos contar?”

Jonan em um misto de susto e admiração responde a Gerard Fruelen:

“Sim, eu me lembro. Os boatos são verdadeiros, existe mesmo um imenso inseto dourado habitando os esgotos de Prontera, ele está no quarto nível dos esgotos e defende esse andar como se fosse sua casa. A população de insetos aumentou muito, está muito perigoso. Eu e meu grupo conseguimos avançar até o quarto andar, mas chegando lá fomos atacados por muitos insetos, muitos mesmo, acho que eram dezenas deles. Enquanto nos livrávamos deles, nosso mago levou um forte golpe e caiu inconsciente, quando olhamos, um imenso inseto dourado do tamanho de um elefante havia atacado nosso mago que, infelizmente, não resistiu. Tomei a frente da batalha para que o grupo pudesse se organizar, me lembro de ter defendido um ou dois ataques dele e depois acordei aqui.”

Gerard agradece o esforço de Jonan e olha para Soukaku, que com um sinal com a cabeça chama o colega para uma sala ao lado.

Soukaku Abaixa o pano que cobre sua boca e diz:

“Gerard você acreditou nessa história? Um besouro ladrão dourado do tamanho de um elefante? Isso me parece um pouco exagerado”

“Não sei Soukaku, acho que apenas uma pessoa pode nos ajudar com essa informação. Por que não falamos com o Professor Mahou?” diz Gerard.

“Gerard, o Mahou é maluco, desde a época do Pathfinders ele acha monstros novos em Rune Midgard. Pode ser uma boa idéia, mas você sabe que não temos tempo para isso, como faremos?” diz Soukaku

Gerrard com um ar de lembrança, sorri e responde: “Faremos exatamente como na nossa primeira missão, você se lembra? Faremos um chamado para os novos heróis!”

Soukaku faz um sinal de positivo com a cabeça e some nas sombras.

Cena 2

Chamado para os Novos Heróis

Gerard, Yellus e Lei Lei vão ao centro de Prontera. A simples aparição deles já causa alvoroço e passa a importância do chamado.

Gerard em seu traje de Lorde sobe ao palanque e começa um discurso:

“Heróis de Prontera, um mal surgiu ameaçando nossa cidade e precisamos de heróis que possam lhe dar com ele. A ameaça vive nos esgotos, mas ninguém sabe exatamente o que é, independente do que seja está ameaçando e preocupando nossos habitantes, precisamos que valerosos heróis desçam aos esgotos, enfrentem e eliminem esse mal. Aos heróis será dado uma grande recompensa, 10.000 moedas de ouro (equivalente a 100.000 zennys), além da grande fama e tesouros que virão depois vitória.”

O alvoroço está estabelecido na cidade, diversos aventureiros se organizam para a descida em busca do mal que ameaça Prontera.

Nesse momento os PJs podem se oferecer uns aos outros para formar um grupo (coisa super normal no Ragnarok Online) ou já se conhecerem de aventuras anteriores.

Depois do grupo formado, coloque um dos jogadores, de preferência um Homem de Armas, próximo a Gerard e Yellus para que ele ouça o diálogo dos entre os dois:

“Gerard você não acha precipitado isso? Não seria melhor solicitarmos isso ao Pathfinders?”

Gerard com um sorriso esperançoso diz ao Mestre Ferreiro: “Yellus, não começamos assim? Você se lembra? Nós dois, Liegnitz e o Dragon descendo a caverna de Payon. Nós não éramos melhores que eles e o perigo que eles enfrentarão não será maior que a Flor do Luar.”

O Mestre Ferreiro, baixa a cabeça e diz com uma voz baixa: “Gerard, nessa batalha nós não vencemos e por pouco não fomos mortos. Fomos salvos por um grupo dos Moonshwakin.”

Gerard, sempre sorrindo responde: “Desa vez será diferente, eu tenho certeza que dessa missão sairão os novos heróis! E eles salvarão Rune Midgard na batalha decisiva.”

Yellus faz um sinal de negativo com a cabeça e responde rindo: “Hahaha, tomara meu velho amigo”

Depois dessa conversa ambos se levantam e partem para o castelo de Prontera. Poucas pessoas ouviram essa conversa, provável que apenas o PJ a tenha ouvido e alguns nomes que talvez os jogadores não saibam foram ditos nessa conversa, se desejarem saber o que eles significam podem procurar informações pela cidade, se o fizerem encontrarão o seguinte:

(1) Conselho dos Treze: Grupo de treze guerreiros liderados por Zeth-Sama. Nesse grupo estão reunidos os integrantes mais famosos de cada guilda de Rune Midgard e Juno. Ninguém sabe quem é Zeth-Sama ou de que guilda ele é.

(2) Os três que estavam no chamado são Gerard Fruelen, representante da guilda dos Cavaleiros, Yellus, representante da guilda dos Ferreiros e Lei Lei, representante da guilda dos Arruaceiros. Gerard

Fruelen é uma das figuras mais populares de Rune Midgard.

(3) Pathfinders é uma guilda de aventureiros, com um passado muito glorioso, mas que depois da saída de seu líder, Soukaku Tenzen, que entrou para o Conselho dos Treze a guilda quase acabou, mas hoje está de volta e liderada por Zankuro Tenzen, o irmão mais novo de Soukaku.

(4) Moonshwakin é uma guilda de aventureiros que tem base em Louyang.

(5) Flor do Luar é uma criatura que habita as caverna de Payon, dizem que é a mãe das raposas de nove caudas. Se ela for morta, depois de exatamente um ano, uma raposa de nove caudas se transformará na nova Flor do Luar, ninguém sabe como ou qual o critério para uma nove caudas se tornar uma Flor do Lua, só se sabe que não pode existir mais de uma simultaneamente.

Quando os PJs formarem o grupo, todos eles receberão uma mensagem diretamente nas suas mentes:

“Procurem o Professor Mahou”

Não será possível identificar quem enviou a mensagem e quem mais recebeu a mensagem, aparentemente apenas o grupo de PJs recebeu essa mensagem.

Se forem procurar informações sobre quem é o Professor Mahou encontrarão:

(1) Professor Mahou é o dono da cadeira da Guilda dos Sábios no Conselho dos treze.

(2) Professor Mahou é o mestre de Soukaku Tenzen

(3) Professor Mahou é um renomado professor de Monstrologia na Universidade de Juno.

(4) Os livros, literalmente, são a maior arma do Professor Mahou.

Feito isso, se os PJs decidirem ir atrás de Mahou, saberão que terão que viajar até Juno para isso.

Se decidirem ir ao esgoto, receberão uma nova mensagem dizendo:

“Procurem o Professor Mahou”

Caso ignorem a mensagem novamente, ela não incomodará mais os PJs. Se seguirem a instrução escutam a seguinte mensagem:

“Agora sim começo a acreditar em Gerard. Boa sorte novos heróis, minha parcela de ajuda já foi concluída.”

Cena 3

A viagem para Juno

Para todo aventureiro em início de carreira, teleporte é artigo de luxo. A caminhada até Juno começa e levará cerca de 8 dias.

Os dois primeiros serão para chegar até Geffen, a cidade da magia,, o caminho é tranquilo e inicialmente sem monstros, mas se o Mestre quiser dar uma agitada na aventura pode colocar goblins e orcs no meio do caminho.

Goblin (1d4)

CA 13, JP 16, XP 10, PV 5

1 espada curta +2 (1d6)

1 lança pequena +1 (1d4)

Orc (1d6)

CA 16, JP 16, XP 25, PV 10

1 cimitarra +3 (1d6+3)

1 lança +2 (1d6+2)

Em Geffen, os PJs devem se recuperar para seguir até Aldebaran, nesse monento da aventura se o mestre for m jogador do MMO poderá “apresentar” Geffen aos

PJs e sugerir o restaurante ou a estalagem para que os PJs se recuperem.

Diferente de Prontera, Geffen é uma cidade calma, que se agita somente na época das provas das Guildas dos Magos. Aventureiros em Geffen não são raros devido a proximidade da cidade com a Vila Orc, mas o que chama a atenção dos PJs é um grupo de aventureiros que também estão na cidade (eles são em cinco, três cavaleiros, um mago e um sacerdote) um deles diz:

“Muito estranho essa voz nos dizer para ir até Juno, com certeza quando voltarmos a Prontera já vão ter recebido a recompensa.”

Se um dos PJs for conversar com o outro grupo eles negarão ter ouvido uma voz dizendo para eles irem a Juno, desconversarão e sairão apressadamente da mesa. OS PJs devem seguir agora até Al De Baran, e serão mais dois dias de viagem, o primeiro dia será bem tranquilo, existem poucos monstros nos arredores de Geffen e os que existem são pacíficos, mas no segundo os PJs chegam a segunda metade do caminho e os arredores de Al De Baran não são tão calmos assim, se o Mestre quiser os jogadores poderão enfrentar os Esporos Venenosos, Kobolds e os perigosos Petites.

Esporo Venenoso (1d6)

CA 13, JP 16, XP 15, PV 8
1 pancada +1 (1d6)

Kobold (1d8)

CA 13, JP 18, XP 10, PV 5
1 espada curta +2 (1d6)

Petite (1d4)

CA 16, JP 15, XP 75, PV 22
1 Pancada +2 (1d8+2)
1 Mordida +1 (1d6+1)

Em Al De Baran, os PJs percebem que o outro grupo também está na cidade, seguir ou investigar o outro grupo não será uma boa devido ao tempo, Prontera precisa da ajuda dos PJs.

Al De Baran é uma cidade muito movimentada, mas ainda menos que Prontera, devido a Torre do Relógio, uma misteriosa construção com inúmeras criaturas poderosas que trabalham no relógio, mas que são alvos dos aventureiros. A Torre é mágica e nunca fica sem criaturas trabalhando em seu interior, ninguém sabe quem é o criador e qual tipo de magia está envolvida nessa criação.

A viagem até Juno será tranquila se os PJs estiverem a pé, se estiverem usando peço pecos como montaria, eles atrairão a atenção dos Grand Pecos da região.

Grand Peco (1d6)

CA 15, JP 15, XP 75, PV 20
1 Pancada +3 (1d8+3)
1 Bicada +2 (1d6+3)

Cena 4

A universidade de Juno

Os PJs finalmente chegam a Juno, e novamente percebem que o outro grupo também está na cidade, mas eles se dirigem para o Aeroporto e não para a Universidade, seria prudente não seguir o outro grupo, se os PJs o fizerem, aquela voz surgirá novamente e lembrará os PJs do que eles devem fazer.

Chegando na Universidade de Juno, os PJs se deparam com uma das construções mais belas e organizadas que já viram e ao entrarem uma moça se aproxima e pergunta se pode ajudá-los.

Se disserem que procuram pelo Professor

Mahou a moça perguntará como deve anunciar vocês;

A misteriosa voz surgiu novamente e diz: Sakareta, se houver algum mago no grupo, o mesmo ficará surpreso, começará a rir e dirá: “Viemos a mando de Sakareta”. Quando questionado, o mago explica que Sakareta é o apelido do Arquimago Sakai Roudrantikarroeta, o arquimago dono da cadeira da Guilda dos Bruxos no Conselho dos Treze.

A moça anuncia e autoriza e leva vocês a um corredor onde só há uma porta, ela aponta e diz para seguirem até lá.

Chegando na sala, vocês encontram pilhas e mais pilhas de livros, e um baixinho a frente deles. Esse baixinho, cerca de 1,50m de altura é o Professor Mahou, ele sauda vocês e os convida para sentar:

“Olá jovens aventureiros, façam um pilha de livros e sentem-se. Meu amigo Sakareta disse que vocês precisam de informações para combater um besouro gigante dourado?”

Os PJs podem começar a questionar o Professor sobre quem é Sakareta ou o que é o Besouro Ladrão Dourado, se o fizerem ouvirão o seguinte:

(1) O Besouro Ladrão Dourado é um besouro ladrão muito especial, quando um desse tipo nasce automaticamente se torna líder dos demais, é algo natural.

(2) Ele está atacando as pessoas, muito estranho. Normalmente essas criaturas são pacíficas e mesmo sendo gigante tem medo dos seres humanos, muito estranho.

(3) Sakareta é um grande amigo desde a minha época de Pathfinders, ele é um poderoso e respeitado Arquimago.



Feito isso, o Professor Mahou lhes mostra um esboço do Besouro Ladrão Dourado.

E dá detalhes para vocês que provavelmente nenhum outro grupo terá:

- Magias de Fogo terão efetividade de apenas 25%.
- Magias de Gelo causarão o dobro de dano.

- Os Besouros Dourados raramente conhecem a superfície, habitam lugares escuros e úmidos. Lutar em uma área bem iluminada dará vantagem ao grupo.

- Por não enxergar bem, o Besouro usa o olfato, se os PJs mascararem o cheiro também terão vantagem contra o monstro.

Depois dessas dicas, o professor Mahou pede que prestem muita atenção no monstro, pois ele não está agindo como um Besouro Ladrão comum.

Algo deve estar motivando ele a agir dessa maneira, e pede que vocês descubram essa motivação.

O professor os acompanha até a entrada da Universidade e antes de ir embora,



ele entrega dois pergaminhos: Encantar Arma com Gelo e um de Luz Forte.

Depois de alguns passos, Mahou os chama de volta e lhes apresenta Yupa, um noviço:

“Aventureiros, esse é Yupa, um noviço enviado pela Catedral de Prontera para passar um tempo aqui na Universidade, e apesar de tão novo creio que ele tenha uma carta na manga que pode ajudá-los.”

O jovem noviço toma a frente e se apresenta:

“Olá, meu nome é Lordon Yupa, sou noviço da Catedral de Prontera e ouvi o Professor dizer que vocês combaterão o Besouro Ladrão Dourado nos esgotos. Para vencê-lo é importante que estejam descansados e nisso eu posso ajudar vocês. Como a maioria dos noviços eu tenho uma ligação com a Catedral e posso abrir um portal para a entrada da Catedral, vocês me dexariam ajudá-los dessa maneira?”

O grupo deveria aceitar a oferta, pois seria uma teleporte para Prontera e a entra-

da imediata nos esgotos.

Caso o grupo não aceite a oferta, faça o mesmo caminho da ida só que em sentido oposto, com os desafios muito similares e depois vá para a Cena 5. Se o grupo aceitar, vá direto para a cena 5.

Cena 5

Os esgotos de Prontera

Na entrada dos esgotos muitos aventureiros sentados, outros se preparando, alguns tentando vender itens de cura etc ... aparentemente nenhum grupo venceu o mal que habita os esgotos.

Os esgotos de Prontera têm quatro níveis, os dois primeiros podem ser vencidos facilmente pois não tem muitos monstros agressivos. Os personagens verão ratos gigantes (tarous), alguns fungos (esporos) e poucos besouros ladrões, todos os besouros vistos nesses dois primeiros andares são fêmeas, identificadas pelo tom amarronzado dos seus cascos. Nesses andares ainda existem muito aventureiros, sendo assim a passagem pode ser direta, mas caso o mestre ache necessário, seguem as estatísticas dos monstros desses andares. (PÁG 12)



Tarou (1d10)

CA 13, JP 16, XP 15, PV 6
1 mordida +1 (1d6)

Esporo (1d10)

CA 13, JP 18, XP 10, PV 7
1 pancada +0 (1d4)

Besouro Ladrão Fêmea (1d20)

CA 14, JP 17, XP 20, PV 8
1 pancada +2 (1d6+1)

Familiar (1d10)

CA 13, JP 17, XP 15, PV 5
1 mordida (1d4)

Besouro Ladrão Macho (1d10)

CA 14, JP 16, XP 30, PV 12
1 pancada +2 (1d8+1)

O terceiro nível já conta com alguns monstros mais agressivos, como morcegos (familiares) e os perigoso Besouros Ladrões Machos, de cor esverdeada. Apesar de existirem esses monstros, são poucos, mas a quantidade de aventureiros nesse local é equivalente a de monstros, podendo assim o grupo passar quase que direto por esse andar também.

No quarto andar as coisas complicam, os grupos de Besouros Ladrões machos chegam a ser de 8 a 10 besouros e é muito fácil juntar dois ou três grupos em uma batalha.

Alguns grupos com um pouco mais de preparo também estão nesse andar, mas a quantidade de monstros é absurda, muito grande. Seria legal se os PJs salvassem um ou outro grupo em perigo. Se os personagens lembrarem das dicas do Professor Mahou, eles podem pegar os líquidos dos besouros mortos e passar no corpo, isso mascarará o cheiro dos PJs.



Depois de algum tempo no andar, os PJs e todos os grupos que estiverem no andar sentem um tremor, provavelmente o Besouro Ladrão Dourado está próximo.

Os tremores passam e gritos são ouvidos do lado oposto ao dos PJs.

Seguindo em direção aos gritos, alguns poucos grupos seguem na mesma direção e muitos seguem na direção contrária.

Quando os PJs chegam ao inseto gigante, os grupos que os PJs outrora encontraram estão caídos ou fugiram.

A presença do Besouro Ladrão Dourado é assustadora, ele é maior do que os PJs imaginaram. Se os PJs mascararam o próprio cheiro, o Besouro Ladrão Dourado ignorará a presença dos PJs, caso contrário o inseto fará um ataque de carga causando 4d10 de dano, se os PJs tiverem sucesso em uma JP modificada pela Destreza esse dano é reduzido para a metade.

Besouro Ladrão Dourado

CA 19, JP 13, XP 500, PV 52

1 pancada +8 (1d8+5)

Bola de fogo (3x/dia): idêntica a magia Bola de Fogo.

Magia: considere o Besouro Ladrão Dourado como um mago de 5º nível.

Nesse momento, os personagens devem usar o pergaminho de Luz para confundir o inseto e encantar duas armas com Gelo.

- A luz* reduzirá o BA do Besouro Ladrão Dourado em 3.

- Se os heróis mascararam o cheiro, o BA do Besouro Ladrão será reduzido em 2 e a CA será reduzida em 4.

- As armas de Gelo causarão o dobro de dano no Besouro Ladrão Dourado.

*** Luz Forte é idêntica a magia Luz só que a Luz tem o brilho mais forte e alcance de 9m.**

Depois de vencerem o Besouro Ladrão Dourado, uma energia preta emana do inseto diminuindo o tamanho dele consideravelmente.

Final

Os PJs são recebidos pelo Conselho dos Treze na praça central de Prontera, eles formam um círculo onde os PJs ficam no centro.

Gerard, na posição zero do círculo, se dirige aos PJs entrega a recompensa e dá um longo abraço em cada membro do grupo agradecendo muito.

A satisfação do Conselho dos Treze era notória, os heróis dessa geração foram encontrados e o ciclo se inicia novamente.

Encerrada a cerimônia, os PJs são cumprimentados por cada um dos treze membros e saudados pela população. Uma festa para os novos heróis tem início.

Os treze membros se dirigem ao Castelo de Prontera e sabe se lá quando serão vistos novamente.

Uma grande nuvem cobre o sol colocando uma sombra sobre toda Prontera.

Os PJs seguem na festa, se divertindo e aproveitando seu momento de glória.

Fim ...

... pelo menos por enquanto

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