



HENGEYOKAI

Weaver



Créditos

Autor

Weaver

Publicação Original

Forum antigo da Jambo
http://www.jamboeditora.com.br/forum_antigo/viewtopic.php?t=5511

Diagramação

Ninja Egg

Adaptação

Homeless Dragon

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

HENGEYOKAI

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.

Esse e-book já estava amadurecendo a um bom tempo em nossas cabeças, mas nunca soubemos como organizar essas ideias de fato, foi quando “achamos” o e-book praticamente pronto no Fórum da Jambo, e para nossa sorte tinha muita coisa já estruturada lá, tudo isso graças a um colaborador muito especial, Weaver, e com sua autorização pudemos usar os Hengeyoukais também no Old Dragon.

Foram feitas algumas mudanças para que os Henges se encaixem melhor com o estilo de jogo do Old Dragon. Apesar de ser um suplemento para Old Dragon e criado para o cenário de Tormenta, pode ser facilmente adaptado para qualquer outro cenário de fantasia.

ÍNDICE

História.....	4
Neko (Gato).....	5
Inu (Cachorro).....	7
Kitsune (Raposa).....	8
Karasu (Corvo).....	11
Tora (Tigre).....	12
Usagi (Coelho).....	15
Ookami (Lobo).....	17
Novas magias.....	19

HISTÓRIA

A cultura Tamuriana concede mais do que artes belas, um estilo de vida pomposo e guerreiros com filosofias de combate realmente nobres. A arte oriental está em suas lendas e fatos, e as mais conhecidas entre eles são os youkai, criaturas de grande intelecto e sobrenaturais, desde a belíssima Yukki Onna aos terríveis Kappas, mas há outros youkai que marcam sua aparição na arte e cultura Tamuriana: os hengeyoukai.

Hengeyoukai são metamorfos, mas não padrão. São animais místicos que tomam a forma de humanoide, e tem uma personalidade diversificada assim como as demais raças. Hengeyoukai variam de acordo com o animal que possuem traços, já que assim como alguns elfos, eles possuem traços ferinos.

Dizem que os henges são filhos de uma humana com um espírito do animal que nascem, mas também conseguem se reproduzir entre si e igualmente com outras raças. Mas essa forma de nascimento pelo espírito animal não há testemunhos, e alguns consideram apenas lenda; mas obviamente não é algo a ser negado, afinal, eles vieram de algum lugar.

Uma coisa interessante é que todos os hengeyoukai são fiéis ao seu dono. O dono de um hengeyoukai não é aquele que cuida dele, ou o escraviza, mas aquele que o dá um nome. Quando recebem um nome, se tornam extremamente leais e até mesmo obedecem sem questionar uma ordem de seu dono, mas são raros aqueles que vivem longe de suas tribos e ainda não receberam um nome.

Os hengeyoukai possuem uma variedade de habilidades iguais, mas uma coisa um motivo em especial os torna apenas um grupo: Instinto. Mesmo na forma

humana, os hengeyoukai demonstram firmemente seus instintos. Uma Inu que tem um dono muito ferido, é capaz de utilizar até artifícios contra sua tendência para protegê-lo; um Neko costuma não gostar de água e ser bastante preguiçoso; uma Kitsune demonstra seu lado astuto de gracioso de uma raposa; etc.

Características

Os Hengeyoukai tem apesar de muito diferentes entre si tem algumas características comuns que são:

Fidelidade: quando um hengeyoukai sem nome é nomeado por um ser de inteligência superior a 8 (oito), o Hengeyoukai o considerará seu dono e o obedecerá até em situações que normalmente são opostas ao seu comportamento natural. É muito raro que os hengeyoukai que nomeiam outros os mantenham presos, apenas os mais sádicos e inimigos (Exemplo comum: Nekos malignos e Inus bondosos). O ato de livrar o henge dessa habilidade inspira um carinho muito grande do henge ao seu dono, e por essa razão geralmente continuam apegados aos antigos donos. Enquanto possuir fidelidade, ele não cometerá nenhum ato prejudicial para seu dono, sempre o reconhecerá e irá obedecer qualquer ordem do mesmo (podendo novamente suceder em um teste para livrar-se do efeito que o controla em caso de magias e efeitos similares) mesmo que esteja sendo alvo de magias e semelhantes.

Fúria: sempre que um Hengeyoukai ve seu dono ameaçado ou machucado, ele entra em fúria e começa a agir descontroladamente visando a proteção do seu dono. Para resistir a isso o Hengeyoukai pode fazer uma JP baseada em Sabedoria.

Instinto: todo hengeyoukai apresenta

uma característica chamada “instinto”. O instinto variam de animal para animal.

Forma animal : todo hengeyoukai pode assumir a forma do seu animal como con-jurasse a magia metamorfose em si, por-ém ele ainda pode falar normalmente. Ainda sim, há um traço de miticismo mui-to forte. Alguém mais sensível ou mais perceptivo pode perceber que se trata de um animal sobrenatural devido o brilho vívido de seus olhos, anunciando a pre-sença de inteligência.

Quando chegam ao nível 16, eles podem se transforma na versão atroz de sua for-ma animal.

Língua animal: todos os hengeyoukais falam e entendem os animais de sua es-pécie.

Os Hengeyoukais seguem a seguinte esca-la de idades:

Fase	Idade
Adulta	100 anos
Maturidade	500 anos
Velho	700 anos
Venerável	800 anos
Idade maxima	1000 anos*

**Kitsunes com 1000 anos são consideradas deusas menores. Apenas uma kitsune de cada combinação de tendência chega a 1000 anos por vez. Quando atingem 1100, elas falecem e dão o posto para a próxima de 1000 anos.*

Hengeyokai Neko (Gato)

Entre todos os hengeyoukais, os Nekos são os que tem mais tendência ao espí-rito caótico, como também os mais capa-zes de sobreviver sozinhos em sociedade urbana.

Os Nekos são visto como ladrões ou van-dâlos, pois costumam ser ganaciosos de-mais (principalmente as fêmeas). Quando criados em tribos, fazem assaltos coleti-vos a mercadores, mas não costumam fazer mal algum a eles e nem mesmo prendê-los, apenas roubam e então os deixam em paz.

Entre os itens favoritos dos Nekos, rou-pas (ironicamente) e objetos redondos brilhantes (como bolas de cristal) costu-mam ser o principal objetivo entre eles; mas comida e peixe também se tornam comuns.

Quando em sociedade urbana, lutam para sobreviver como podem. Seja rou-bando -o que geralmente acontece, ca-çando animais na cidade, ou nas mais raras das ocasiões trabalhando.

Personalidade: felinos são astutos, com uma mente voltada a desordem, mas também são sobreviventes e temerários. Costumam ajudar os companheiros, pois sabem que precisam de aliados mesmo para roubar um balde de peixe do pesca-dor local. Quando não estão sobreviven-do, estão dormindo embaixo do Sol ou na luz da lua, sobre telhados ou algum lugar confortável perto do solo. Os felinos ma-chos preferem apenas aliados para seus planos e golpes, já as fêmeas são extre-mamente necessitadas de luxo, seduzin-do humanos para conforta-se em uma cama macia e uma barriga cheia, mas ra-ramente se envolvem intimamente com esses.

Neko



Descrição física: em geral os hengeyoukais Neko são baixo, chegando no máximo a 1,75m. Costumam ter um corpo esbelto, e roupas que deixem seus movimentos livres (mesmo que cultivem o hábito de acumular belas roupas por luxo). Possuem pelos de cores variáveis, mas geralmente preto ou branco, que predominam em suas orelhas felinas ao domo da cabeça (que substituem as humanas) e a cauda fina e alongada. Seus olhos possuem cores marcantes e exóticas, sendo raro terem o padrão humano, chegando ao nível de alguns possuírem heterocromia (um olho da cor diferente do outro). Seu tom de pele varia, mas geralmente são brancos.

Relações: os membros dessa raça, costumam a irritar os Inus de tendência oposta

a sua, mas não há como definir a personalidade de um gato, são imprevisíveis.

Alinhamento e tendência: a grande parte dos Nekos (98%) sucumbem ao lado do espírito livre, mas poucos possuem uma tendência maligna, pois eles são sobreviventes e não assassinos. Felinos leais são raros, mas ainda sim existentes. Normalmente tem alinhamento neutro ou caótico.

Terra dos Nekos: ao caos da cidade à tradição de andarem em bandos. Quando chegaram em Deheon, algumas gatarias partiram para Terras selvagens como nômades. Os urbanos atuam sozinho, ou em bando que vivem em becos ou próximo de regiões aonde possua armazéns de comida longe da ronda da milícia.

Os nekos não tem um espaço próprio.

NEKOS EM JOGO

- +1 de Destreza, +1 de Inteligência e -2 de Constituição. Os felinos são rápidos e astutos, mas também bastante preguiçosos.
- Visão na Penumbra: Um Neko ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escurecimento. Eles podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.
- Armas Naturais: Nekos possuem duas garras de 1d4 de dano, e uma mordida de 1d3.
- Nekos sabem falar Valkar e a língua dos gatos.
- Movimento base de 9 metros
- Sobrevivente: O instinto de sobrevivente dos Nekos os confere um bônus de 10% em todas as habilidades de ladrão.
- Instinto: Os felinos do sexo masculino não costumam tomar banho, a menos que seja extremamente necessário, podendo gerar efeitos desagradáveis em uma aventura. As felinas pelo contrário, adoram seus corpos lavados e limpos, além de muito conforto, o que gera despesas fúteis e tempos perdidos para ela se deleitarem com uma água quente.

Religião: os Nekos não são tão ligados a religião, mas se costumam venerar um Deus, toda a tribo irá venerar o mesmo; ou cultuam um Deus que acham melhor no caso dos urbanos solitários.

Nomes: não há um padrão de nomes para os felinos. Variam do oriental, para o mais bobo possível. Numa gataria pode haver um “Mitsuhiro Minamoto” como também um “*Amante de Peixes*”.

Aventuras: a vida de um neko já é uma aventura desde que nasce, mas ingressar com um grupo de viajantes pode levar tempo, antes o Neko busca saber seus feitos e se realmente estará seguro; pois aventura significa dinheiro, dinheiro significa comida e luxo.

Inu (Cachorro)

Os Hengeyoukais Inu são o oposto dos Nekos. Leais, sinceros, e equilibrados, costumam a ter uma vida em grupo. A maioria dos Inus servem como perfeitos aprendizes de Samurai e até mesmo paladinos, mas sua raça é extremamente isolada das demais para evitar “contaminação”, pois consideram a falta de rigidez social em Deheon uma ameaça para a linhagem. Ainda sim, Inus são simpáticos, elegantes e muito educados acima de tudo, e a maioria dos Samurais podem considerar a palavra de um Inu, uma promessa.

Personalidade: Inus são muito educados, pacíficos, e procuram entrar em combate “com tudo” em respeito ao inimigo. Em ambientes selvagens, eles oferecem de muito bom grado hospedaria e comida para os viajantes que tem sorte de encontrar a tribo. Inus também são sinceros, mas buscam demonstrar sua sinceridade de uma forma amena para não ofender quem está ouvindo suas palavras.

Eles são extremamente leais a quem servem ou respeitam, e arriscam até a última gota de sangue para defender seus companheiros.

Descrição física: Inus são um pouco mais altos que a maioria dos henges, podendo atingir até 1,80m. Possuem um corpo igualmente delgado, e são mais leves do que aparentam. Os pelos de sua cauda e suas orelhas variam bastante, geralmente sendo cinzas ou pretos. A cor dos olhos são comuns entre os humanos, mas alguns Inus possuem cores mais diferenciadas. Geralmente se trajam com kimonos ou roupas elegantes, e costumam ostentar espadas.

Relações: Inus se dão bem com todas as raças e classes pelo o incrível que pareça. Humanos e anões leais conseguem uma admiração maior, principalmente quando adotam classes de tendências ordeiras e bondosas.

Alinhamento e tendência: os Inus são leais e defendem seus aliados com até o último artifício. Fora de combate, são generosos e hospitaleiros. Os Inus não podem adotar as tendências caóticas e malignas. Normalmente tem alinhamento ordeiro, mas não são raros os Inus neutros.

Quando um Inu comete um ato contra a ordem ou contra a honra, costumam se exilar e mudar de nome. O exílio e a troca de nome duram até que este complete uma tarefa que ele considere importante para reaver sua “pureza”.

Terra dos Inus: Inus admiram dojos e templos, e até em regiões selvagens costumam tê-los. Mas casas e outros edifícios também são o lar de um Inu, pois eles não costumam reclamar do espaço que vivem.

Religião: Lin Wu é de fato a preferência da maioria, mas Deuses como Khalmir e



raramente Tauron chamam a atenção dos Inus.

Nomes: Inus possuem nomes de suas virtudes e feitos, e cada Inu tem o sobrenome de sua matilha. Yuu (coragem), Yuushi (bravo guerreiro), Meiyo (honra)...

Aventuras: Inus sempre estão disposto a defender. Além disso, gostam muito de demonstrar que são capazes e sentem-se honrados em seguir grupos liderados por Paladinos, Samurais, monges e/ou outras classes ordeiras. Grupos com personagens malignos não chamam tanto a atenção dos Inus, a menos que seja para um bem realmente maior.

Kitsune (Raposa)

O povo Tamuriano conhece muito bem essas jovens mulheres que tentam seduzir seus nobres para uma vida de conforto e luxo.

A Kitsune talvez seja a raça que mais se destaca entre os henges, pois são muito belas e costumam ser marcantes no que fazem. Elas vivem isoladas dos centros urbanos, mas não apresentam problemas quando precisam de algo “na cidade”, até parecem conhecer melhor os homens do que eles mesmos.

A Kitsune é uma henge que passa despercebida, e sua presença é apenas conhe-

INUS EM JOGO

- +1 de Força, +1 de Constituição, -2 de Sabedoria. Os Inus são fortes e resistentes, mas também seu excesso de lealdade os tornam um pouco ingênuos.
- Visão na Penumbra: Um Inu ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Eles podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.
- Movimento base de 9 metros
- Faro: O Inu recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear, e detecta automaticamente a presença de criaturas a até 9m.
- Forma ancestral: O Inu pode decidir se toma a forma de um cachorro ou de lobo, o mesmo para suas formas atroztes quando atingir 15 ou mais dados de vida.
- Armas Naturais: Uma mordida de 1d3.
- Latido intimidador: O Inu pode emitir um latido realmente assustador. O alvo faz uma JP contra Sabedoria para intimidar, se o alvo passar, ficará 24 horas imune a essa habilidade do mesmo Inu. Se o alvo falhar, este fica abalado. Se tiver uma falha crítica, este fica apavorado. A área de efeito é de 4,5m de uma explosão em cone iniciado adjacente ao Inu. Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma.
- Idiomas: Inus sabem falar Valkar e a língua dos cachorros e lobos.
- Instinto: Os Inus machos costumam ser muito sérios, mas também gentis e leais. As fêmeas são mais expressivas, mas também gentis e leais. Entre todos os henges, os Inus são aqueles que mais amam seus aliados, os que tornam inocentes.

Kitsune



cida quando ela completa seus objetivos, deixando para trás um rastro de traquinagens e pegadinhas que arma para sua fuga.

As Kitsunes não apresentam perigo, e são raras aqueles com malícia para machucar alguém (mesmo elas sendo egoístas). Há kitsunes capazes de se inteirarem como Paladinas e Samurais, e até monges; mas a grande parte prefere viver para a própria diversão.

Quando jovens, as Kitsunes filhotes são protegidas pelas Kitsunes mais fortes até que adquiram a primeira cauda na fase adulta até então nenhuma Kitsune filhote consegue sua liberdade. A comunidade trabalha junta para defender as fêmeas grávidas e as mais novas.

O jeito das kitsunes conseguirem herdeiro é a mesma forma a qual consegue seus objetivos, já que não há machos nessa espécie. Elas seduzem jovens belos e de experiência, e após conseguir o que desejam fogem para o bando novamente. Cada Kitsune só dá uma cria a cada 100 anos, quando uma nova cauda nasce.

Personalidade: orgulhas ostentam uma confiança nas próprias habilidades. Em geral, toda Kitsune é vaidosa e dissimulada para conseguir o que querem, já as leais são apenas vaidosas e exercem suas posições com prazer. As poucas kitsunes malignas vivem fora das raposadas, pregando peças nos viajantes e em suas ir-

mãs, peças que geralmente terminam em morte ou em um sofrimento que o desafortunado jamais esquecerá. As bondosas pregam peças mesmo sendo leais, mas tais peças jamais machucam ou ferem, é apenas para dá uma boa risada.

Descrição física: Kitsunes são belas, altas e com um corpo desenvolvido. A cada 100 anos a Kitsune ganha uma cauda adicional, o que aumenta sue charme sobrenatural. Elas se vestem com kimonos bem trabalhados, ou roupas de luxo da cidade a que vão morar ou visitar. Possuem geralmente cabelos pretos, brancos ou castanhos, mas algumas até mesmo possuem o tom alaranjado ou são loiras. A pele é branca como a neve. Suas orelhas são pontudas para cima, e suas caudas felpudas no mesmo tom dos cabelos.

Relações: Kitsunes veem todas as classes e raças como oportunidade, mas geralmente tem relações afetivas com elfos e humanos por sua beleza. Anões e halfligs estão fora dos padrões de beleza Kitsuniano, mas ela os respeita. Mulheres geralmente são vistas como possíveis rivais, mas há relatos de algumas kitsunes que se apaixonaram pelo sexo feminino.

Alinhamento e tendência: uma kitsune não é presa a nada que pré-determine seu caráter. Elas podem ter qualquer tendência. O alinhamento das Kitsunes é cáótico.

Terra das Kitsunes: florestas fechadas ou templos abandonados são ótimos locais para se isolarem. Costumam afastar visita indesejável com suas brincadeiras, e fixarem um único ponto para a raposada atual. Florestas com lagos ou termas de água quente são preferência, já que as Kitsunes adoram o barulho das águas por relaxarem ao som destas, e se deitarem nuas em pedras à luz da lua.

Religião: elas não costumam seguir divindades, e sim a mais velha das raposas de sua tendência. Cada conjunto de tendência (leal e bom, leal e neutro, leal e neutro, etc.) possui uma raposa com 10 caudas, chamada de “Oinari”. Essa raposa concede certos poderes para aqueles que a seguem espiritualmente (clérigas, paladinas, druidisas, etc), e quando chega a 1100 anos vira um espírito para renovar o ciclo da reencarnação, deixando a próxima de 1000 anos em seu lugar.

Nomes: Kitsunes adotam nomes que gostam e acham bonitos, não se fechando apenas para a língua de Tamu-Ra. Bella, Lina, Lantelle, Anabella, entre outros.

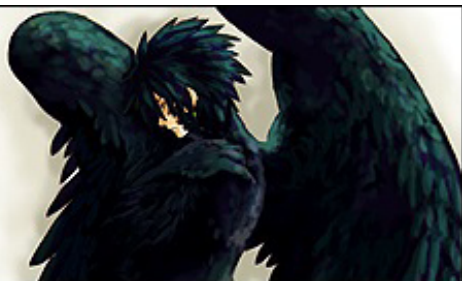
Aventuras: para a kitsune, qualquer chance de procurar novas inspirações é uma aventura. Elas costumam se unir a grupos raramente, geralmente a mando de suas Oinaris. Mas motivos pessoais podem despertar o interesse de uma kitsune a uma viagem também.

Recomendação aos mestres: evitem permitir Kitsunes com muita idade. Uma Kitsune de 900 anos, possui 9 caudas, ou seja 9 pontos a mais de carisma. Até 200 anos é o recomendável para um jogo. Uma Kitsune de 1000 anos é uma personagem de nível alto, praticamente uma Divindade Menor.

KITSUNES EM JOGO

- +1 de Carisma, +1 de Destreza e -2 de Força. As Kitsunes são belas e evasivas, mas também não costumam possuir muita força pela vida fácil que tem.
 - Visão na Penumbra: Uma Kitsune ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Elas podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.
 - Movimento base de 9 metros
 - Fogo de Raposa: Três vezes por dia, a Kitsune pode lançar a magia Globos de Luz* com um nível de conjurador iguais aos seus dados de vida.
 - Beleza Paralisante: Três vezes por dia, a Kitsune pode conjurar a magia Pasmarr* sem o limite de nível do alvo, mas que não exceda seu nível+3.
 - Armas Naturais: Garras de 1d4 de dano.
 - Idiomas: Kitsunes sabem falar Valkar e a língua das raposas.
 - Caudas: A Kitsune começa o jogo com 1 cauda, e a cada 100 anos de idade adicional ela adiciona outra cauda. Cada cauda adiciona +1 em carisma. Caso ela perca a cauda, seu modificador de carisma não é reduzido, e a mesma renasce em 1d4 horas.
 - Instinto: Kitsunes são extremamente vaidosas e adoram enfeites (nem que seja apenas para guardar). Sempre que o mestre considerar que algo pode atrair o interesse da kitsune, ela deve fazer uma JP baseada em Sabedoria para não comprá-lo. Em falha crítica, ela deve parar tudo e buscar mais compras durante 1d4-2 horas (mínimo 1). Apenas magias como Comando ou Enfeitiçar pessoas podem tirar a Kitsune desse estado.
-

Karásu



Karasu (Corvo)

Os Karasus são os henges de avistamento mais raro entre os demais henges, superando até mesmo os Shishis. Eles geralmente voam por aí na forma de corvo, e observam oportunidades de caçada do alto dos céus, aonde ninguém pode detectar presença de inteligência em seus olhos.

Pelo o que se sabe, há apenas um grupo de Karasu em toda Arton, e eles estão sempre migrando em conjunto entre os outros corvos. Os poucos avistamentos dessa raça em aberto, foram nos subúrbios de Nova Ghondriann, sequestrando jovens moças para motivos desconhecidos.

Os Karasus chegaram no continente ocidental sem fêmeas, então sequestraram as humanas locais para servirem de esposas. Cada Karasu tem sua própria esposa, e elas são bem cuidadas e igualmente protegidas, porém mantidas presas.

Eles se reúnem em montanhas altas ou entre elas se há cavernas, vivendo com sua família. Há Karasus que vivem mais ocultos, tendo provavelmente apenas 3 “fora do bando”, entre os humanos.

Personalidade: os Karasus foram quase instintos com a Tormenta, e recentemente começaram a se reerguer. Originalmente não eram malignos ou sequestradores, mas a posição de sua espécie os tornou assim. Eles não são criaturas malignas,

costumam prestar grande respeito e dedicação à suas esposas.

Descrição física: os Karasus tem um porte físico avantajado, e são caucasianos. Os cabelos predominam em preto ou castanho escuro, assim como seus olhos. Eles possuem um par de asas semelhantes a de anjos (arqueadas) de penas negras, e seus pés são garras com penas também, mas do mesmo tamanho do pé humano normal. Costumam ter unhas longas e fortes tanto nas mãos como nos pés. As poucas fêmeas costumam ter a pele acinzentada, uma sombra vermelha em torno dos olhos e asas longas para os lados.

Relações: são isolados, e apenas vivem entre si. Os poucos que vivem entre os humanos, são conformistas e prestativos. Entre si, costumam viver em hierarquia, nomeando um príncipe que comanda as atividades do bando. Todos os Karasus são monogâmicos, então apenas tem uma parceira e é completamente fiel a esta, até que ela faleça.

Alinhamento e tendência: inicialmente os Karasus não eram presos por obrigações, mas aumentar a população de sua raça se tornou uma obrigação. Eles não podem ser leais. O alinhamento dos Karasus é neutro ou caótico.

Terra dos Karasus: montanhas altas, esparçamento entre montanhas ou cavernas altas. Os Karasus vivem entre as nuvens,

algumas vezes topando com anões, que os ignoram. Os que se desprenderam dos demais, vivem em cidades pequenas.

Religião: Eles não cultuam nenhuma religião, exceto aqueles que vivem entre os humanos, estes podem se apegar a qualquer Deus.

Nomes: Apenas nomes Tamurarianos, pois não tiveram contato direito com a sociedade. Kuroike (Penas negras), Sora no kage (Sombra dos céus), entre outros.

Aventuras: As aventuras do bando são para conseguir alimentos em caçadas ou esposas para os mais novos. Aqueles que vivem em cidades menores podem seguir em aventuras caso queira, já que pouco os prendem numa vida “cotidiana”.

Tora (Tigre)

Talvez está entre uma das mais adaptáveis desde que chegaram em Arton. Por serem de uma natureza completamente flexível, eles não apresentam problemas para lidar com o novo povo e nem mesmo em viver entre eles, mas ainda sim preferindo os terrenos selvagens.

Os Toras são a versão felina mais disciplinada, e também uns dos mais impulsivos entre todos os Henges, sempre avançando no adversário para rasgá-lo com suas garras, os que os torna geralmente uma presa fácil para armadilhas, mas em contra peso são os mais velozes entre os henges, até mesmo mais rápidos do que os Shishis.

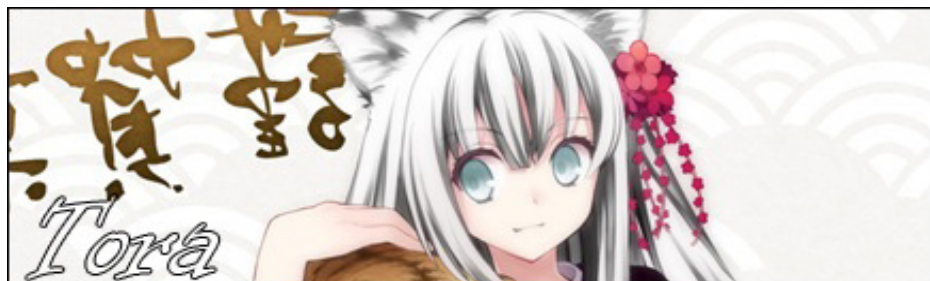
KARASUS EM JOGO

- +1 de Inteligência, +1 de Constituição e -2 de Carisma. Os corvinos são sagazes e resistentes, mas falha quando se trata em envolver-se com outros.
- Visão na Penumbra: Um Karasu ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Eles podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.
- Armas Naturais: Os corvinos podem atacar com as garras de um de seus pés, essa garra causa 1d6 de dano. Se ele estiver voando, ele pode atacar com as duas.
- Movimento base de 9 metros (terrestre)
- Caçador dos céus: Os Corvinos ganham +4 em JP com base em Destreza.
- Idiomas: Karasus sabem falar silvestre e a língua dos corvos. Caso tenha se separado do bando e vive em sociedade humana, trocam silvestre por Valkar.

- Asas: Os Corvinos possuem um grande par de asas para alçar voo. A velocidade depende de quantos dados de vida ele possui e sua capacidade de manobra depende de sua destreza. Média (Destreza 11 ou menos), boa (Destreza 12-15) ou perfeita (Destreza 16 ou mais).

1-5: 9m 6-9: 12m 10-14: 15m
15-19: 18m 20+: 21m

- Instinto: Karasus estão com o instinto diferente do normal. Seus instintos em Tamu-Ra eram de caçador, não podiam deixar uma presa ou inimigo fugir. Agora estão com um instinto reprodutivo, e este só termina quando o Karasu encontra uma parceira, tornando algo muito raro um Karasu aventureiro. A cada semana sem uma parceira definitiva (ou sem ver a parceira), o Karasu faz uma JP com base em Sabedoria, se falhar perde um ponto de Sabedoria temporário que se recupera com a magia Desejo, ou até que ele passe uma noite com sua amada.
-



Na cidade eles se comportam educados, com uma postura elegante e geralmente roupas que representam seu orgulho, costumam ser conversadores e também bem receptivos a festas. Nos terrenos selvagens costumam se unir em bandos pequenos e isolados, geralmente tendo uma vida de caçadores, mas muito raramente são bárbaros por preferirem utilizar de sua velocidade do que a própria força. Os Toras são chamados também de Khan pelos Tamurarianos.

Personalidade: há duas formas de definir um Tora: Urbano ou Selvagem. Em uma vida urbana, eles são como os humanos: se adaptam a qualquer meio, e vivem muito bem entre a correria de uma metrópole. Muitos dos Toras urbanos gostam de festas luxuosas ou eventos culturais, pois diferente de seus irmãos selvagens, os Toras urbanos acabam sendo “domesticados” e como também costumam ser orgulhosos, eles acabam adaptando “a cultura luxo = status”.

Já os Toras Selvagens são isolados, e vivem como caçadores. Usam de sua velocidade e habilidade para sobreviverem, e raramente entram em confronto devido seus pequenos números, mas caso seja necessário, lutarão com presas e garras! Uma característica que ambos os Toras guardam é a impulsividade, principalmente em combate. O instinto deles o

obrigaram muitas vezes fazer primeiro e pensar depois, o que pode ser um problema para os Toras urbanos.

Descrição física: os Toras machos possuem uma constituição forte, já as fêmeas são mais delicadas. Ao topo das cabeças duas orelhas arredondadas e ao final das costas uma cauda roliça e fina. As cores dos pelos do Tora variam por região: branco para lugares frios ou amarelo com listras negras em regiões diferentes. Os Toras possuem olhos felinos, presas um pouco maiores (algumas vezes escapando a ponta por sobre o lábio inferior) e acima de tudo uma postura impecável. O tom de pele varia com a região, e geralmente se vestem com as cores para se tornarem um ao meio, verde ou marrom para esconderem-se na floresta ou o tom mais luxuosos para se misturarem às multidões das grandes cidades.

Relações: os Toras se relacionam bem e se adaptam igualmente. Os urbanos preferem ficar perto de pessoas que ostentam pompa ou que pelo menos pareçam ser educados. Os selvagens preferem isolamento entre a tribo, mas não chegaria a negar conversa com um estranho que cruzou seu território, a menos que o azarado tenha cruzado logo quando o Tora estivesse irritado e pronto para avançar em qualquer um.

Os Toras selvagens não costumam prestar

tanto respeito aos Nekos e Toras urbanos, considerando-os mentalmente fracos, mas sem demonstrar isso abertamente por uma questão de respeito e que também poderia gerar atrito desnecessário entre as raças, pois os Toras urbanos consideram os selvagens indignos de uma postura elegante como os Toras possuem e acham os Nekos (geralmente do sexo masculino) sujos demais por não gostarem tanto de se banhar-se.

Alinhamento e tendência: muitas vezes leais. Eles constantemente tentam lutar contra seu lado impulsivo usando maneiras disciplinadas de cuidar das coisas. Eles beiram ao lado “neutro”, pois se apegam aquilo que realmente acham agradável, mas não por um bem maior ou algo do gênero. Os Khans malignos são ótimos enganadores e manipuladores, já os de tendência bondosa costumam aderir até mesmo aos ensinamentos de Paladinos. O alinhamento comum para os Toras é o neutro, mas podem haver Toras de alinhamento ordeiro, mais raros, e caóticos. Terra dos Tora: A cidade é de fato o território aonde a maioria dos Toras preferem

viver. Podem esbanjar, ganhar dinheiro, jogar, ir à teatros e sentirem-se “superiores”. Mas na selva, lugares próximos a rios para emboscada de presas são lugares perfeitos para um grupo de Toras se instalar. Raramente os Toras vivem próximo de montanhas ou em fazendas, mas há relatos de alguns que aderiram essas moradas quando se afastaram de seus bandos por algum motivo.

Religião: em geral, nenhuma em específica. Os Toras aderem a religião a qual mais se afeiçoam.

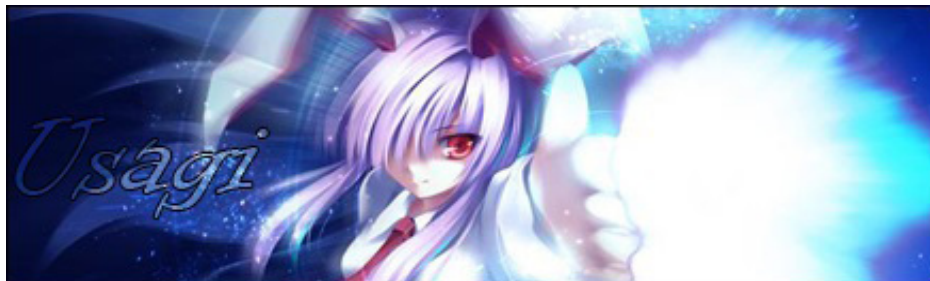
Nomes: os nomes dos selvagens possuem muito a letra “K” como Kuambali ou Kuadora, já os urbanos variam entre os nomes que gostaram e ouviram. Alguns Toras decidem trocar de nome depois da fase adulta, escolhendo um que ele se sintam mais a vontade.

Aventuras: seja uma forma de adquirir renome ou dinheiro, uma aventura é sempre a forma mais rápida de conseguir os dois itens. Muitos Toras doutrinados (paladinos, monges, etc) acham que aventuras são a forma mais fácil de treinar seu lado impulsivo.

TORAS EM JOGO

- +1 de Destreza, +1 de Constituição e -2 de Sabedoria. Os Toras são ágeis, hábeis e resistentes, mas seu instinto impulsivo reflete na hora de reagir contra algo.
- Visão na Penumbra: Um Khan ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Eles podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.
- Dilacerar: Se um Tora acertar o alvo com dois ataques de garra na mesma rodada, além do dano normal, causa dano extra igual a mais um ataque de garra com um dado extra, no caso 2d4 (além do dano normal dos dois ataques de garra).

- Armas Naturais: Os Khans possuem presas de 1d4 de dano, e duas garras de 1d4 cada.
- Movimento base de 12 metros
- Idiomas: Toras sabem falar Valkar e a língua dos tigres.
- Instinto: Quando o Tora ver uma oportunidade de liberar sua euforia, como dançar em uma festa ou atacar primeiro em um combate, ele deve fazer uma JP com base em Sabedoria, se falhar, irá agir impulsivamente. Ao iniciar um combate ele irá procurar investir no alvo, numa festa ele irá subir na mesa para ter a atenção de todos entre uma dança bem animada, etc.



Usagi (Coelho)

Dentre todos os henges, os Usagis parecem que foram o que mais gostaram da mudança. O contato com o povo de Deheon e sua cultura mais “adaptável”, diferente dos duros Tamurarianos, parece que o novo povo aceita melhor o estilo de vida Usagi, que buscam uma vida pacífica e sem perigos.

Usagis vivem apenas nas cidades, são medrosos para viverem sozinhos no campo, então estão sempre acompanhando personagens fortes que os possam defender ou servindo seus trabalhos domésticos para quem possa defendê-los.

Usagis que vivem com outros, são um grupo de trabalhadores ou amigos, mas como costumam adotar uma tendência bondosa, estão sempre se ajudando e até mesmo ajudando outros henges (geralmente felinos e inus).

Personalidade: Usagis são conhecidos como “medrosos”. Eles não andam na rua pela noite, não espiam casas com fama de ser mal-assombradas e a maioria evita um combate mesmo que sua honra esteja em jogo. Felinos e personagens bondosos costumam estar do lado dessa raça, que se defendem com carisma e com a ajuda daqueles que lhe devem. Usagis são alegres, expressivos e divertidos, não negam uma boa festa ou se unir a um grupo de amigos para piadas (e é dessa forma a

qual geralmente acabam em aventuras). Quando acuados, podem lutar pela sua própria vida em fúria, chegando a mudar drasticamente de uma medrosa criatura para um assassino capaz.

Descrição física: os Usagis em grande maioria são esbeltos, com orelhas de coelho emergindo do domo de sua cabeça (algumas dobradas, outras eretas, varia muito), os olhos quase sempre possuem o tom vermelho e seus cabelos possuem cores vivas (azul por exemplo). Os machos possuem até 1,72m e as fêmeas 1,65m; e suas feições são sempre joviais. Diferente dos outros henges, eles não possuem garras ou presas, mas possuem pernas definidas. Sua pele é caucasiana, e costumam despertar uma crise entre as pessoas mais “bobas”, que os acham totalmente fofos. Raramente um Usagi deixa sua cauda exposta, uma espécie de “pompom” branco no final das costas que não reage tanto aos sentimentos.

Relações: Usagis não costumam ter problemas e tão menos buscar encontrá-los. Eles estão sempre atrás de alguém capaz de protegê-los, seja indiretamente como um forte padrão ou um aliado que lhe defenda nos piores momentos. Dentre todos os henges, os Usagis adoram os Inus. Conhecem a natureza de sua personalidade bondosa, e sabe que ao lado de um Inu estarão protegidos. Uma raça muito

admirada também são as kitsunes, pois costumam ser graciosas e atrativas. Personagens bondosos, são suas companhias prediletas. Personagens malignos são vistos com desconfiança, e costuma a temê-los demais, porém não fazem pré-conceitos.

Alinhamento e tendência: eles não podem adotar uma tendência maligna. Costumam ser neutros, pois leis podem ser seguidas... até o momento que o medo lhe faz correr. O alinhamento para a maioria dos Usagis é o neutro.

Terra dos Usagis: centros urbanos, templos e casas... desde que tenham alguém forte para lhe ajudar. Usagis nunca morariam fora da proteção de um muro, e jamais dormiriam tão tranquilos sem saber que realmente estariam protegidos de tudo.

Religião: deuses bondosos, e a maioria louva Lena ou Marah ou seguem seus dogmas. Os mais aventureiros gostam Tanna-Toh ou até mesmo Valkária, mas são raros aqueles que possuem tal coragem para se aventurarem.

Nomes: nomes dos humanos em Deheon são favoritos, mas também acham os nomes Tamurarianos bonitos. As fêmeas gostam de nomes bonitinhos e elegantes como Sakura ou Lynette, os machos usam nomes mais comuns e belos como Rafael ou Ellis.

Aventuras: raramente os Usagis pisam na rua atrás de encrenca, mas há aqueles que se parecem sentir um gosto especial na sensação de medo. Guerreiros usagis podem tentar provar seu valor, mas costumam aderir a estilos distantes como arco ou magia. Os combatentes corpo a corpo utilizam de seus pés ou armas de haste.

Ookami (Lobo)

O lado selvagem, menos dócil e de tendências malignas dos Inus, são o espelho reverso dos amados henges cachorros e quase sempre entram em conflito com seus irmãos por questões culturais, afinal, os cachorros são nada mais do que uma versão mais sociável do que os lobos.

USAGIS EM JOGO

- +2 de Destreza, e -2 de Sabedoria. Usagis são ágeis, mas seu medo parece torná-los um alvo fácil para efeitos mentais.
- Visão na Penumbra: Um Usagi ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escurecimento. Eles podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.
- Armas Naturais: Usagis possuem um ataque pancada com seus pés de 1d6 de dano e adicionam 50% a mais da força, e quando investem desarmados causam o dobro da força.
- Movimento base de 9m. 15m quando se deslocam entre saltos.
- Carismático: Usagis tem 70% de chance de sucesso em interações sociais.

- Saltitantes: Usagis podem saltar até o dobro do seu tamanho.
- Idiomas: Usagis sabem falar Valkar e a língua dos coelhos/lebres.
- Instinto: Os usagis costumam a ser medrosos, mas alguns tentam se aventurar para tentarem desafiar o medo. Os Usagis recebem -4 nas JP resistir aos efeitos de medo (mágico ou não), e além disso ficam 1 rodada paralisados caso fracassem em um teste para resistir ao medo. Caso o Usagi esteja ameaçado e com medo, ele entra em frenesi e vai atrás de destruir o alvo do seu medo (caso seja possível) ou então correr com seu deslocamento saltitante até que se sinta seguro, ou o acalmem. Eles também recebem -4 em testes de iniciativa devido ao medo.



Personalidade: em geral os lupinos são muito fechados e competitivos, principalmente quando se trata de demonstrar força para um Inu ou rival lobo, podem ser explosivos quando ofendidos ou quando perdem. Apesar da natureza selvagem e simples, os lobos se apaixonam muito fácil, principalmente por humanas que lhe tratam bem ou insistem a ficar ao seu lado, tornando-se dócil e até mesmo protetor... algo ruim devido o ataque de ciúmes misturado com sua personalidade intensa.

As lobas são igualmente fechadas, apenas levemente mais calmas por serem mais sociais por questões de mente de alcaiteia. Elas se apaixonam por lobos, criaturas geralmente belas e fortes com senso de liderança, ou humanos que fazem suas vontades.

Enfim, todo o lobo tem um lado domésticável muito aflorado apesar de serem 'duros'.

Descrição física: chegando até 1,75m os machos ou até 1,70m as fêmeas; todos os gêneros detêm uma aparência um pouco mais robusta e selvagem, algo que os separe do seus irmãos dóceis. Uma breve diferença entre um lobo apaixonado e um lobo 'normal', é a questão de se embelezar de forma tribal (colar de presas, marcas no rosto com tinta) para tentar chamar a atenção do seu amor. Os lobos possuem orelhas pontuadas e as lobas

orelhas mais arredondadas; as caudas são felpudas; e sua cores variam do tom cinza ao preto, ou então puramente brancas. Os olhos possuem uma tonalidade clara e até mesmo cinza, e os cabelos são escuros em sua maioria.

Relações: as lobas são sociais e os lobos mais fechados em sua maioria. Os machos quase sempre tem rivalidade entre si, as fêmeas possuem um senso de proteção para seu grupo. Raramente fazem distinções entre raças, não se apegam a isso; mas continuam com raiva dos Inus por se entregarem demais ao lado bondoso, principalmente por terem características e ligações muito próximas. As Kitsunes costumam chamar a atenção dos lobos, pois sua beleza sobrenatural mexe diretamente com o coração de durões.

Alinhamento e tendência: os lobos quase sempre são caóticos. As lobas geralmente são mais leais, mas não necessariamente bondosas. O alinhamento dos Ookamis normalmente é caótico.

Terra dos Ookamis: os henges lupinos preferem as bordas da cidade com o campo, ou lugares menos movimentados onde possam estabelecer um clã sem que as outras raças os atrapalhem. A cidade é um lugar onde raramente frequentam, exceto quando seus amados estão por lá.

Religião: Ookamis não seguem religiões por questões culturais, mas nada prende

um indivíduo ou outro de se prenderem à divindades e seus dogmas. Acabam descobrindo divindades muitas vezes por contato social, ou para seguirem seus amores.

Nomes: nomes orientais em geral. Não há nada que um espírito livre goste mais do que um nome forte e que as pessoas lembrem.

Aventuras: paixão, orgulho, ou aperfeiçoamento para serem mais fortes, Ookamis possuem mais do que motivos para vagarem com um grupo de aventureiros. Nada os prende por tanto tempo, então o dinamismo de um vida inquieta pode valer mais à pena do que permanecerem nos poucos espaços para desenvolverem seus clãs.

OOKAMIS EM JOGO

- +1 de Força, +1 de Destreza e -2 de Carisma (machos). Os lobos são fortes e velozes, mas possuem uma vontade incrível de serem solitários no que fazem. +1 de Carisma, +1 de Destreza e -2 Sabedoria (fêmeas). As lobas são menos fortes que os machos, podem ser tão ageis quanto, mas tem um instinto de matilha bem maior, o que aumenta a interação social, mas essa forma de interação social as fazem levemente mais inocentes que os machos.
 - Visão na Penumbra: Um Ookami ignora camuflagem (mas não total) por escuridão. Eles podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.
 - Armas Naturais: Os Ookamis possuem uma mordida de 1d4 de dano, e adicionam 50% de sua força nesta.
 - Faro: Os Ookamis recebem +4 em JP com base em Constituição que envolvam situações de Sobrevivência para rastrear, e detectam automaticamente a presença de criaturas a até 9m.
 - Latido intimidador: O Ookami pode emitir um latido realmente assustador. O alvo faz uma JP contra Sabedoria para intimidar, se o alvo passar, ficará 24 horas imune a essa habilidade do mesmo Ookami. Se o alvo falhar, este fica abalado. Se tiver uma falha crítica, este fica apavorado. A área de efeito é de 4,5m de uma explosão em cone iniciado adjacente ao Ookami. Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma.
 - Orgulho dos lobos: Os lobos podem usar sua selvageria para realizar feitos extremamente grotescos para seu tamanho. Quando uivam, as árvores mexem e o vento sopra a favor do Ookami, uma aura tangível o faz parecer um lobisomem. Para todos os efeitos, ele é considerado uma categoria de tamanho superior e pode usar armas uma categoria maior com ambas as mãos. Para manobras (agarrar, desarmar, por exemplo), o Ookami também possui um tamanho superior. Essa habilidade dura 3+modificador de constituição rodadas e pode ser usada uma vez por dia a cada nível de classe, e as vantagens adquiridas para criatura grandes só funcionam enquanto a habilidade durar.
 - Idiomas: Ookamis sabem falar Valkar e a língua dos cachorros e lobos.
 - Movimento base de 10,5m
 - Instinto: Os lobos possuem uma tendência a reaver o orgulho ferido. Sempre que ofendidos de forma grave, passarem vergonhas ou forem derrotados por uma criatura que tenha duvidado de seu potencial para denegri-lo, o lobo deve ter sucesso em uma JP baseada em Sabedoria com penalidade de -6 ou então entrará em Frenesi. As lobas tem um instinto a protegerem seu grupo ou matilha até que não sobre mais vida em seu corpo. Quando um dos aliados caem, ela deve realizar uma JP com base em Sabedoria com -1 de penalidade para cada aliado derrotado, se falhar entrará em Frenesi, e não recuará até que todos os aliados do grupo do grupo tenham fugido.
-

Novas magias

Globos de luz

Nível: Arcana 0

Alcance: 30m

Duração: 1 minuto

Este truque cria até 4 esferas de luz, que você pode posicionar onde quiser (até o alcance da magia). Você pode enviar uma esfera à frente, outra atrás, outra para cima e manter uma perto de você, por exemplo. Cada esfera ilumina tanto quanto uma tocha.

Pasmar

Nível: Arcana 0

Alcance: 9m

Alvo: 1 humanóide de até 4º nível

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: JP-SAB

Este truque confunde a mente do alvo. Se ele falhar em uma JP-SAB, fica pasmo (incapaz de ações) por uma rodada.



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