

Role Playing Game

Old Dragon®



Koskun

Mini Cenário de Campanha

Rafael Beltrame

Autor

Rafael Beltrame

Diagramação

Bruno Sakai

Novembro/2014

Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

Koskun

Mini Cenário de Campanha

O que esperar deste Suplemento?

*“Quando a esperança não tiver mais um campeão,
o mal reinará”*

“Koskun” é o segundo pdf que lançamos do projeto Old Dragon: the Gathering. Visando trazer o cenário do famoso card game “Magic- the Gathering” para sua mesa de jogo.

Mais especificamente, o cenário que mais me encantou em todos os anos que joguei o card game: Terras Natais. Espero que curtam, e não deixem de conferir a edição anterior, “Sengir”.

RAFAEL BELTRAME

Índice

Koskun.....	5
Aventurando-se em Koskun	11
Personalidades de Koskun.....	12
Novos Monstros de Koskun.....	25



Koskun



Koskun

Capital: Independente (Fortaleza de Koskun)

Governo: não há

Exército: forças descentralizadas

Personalidades: Eron, o Implacável; Joven; Chandler;

Encontros: Goblins, minotauros, bandidos

Koskun

Koskun é uma das muitas regiões selvagens e perigosas de Ulgrotha, composta por imensas montanhas, cataratas e criaturas vis. A proximidade de Sengir não é o único fator de risco: além dos perigos naturais, goblins e ladrões dominam parte das regiões civilizadas, alimentando suas facas com o sangue de qualquer um que julgarem carregar algumas moedas.

Por outro lado, a tribo Anaba de minotauros, com seus xamãs e artesãos espirituais, traz certo equilíbrio ao local, com seus rituais ancestrais e preservação dos caminhos antigos.

Koskun é uma região de poder descentralizado. Enquanto Eron, o Implacável, é o auto proclamado Rei dos Goblins da Fortaleza de Koskun, os minotauros de Anaba vivem no Tergo de Kher, o cume das Montanhas de Koskun, de forma independente. Um ditado popular comum é “Koskun é governada pela vontade das águas e a força das montanhas”.

Esta falta de governo central pode ser notada também pelo fato de que muitos lugares simplesmente não apresentam “nomes próprios”, como geralmente ocorre quando alguém os conquista, descobre ou se apodera de algo.

Assim, é comum que os locais se chamem “de Koskun”, como As Montanhas de Koskun, a Fortaleza de Koskun, as Cataratas de Koskun e o Rio de Koskun, quatro dos locais de maior importância na região.



A Fortaleza de Koskun

Localizada nas Montanhas de Koskun, a Fortaleza abriga goblins e ladrões, comandados pelo ladrão mestre Eron, o Implacável.

O governo de Eron é o que se poderia esperar de um ladrão: o dinheiro tem grande influência em tudo que ocorre na região. Todos os ladrões que moram na Fortaleza são sindicalizados em uma Guilda, que apesar de não ser comandada por Eron, responde diretamente a ele.

Além disso, vários goblins desgarrados formaram pequenas comunidades dentro do forte, constituindo o “bairro pobre” da Fortaleza. Eles se preocupam apenas em não serem pegos em seus esquemas e trapaças, mas assim como todos, temem a fúria de Eron, o auto proclamado “Rei dos Goblins”.

Não é possível precisar quando o mestre ladrão tomou para si a Fortaleza, mas dentro das tramas ardilosas, apunhaladas e extorsões diárias, ele mantém tudo sob controle. Apesar dos moradores temerem “o homem que não morre”, os goblins têm em sua natureza caótica algo que volta e meia os faz desobedecer ordens. Desta forma, recentemente tem ocorrido alguns problemas com goblins arcanos e discípulos da Escola de Magos, o que pode prejudicar as relações entre a Fortaleza e a Escola de Magos

Por um lado, mantém o Barão de Sengir e seus lacaios afastados com um acordo de providenciar alimento

para a crescente população sengiriana. Por outro lado, evita os ataques de Aysen, seu antigo lar, com um acordo de manter as relações de comércio, comprando vários produtos da cidade-estado.

Eron, o Implacável



A origem de Eron é desconhecida para muitos, e poucos demonstram interesse profundo em descobrir. Contudo, sabe-se que este mestre ladrão veio da cidade-estado de Aysen, e que trabalhou para um mago estudioso vindo da Escola de Magos, na Ilha Flutuante. Boatos dizem que este erudito seria um dos anões que fugiu do exército do Barão de Sengir, durante a invasão do Castelo da Luz Matutina. Outros dizem que era um discípulo da Avó Sengir. De qualquer forma, sabe-se que este mago concedeu à Eron a imortalidade através de um dos tomos negros do Barão de Sengir e que, mais tarde, desapareceu da vista de todos após ter seu corpo corrompido e transformado em um lobisomem pelo Barão.

Ocupado com a administração da Fortaleza, Eron não se dedica mais aos trabalhos de um ladino, como fazia antigamente. Por outro lado, dois de seus antigos conhecidos – Joven e Chandler-, parecem continuar na ativa, tendo inclusive roubado um valioso item do próprio Eron, que oferece um bom preço pela cabeça de ambos.

Chandler e Joven são dois dos mais famosos ladrões em Ulgrotha, donos de itens peculiares e valiosos (pelo menos para seus antigos donos). Dentre tantos tesouros que possuem, talvez o mais precioso seja o Rinoceronte de Ébano, conseguido após um embuste da parte de ambos contra Eron, o Implacável.

O valor da peça é alto, mas geralmente é lembrada não por seus poderes ou valia, mas sim pelo momento em que Eron foi enganado a entregar o artefato para seus antigos colegas de ofício. Joven e Chandler são os únicos que conseguiram tal façanha, fato que Eron tenta remediar até os dias de hoje.

Joven



Acostumado com a boa vida e seus excessos, Joven toma o cuidado de nunca roubar de alguém poderoso ou rico o suficiente para contratar outros que possam pegá-lo. É comum encontrá-lo em casas de burlesco ou qualquer lugar em que a luxúria seja cotidiana.

Ele tem uma afinidade muito grande por suas doninhas treinadas, e pinta ao redor de seus olhos como forma de identificação com os animais. Elas são capazes de carregar objetos pequenos (como chaves ou pergaminhos), o que facilita muito seus roubos. Além de excelente e discretas escadoras, elas podem executar vários truques com apenas um gesto imperceptível dos dedos do ladrão. Muitas senhoras já perderam seus colares ao tentarem afagar as criaturinhas.

Chandler



Ambicioso e astuto, Chandler é conhecido pelo comércio de objetos mágicos (obviamente roubados). Contudo, ele seleciona com antecedência seus clientes, uma vez que sua lista de inimigos (as pobres vítimas de seus

furtos) aumenta cada vez mais, incluindo os poderosos Eron e Reveka.

Apesar do roubo do Rinoceronte de Ébano ser conhecido, poucos conhecem outro objeto de extremo valor que está atualmente nas mãos de Chandler: as Chaves de Comando, um anel de chaves usadas para controlar criaturas mecânicas.

Um fato desconhecido até mesmo para Chandler é que a maioria de seus compradores na verdade são agentes do Barão de Sengir, o senhor supremo das terras de Sengir.

Os Minotauros de Anaba

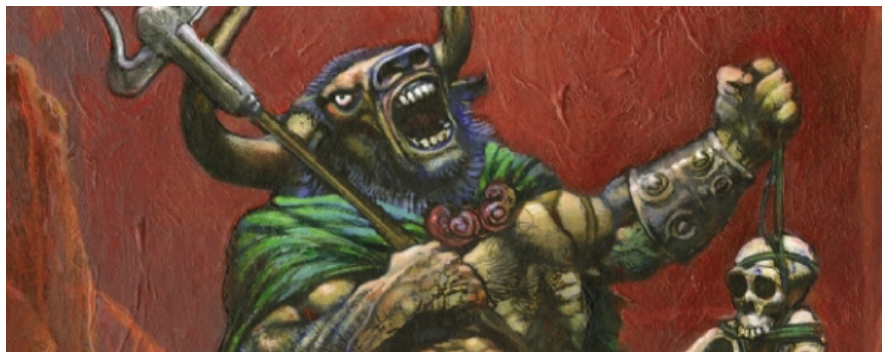
Conhecidos por sua espiritualidade e sabedoria, os minotauros de Anaba vivem uma vida simples em comunhão com a natureza, sem se preocupar com os problemas externos. Sua morada é no Tergo de Kher, no cume das Montanhas de Koskun.

Desde os tempos antigos eles registravam sua história através de gravuras pintadas em cavernas, que poderiam variar muito em tema e complexidade. Contudo, uma terrível batalha envolvendo o minotauro Sandruu,

Feroz e Taysir, um dos mais poderosos planeswalker que já existiu, acabaria por destruir grande parte da história registrada dos minotauros de Anaba. Após escraviza-los, Taysir conjuraria um grande terremoto contra Feroz, amigo e defensor de Sandruu, com catastróficos resultados para o povo e a cultura de Anaba.

Mesmo tendo causado muitas perdas Taysir não foi esquecido, e após perecer no confronto contra Feroz, teve seu corpo preservado pelos Artesãos Espirituais. Durante dois séculos, os Artesãos cuidaram e apaziguaram a alma de Taysir, retornando-o a um corpo físico idoso, como um aliado humilde e gentil.

O povo de Anaba mantém relações amistosas com muitos grupos humanos de Ulgrotha, especialmente os de An-Havva e os seguidores dos planeswalkers Feroz e Serra. Com o passar dos anos, as gerações mais novas de minotauros se afastou das tradições de Anaba, rumando para An-Havva ou mesmo procurando trabalho como guarda-costas ou lutadores clandestinos.



Os Xamãs de Anaba



Mestres das montanhas e senhores do clima, os xamãs podem falar com as tempestades e os espíritos do vento. Muitas vezes eles são procurados para executarem rituais antigos, seja de celebração à vida ou de lamento à morte. Seu entendimento da natureza é grande, e pode ser devastador caso desejem o mal de alguém (o que felizmente, é uma ocasião rara).

Apesar de ser uma ocupação quase exclusiva das fêmeas, é possível encontrar xamãs de ambos os gêneros, ostentando orgulhosas e enigmáticas

pinturas e tatuagens. De forma geral, as fêmeas são “Médias” e os machos “Grandes”.

Os Artesãos Espirituais de Anaba



De certa forma, os Artesãos são um contra ponto às xamãs, de forma que são compostos predominantemente por machos. São especialistas em adivinhações através de runas, mas seu poder mais impressionante é o de entrar em contato com os Espíritos Ancestrais de seu povo, buscando conselhos ou mesmo, submetendo-se à incorporação voluntária.



Guarda Costas de Anaba



Nem todos os minotauros seguem as tradições impostas pelos ancestrais. Alguns se tornam mercenários, trabalhando geralmente como guarda costas de caravanas ou simplesmente protegendo alguém que lhes pague pelo serviço. Ainda assim, eles mantêm alguns traços com suas tradições, geralmente na forma de alguma pintura, tatuagem ou marca em seu corpo, como um sinal de boa sorte (ou talvez para lembrá-los de suas raízes).

Apesar de supersticiosos, não ligam muito para rituais ou para questões de

fê. Adoram beber, ainda mais se podem disputar contra um anão.

O custo médio para contratar seu serviço depende da habilidade, como mostrado abaixo:

Iniciante (4 PO/dia): CA 14, JP 15, DV 3 (24/33), arma +4 (dano +3*)

Experiente (8 PO/dia): CA 15, JP 13, DV 5 (40/55), arma +6 (dano +3*)

**bestas e arcos não recebem este bônus*

Eles podem usar qualquer arma, mas preferem machados, alabardas, bestas e lanças. Sua habilidade de ver no escuro faz com que sejam ótimos em emboscadas.

Além disso, é possível que peçam uma porção dos tesouros encontrados (5 a 10%), mantimentos ou quaisquer acordo que julguem vantajosos. Apesar das condições, seus serviços são muito procurados, pois estes guarda costas são conhecidos por lutarem até o fim, uma vez que o combate tenha começado. Eles não temem o perigo, contanto que a recompensa seja proporcional.



Aventurando-se em Koskun

Esta terra cheia de goblins e bandoleiros é muito perigosa, e o trabalho de contratação de guarda costas é rotineiro.

A Fortaleza de Koskun é um local de fácil entrada, mas talvez, difícil saída. Uma grande quantidade de maus elementos perambula nas esquinas, em busca de dinheiro fácil ou grandes oportunidades. De fato, a Fortaleza é um ótimo lugar para conseguir trabalho, caso esteja procurando algo de grande valor (e possivelmente, ilegal).

As Montanhas, por sua vez, são lindas e fatais. Segredos antigos estão escondidos em suas cavernas, muitas vezes protegidas por criaturas ancestrais ou mesmo pelo povo de Anaba. A ligação que os minotauros têm com a natureza é singular, e pode ser de grande ajuda para um grupo que busca artefatos milenares, curas espetaculares ou espíritos naturais.

Os conflitos entre caravanas, guarda costas e goblins são corriqueiros, e aparentemente, nenhum lado é o

“correto”. Todos têm seus motivos para sobrepujar os concorrentes, mesmo aqueles vindos de Sengir. Desta forma, a contratação de mercenárias é comum, e não tão bem remunerada, mas abre oportunidades de interagir com todos os tipos de pessoas, de simples mercadores à senhores do crime.

Koskun aparenta ser uma “terra de ninguém”, o que abre muito espaço para aqueles que querem fazer seu nome no território ou mesmo quem têm atividades que seriam melhor executadas longe dos olhos alheios.

Personalidades de Koskun & Novos Monstros

Eron, o Implacável

Humano Imortal Caótico

Eron, o Implacável

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	200% (em jóias)
XP	1660
Movimento	9m
Moral	10

FOR	14	CON	15	SAB	14
DES	17	INT	16	CAR	12

COMBATE

CA	13
JP	13
DV	10 (50)

✚ 3 Cimitarra+12 (1d6+3)

HABILIDADE ESPECIAL

☠ **Ladino:** pode usar todos os Talentos de Ladino como se fosse um Ladrão de nível 12.

☠ **Imortalidade:** Eron não pode morrer. Quando seus pontos de vida chegarem a “zero”, ele sentirá o toque da Morte lhe chamando, e buscará regenerar-se o mais breve possível, mesmo que tenha que abandonar a batalha.



☠ **Regeneração:** ao tocar em qualquer tipo de fogo, Eron recupera 5 pontos de vida por turno de exposição.

☠ **Impermeável:** as roupas de Eron são tratadas para não serem consumidas pelo fogo.

ITEM MÁGICOS

Znel-haid: esta cimitarra mágica, de cor cerúlea com detalhes rubros pode criar fogo duas vezes ao dia, como a magia divina de “Criar Fogo”.

Joven

Humano Caótico

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	50%
XP	1015
Movimento	7m
Moral	8

FOR	12	CON	13	SAB	15
DES	16	INT	12	CAR	14

COMBATE

CA	15
JP	15
DV	8 (54)
✚	2 Esp. Curta+10 (1d6+3)



Joven

HABILIDADE ESPECIAL

Ladino: ele pode usar todos os Talentos de Ladino como se fosse um Ladrão de nível 12.

Sabotador: Joven tem uma grande habilidade em sabotar itens. Ele pode usar o valor da habilidade “Desarmar Armas-dilhas” toda vez que tentar sabotar algo.

ITENS MÁGICOS

Armadura de Couro +1,


Braceletes de Armadura +2

Mordida: Espada Curta Veloz +2 : em combate corpo a corpo, sempre ataca primeiro.

Suas “Ferramentas de Ladrão” não são mágicas, mas de altíssimas qualidade, dando um bônus de +5 em todas as habilidades manuais.


Chandler

Humano Caótico

BÁSICO	Encontros	1				
	Prêmios	70%				
	XP	1015				
	Movimento	9 metros				
	Moral	7				
	FOR	11	CON	12	SAB	12
	DES	16	INT	14	CAR	15
COMBATE	CA	10				
	JP	11				
	DV	12 (60)				
		1 Magia				



HABILIDADE ESPECIAL

 **Ladino:** pode usar todos os Talentos de Ladino como se fosse um Ladrão de nível 12 Mestre das Adagas: Sua habilidade em arremessar adagas lhe permite fazer 3 ataques, desde que sejam arremessadas.

ITENS MÁGICOS

Anel de proteção +2,

“Corta Dedos” (Espada +2),

“Índigo”: Adaga do Retorno, toda vez que for arremessada, perdida ou capturada, ela volta para o dono original).

Possui um molho de chaves (“Chaves de Comando”), que pode ser usado para desativar a grande maioria das criaturas Mecânicas.

Xamã de Anaba

Médio/Grande e Neutro, Montanhas

BÁSICO	Encontros	1				
	Prêmios	10%				
	XP	440				
	Movimento	9m				
	Moral	7				
	FOR	15	CON	14	SAB	14
	DES	12	INT	13	CAR	13
COMBATE	CA	13				
	JP	10				
	DV	4 (24/40)				
	RM	25%				
		1 arma +4 (dano da arma +2)				



Xamã de Anaba

Os xamãs de Anaba são pacíficos e muito espiritualizados. Geralmente são procurados para resolver problemas e conflitos internos, mas sabem como se defender com armas e a força dos ventos e tempestades.

HABILIDADE ESPECIAL


Xamã: eles podem lançar magias divinas, de forma a usar qualquer combinação que resulte em 4 círculos de magia (uma magia de 4º círculo, duas de 2º, quatro de 1º, etc). Eles favorecerão as magias ligadas à natureza. Existe 10% de chance de que o xamã saiba alguma magia de círculo superior.

Falar com Espíritos: esta habilidade permite utilizar uma das seguintes magias: Mensagem (4x/dia), Adivinhação (1x/dia), Controlar Clima (1x/semana).

Invocar Relâmpago: esta habilidade só pode ser utilizada caso o xamã sinta que sua vida está em risco. O efeito é o mesmo da magia arcana de mesmo nome, funcionando como se fosse conjurada por um mago de 6º nível. Pode ser utilizada 1 vez ao dia, mas o clima tem que estar favorável (tempo fechado, escuro, etc). O relâmpago se materializa na forma de uma lança, e caso não seja lançado até 2 rodadas depois de invocado, irá se dissipar.

Artesão Espiritual de Anaba


Médio/Grande e Neutro, Montanhas


BÁSICO	Encontros	1				
	Prêmios	5%				
	XP	440				
	Movimento	9 metros				
	Moral	9				
	FOR	15	CON	14	SAB	16
	DES	12	INT	10	CAR	15
COMBATE	CA	14				
	JP	13				
	DV	4 (24/40)				
		1 arma +4 (dano da arma +2)				



Os Artesãos Espirituais são responsáveis por parte da história do seu povo, celebrando seus antepassados através de histórias e canções. Eles mantêm uma boa relação com os xamãs, mas costumam ser menos disponíveis para ajudar o povo, pois estão seguidamente cuidando de planos espirituais.

HABILIDADE ESPECIAL

 **Habilidades Espirituais:** funcionam como as magias de mesmo nome. Adivinhação (3x/dia), Clarividência (3x/dia), Cântico (1x/dia), Círculo de Fé (1x/dia)

 **Invocar Espírito Ancestral:** o ritual demora 6 horas, mas no fim, um espírito ancestral será invocado, fortalecendo o alvo. Raramente ele incorporará um alvo que não seja um minotauro, mas se a causa for nobre, ele auxiliará. Aquele que for incorporado receberá um ponto em um Atributo escolhido pelo Artesão e 1d8 pontos de vida temporários, como na magia “Ajuda”. Estes efeitos duram apenas contra um inimigo do alvo (o primeiro que ele enfrentar), e só podem ser usados em batalha.

Ancestral de Anaba



Estes espíritos podem ser invocados pelos Artesãos Espirituais. De sábios a guerreiros, eles são o passado de Anaba, e não irão recusar auxiliar quem o Artesão julgue merecedor. Alguns são tão antigos quanto a própria terra, e foram cruciais para a conversão de Taysir em um valeroso aliado.

Didgeridoo

“Toque a canção daquele que nos salvou. Toque a canção de Feroz”. Onatah, xamã de Anaba



Este artefato peculiar foi criado pelos minotauros de Anaba para poderem convocar uns aos outros em momentos de dificuldade. O som grave e profundo, quando tocado por aqueles que conhecem a melodia correta, pode invocar qualquer membro dos minotauros de Anaba que possa escutar sua música.

Na verdade, a música tem uma grande influência sobre minotauros de modo geral. Caso o som do chamado seja escutado por algum minotauro que não seja integrante do povo de Anaba, este deve fazer uma JP (SAB) para resistir ao impulso de atender o didgeridoo.

Rinoceronte de Ébano

Artefato Neutro

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	-
XP	665
Movimento	9 m
Moral	12

FOR	24	CON	20	SAB	8
DES	10	INT	5	CAR	8

COMBATE

CA	20
JP	14
DV	6+20 (80)
RM	30%
RD	5/magia

✚ 1 Chifre + 12 (1d8+7)



HABILIDADE ESPECIAL

Atropelar: após correr pelo menos 12 metros em linha reta, o rinoceronte pode fazer um ataque atropelando, causando 2d6 pontos de dano extras ao alvo, sem sofrer penalidade alguma.

Este antigo artefato data da época da Grande Guerra entre os Ancestrais e os Tolgath. Foi descoberto por uma família goblin nas Montanhas de Koskun, usado como forma de ganhar o favor de Eron quando este ocupou o território. Mais tarde, seria roubado pelos mestres ladrões Chandler e Joven. Em sua forma natural, aparenta uma pequena estátua de rinoceronte que cabe na palma da mão, e é enrostado de pedras preciosas.

Contudo, quando um comando mágico é proferido, ele assume as proporções de um rinoceronte real, atacando quem e o que for comandado até que o efeito do comando acabe, ou o alvo tenha sido destruído.

O Rinoceronte de Ébano é uma máquina de destruição, aguardando apenas a ordem de seu mestre. Para a sorte de que o opõe, a miniaturização em forma de estátua ocorre em 1d4+1 rodadas após a invocação. Infelizmente, é um tempo mais do que necessário para que ele cumpra sua tarefa, mas pelo menos, só pode ser invocado uma vez a cada dia.

Acredita-se que na verdade um espírito selvagem de outro plano ocupe o artefato, e por isso, o item em si é imortal. Caso seja destruído, ele poderá ser reconstruído novamente desde que ao menos uma das pedras preciosas seja mantida em sua carapaça. Uma vez reconstruído, ele demorará 1d4 meses para voltar a funcionar. O custo para tal reconstrução é desconhecido, assim como o processo exato.

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