



Suplemento de Regras

# Especializações

OD WIKI



# Especializações

Suplemento de Regras

**Autor**

*OD WIKI*

**Organizadores**

*Igor Moreno, Igor Sartorato e  
Rafael Beltrame*

**Diagramação**

*Bruno Sakai*

*Março/2014*

*Distribuído sob a licença*

*Creative Commons Brasil v.3.0*

**OLDDRAGON.com.br**

## Sobre o e-book

Assim que um aventureiro atinge certo nível, é possível que ele se especialize na sua área de atuação. Os caminhos para tesouros e perigos são diversos, assim como as possibilidades de especializar-se, e por isso, decidimos compilar neste livro 21 Especializações vindas diretamente do OD Wiki.

Elas foram criadas por fãs e para os fãs, selecionadas por Igor Moreno, Igor Sartorato e Rafael Beltrame dentre aquelas que julgaram acrescentar elementos interessantes ao jogo, e apresentadas aqui neste livro pelo Moostache!

Esperamos que curtam, desbravem masmorras escuras e obtenham grandes tesouros.



## Índice

Capítulo 1: Clérigo.....	3
Capítulo 2: Homem de Armas.....	8
Capítulo 3: Ladrão.....	13
Capítulo 4: Mago.....	19
Capítulo 5: Qualquer classe.....	25

# Clérigo

### Apóstolo

#### Alinhamento: Ordeiro

O clérigo decide atender ao chamado evangelístico de sua divindade e se voluntaria à vida missionária. Normalmente os apóstolos são servos fervorosos e carismáticos enviados pela ordem religiosa para levar a palavra divina aos pagãos do mundo todo. Os apóstolos costumam depender mais da fé que os sacerdotes comuns, pois sua vida esta constantemente exposta

a perigos desconhecidos e dificilmente algum recurso será enviado pela ordem religiosa. É dito que os missionários são os religiosos mais sábios, experientes e fervorosos em sua fé. Histórias contam que eles realmente são protegidos de forma especial pelos deuses e até operam milagres para validar as palavras divinas que prega.

- **No nível 5**, o apóstolo recebe a unção divina que o capacita a sobreviver aos perigos da vida missionária. A



partir deste nível o personagem recebe +1 em todas as jogadas de proteção.

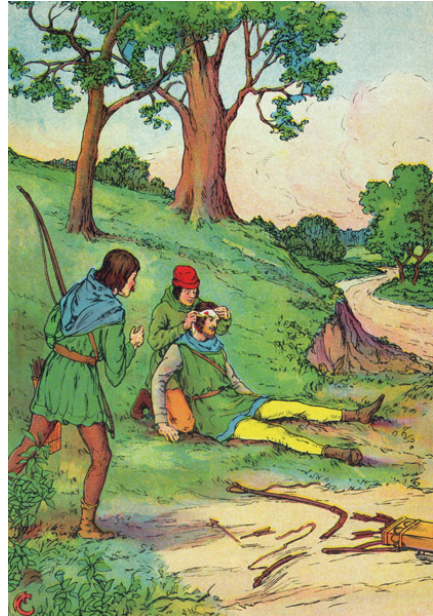
- **No nível 8**, o missionário recebe o dom das línguas e pode conjurar a magia Idiomas 1x por dia, além de aumentar seu bônus de reação em 15%.
- **No nível 16**, o missionário se torna um verdadeiro apóstolo de seu deus. A partir de agora ele é imune a venenos e dominação mental. O dom de línguas é maximizado ao ponto de permitir a comunicação com qualquer ser inteligente e por fim, o personagem é capaz de operar milagres e maravilhas.

**Operando Milagres e maravilhas:** O apóstolo pode conjurar qualquer magia divina ao orar ao seu deus. Para tanto o apóstolo irá consumir seu poder de afastar mortos-vivos a proporção de 1 uso por círculo do milagre pretendido. Além disso é necessário que o apóstolo realize um teste de carisma com uma penalidade igual ao círculo da magia. Cada tentativa de operar mais de um milagre por semana recebe uma penalidade de -1 para cada milagre já operado na mesma semana.

## Curandeiro

### Alinhamento: Ordeiro

A partir do 5º nível o clérigo percebe que sua vocação não é para crescer na fé através de uma guerra santa contra as forças do mal, mas sim através do altruísmo e solidariedade. Por conta



disso, o clérigo decide se tornar um Curandeiro e vive a peregrinar pelo mundo levando a paz e a vida por onde anda. Curandeiros são sempre vistos como sinal de boa sorte e normalmente são tratados com grande estima por todo o povo. Muitos servem em templos, hospitais e em campos missionários, mas os mais corajosos abraçam uma vida de heroísmo crendo que sua fé os livrará do mal e auxiliará seus companheiros na árdua vida de aventuras.

Um Curandeiro de 11º nível pode construir um mosteiro e atrair seguidores dispostos à seguir o caminho da santidade e dedicação ao próximo.

- **No nível 5**, o Curandeiro abdica do uso de armaduras e armas para se dedicar totalmente à meditação e ora-

# Especializações

ção. A partir do 5º nível o Curandeiro irá usar apenas mantos e cajados, mas sua fé será fortalecida e sua vontade de ajudar o próximo ampliará os efeitos das suas magias de cura. O curandeiro pode curar doenças uma vez por semana, neutralizar venenos uma vez por dia e pode conjurar uma magia extra por dia, desde que seja magia de cura.

- **No nível 8**, as magias de cura podem ser usadas em alvos que estejam fora do alcance de toque, a 3 metros no máximo. Além disso, o curandeiro é capaz de produzir poções de cura (ao custo de 20 PO X círculo da magia de cura).

**No nível 16**, o Curandeiro virou um santo e pode usar o poder da fé para maximizar suas magias de cura. É permitido ao Curandeiro utilizar o poder da fé junto com suas magias para obter o efeito máximo de cura.

## Exorcista

### Alinhamento: Ordeiro

As forças do mal precisam ser combatidas, mas nem tudo pode ser resolvido com um golpe de espada, pois o mal possui várias formas obscuras de agir. Um exorcista é o especialista indicado para combater influências malignas e principalmente demoníacas. Um clérigo que sinta o chamado e possua a vocação para ser um exorcista precisa se aprofundar no estudo de rituais de exorcismo, se dedicar às orações intensas e santificação pessoal através de jejum, abnegação e

disciplina. Caso atenda a todos os requisitos poderá mergulhar de cabeça na luta contra a opressão demoníaca. Um exorcista não constrói fortalezas nem templos, mas pode criar uma ordem de exorcistas dentro das fileiras de sua igreja ou religião.

- **No nível 5**, o Exorcista é treinado para resistir as muitas tentações malignas. Por conta disso recebe +2 em todas as JPs contra encantamentos, possessões e dominação mental.

- **No nível 8**, o Exorcista, ao se concentrar por um turno, pode detectar a presença de demônios, mortos-vivos e criaturas controladas por forças malignas. Além disso, é capaz de usar o Poder da Fé (Afastar mortos-vivos) para afastar demônios, exorcizar possessos, santificar locais profanos e abençoar água (produzindo até 1 litro de água benta). Normalmente um turno pode ser o suficiente para afugentar um demônio ou abençoar água, mas os demais efeitos demoram mais por requerer orações intensas e repetições de ritos antigos de exorcismo. O tempo de execução dos efeitos é determinado pelo mestre caso a caso.

- **No nível 16**, o Exorcista se torna imune a dominação mental e possessão demoníaca. Além disso, se torna resistente a todas as formas de mal, estando sempre com uma aura de proteção contra o caos. Esta aura pode ser expandida aos seus aliados com um uso de expulsar mortos-vivos e possui uma duração idêntica a magia homônima. O exorcista pode ainda

banir um demônio para seu plano de origem caso obtenha sucesso em um teste de Afastar mortos-vivos, tendo como base os dados de vida do demônio.

## Inquisidor

**Alinhamento:** Ordeiro

Inquisidores são clérigos que tornam-se completamente fanáticos com os ditames de sua divindade e assumem para si o dever de instaurar a ordem no mundo e revelar os infiéis a qualquer preço.

- **A partir do 5º nível**, o estado perene de alerta contra as enganações e corrupções confere ao Inquisidor um bônus de +2 em todas as jogadas de proteção contra efeitos de encantamento e ilusões (o que encaixa-se nestas definições deve ser decidido pelo mestre).
- **A partir do 8º nível**, o Inquisidor é capaz de “detectar mentiras” 3 vezes ao dia, como a magia de mesmo nome.
- **No 16º nível**, o Inquisidor torna-se capaz de forçar qualquer um a dizer a verdade, desde que o Inquisidor esteja tocando o alvo e este falhe em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria. Esta habilidade pode ser utilizada 3 vezes ao dia.

## Salinita

**Alinhamento:** Caótico

Os sacerdotes do Templo de Sal são a força bélica a serviço da fé do deus

do mar. Nem todo clérigo de Skad se torna um salinita, mas provavelmente a maioria.

- **No nível 5**, salinita pode ser atribuída a um clérigo que passar pelo treinamento no Templo de Sal. O salinita aprende a usar lanças (arpões), tridentes e redes, e é presenteado com um exemplar mágico de uma destas armas (bônus +1).
- **No nível 8**, o Salinita pode usar uma tentativa de afastar mortos-vivos para controlar uma criatura marinha. Considere que uma criatura de 1DV equivalha a um esqueleto, uma criatura de 2DV equivalha a um zumbi e assim por diante até o máximo de uma criatura de 8DV equivalendo a um vampiro. Qualquer criatura que viva no mar pode ser afetada por essa habilidade. Também a partir deste nível, ele sempre é bem sucedido num teste de constituição para se manter acima da água a não ser que esteja muito pesado ou sendo puxado para baixo.
- **No nível 16**, o Salinita pode invocar a fúria de Skad criando um enorme tsunami que causa 10d6 de dano em tudo por onde passar e consegue avançar por até 15km em terra. Uma área atingida não pode ser atingida novamente durante um ano, mesmo que por outro salinita. O salinita só pode usar esse poder uma vez a cada nível a partir do 16º.

# Homem de Armas

## Arqueiro

### Alinhamento: Ordeiro

Todo exército e tropa que se preze possui arqueiros e qualquer homem de armas bem treinado sabe usar arco e flecha, mas existem aqueles que enxergam a arquearia como uma arte refinada e entendem que o arco é a extensão de seu corpo e a ferramenta que eleva sua mente e auto-controle. Com mira precisa, concentração inabalável e extrema destreza, um arqueiro genuíno faz história em campo de batalha e pode ser o fator crucial para uma vitória, mas os caminhos para a maestria exigem disciplina e treinamento árduo.

Normalmente um arqueiro não constrói fortalezas, mas pode montar um destacamento de arqueiros ou mesmo uma escola de arquearia.

- **No nível 5**, o homem de armas decide se dedicar à arquearia e por isso abandona o uso de armaduras mais pesadas que as de couro para não limitar seus movimentos. O arqueiro recebe um bônus de +2 nas jogadas

de ataque e danos com arcos e uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque com outras armas.

- **No nível 8**, o Arqueiro aprimora sua força e velocidade, aumentando em 50% o alcance de seus disparos, a iniciativa aumenta em +2 quando usando arcos e suas flechas causa +1 ponto de dano.

- **No nível 16**, o Arqueiro inicia sua vida como mestre do arco. Sempre que obtiver um acerto crítico poderá escolher entre causar o triplo do dano ou disparar uma nova flecha contra o mesmo alvo ou outro que esteja numa distância de até 5 metros do alvo original. Além disso, as penalidades por tamanho do alvo e cobertura são reduzidas pela metade.

## Cavaleiro Livre

Alguns cavaleiros simplesmente não conseguem viver uma vida de serviço a um senhor ou lorde, preferindo assim vagar pelos reinos como um cavaleiro errante, um herói do povo





e protagonista de canções de bardos em tavernas. Os cavaleiros livres não se afiliam a ordens de cavaleiros, igrejas ou exércitos, simplesmente vagam pelo mundo fazendo justiça aos fracos e oprimidos. Corajosos e solitários, normalmente possuem como companheiros apenas seu cavalo, armadura e espada, mas nunca recusam a companhia de aventureiros com espírito nobre e heroico.

Possuem um código de conduta e honra muito particular que é normalmente constituído por 3 a 5 frases simples que frequentemente são repetidas por eles. Segue abaixo alguns exemplos de frases comuns no código de honra dos cavaleiros livres:

- *Os oprimidos serão aliviados;*
- *Os escravos serão libertos;*

- *A maldade terá sua paga à ferro e fogo;*
- *Um homem desarmado não é um inimigo;*
- *Mulheres nunca devem ser agredidas;*
- *O sol nunca se porá sem que eu tenha me vingado;*
- *O arrependimento merece o perdão;*
- *Lutar honrosamente me difere dos covardes;*
- *Morrer lutando é melhor do que apodrecer numa cama;*
- *Quem luta e foge não merece viver;*
- *Enquanto eu viver os tiranos serão destituídos;*
- *Enquanto há vida há esperança;*

• **No nível 5**, o cavaleiro livre possui grande força de vontade e coragem, podendo invocar sua força interior e determinação para superar desafios e perigos. Sempre que uma das frases de seu código de conduta puder influenciar em uma cena o cavaleiro poderá aplicar um bônus de +2 em um teste. Este efeito só pode ser usado 3 vezes por dia e pode ser aplicado em testes de atributos, jogadas de ataque, dano ou proteção.

• **No nível 8**, o cavaleiro livre aprimora suas habilidades de combate e por isso recebe um bônus de +1 nos ataques e danos com espadas e lanças, além de +1 na Classe de armadura quando portar um escudo. O cavaleiro livre não atrai seguidores, mas sua reputação lhe concede +15% nos bônus de reação.

# Especializações

- **No nível 16**, o cavaleiro livre é capaz de realizar façanhas heroicas. Ele pode invocar os bônus de sua força interior após rolar os dados e os bônus aumentam para +4. Além disso, a sua reputação lhe garante um bônus total de +30% nas jogadas de reação.

## Espadachim

**Alinhamento:** Caótico

Nos centros urbanos é comum achar todo tipo de escória e gente maliciosa, mas em meio a esta sujeira nota-se uma luz de charme e encanto: Os Espadachins fanfarrões. Um espírito livre não pode ser contido jamais e fato é que alguns homens de armas simplesmente não nasceram para a vida regrada e disciplinada de um exército ou para uma vida de de retidão e dedicação a causas maiores. Muitos homens de armas vivem apenas para testar suas habilidades em combate ou se aventurar em busca de dinheiro para bebidas e mulheres.

Embora não usem armas pesadas ou armaduras, Os espadachins são ótimos combatentes e inimigos perigosos, ora por sua maestria na esgrima e ora por seus movimentos rápidos e caóticos em batalha. A maioria dos espadachins são alegres, debochados, irônicos, mulherengos, beberrões, galanteadores e cativantes, mas nem todos são criminosos como a sociedade imagina, todavia eles realmente costumam causar grande alvoroço por onde passam.

Espadachim nunca atraem seguidores, apenas perseguidores, porém o seu magnetismo pessoal o concede boas amizades, contatos ou apenas donzelas eternamente apaixonadas, por isso (à partir do nível 11) o mestre pode usar o número de seguidores como aliados esporádicos ao invés de seguidores propriamente dito.

- **No nível 5**, para se tornar um Espadachim o homem de armas abre mão do uso de escudos e armas pesadas, passando a usar somente sabres, espadas curtas, adagas e armaduras de couro. Neste momento ele recebe um bônus de +2 na CA sempre que lutar com uma das mãos livres e pode sacar sua arma mais rápido do que os olhos dos inimigos possam ver, não precisando gastar ação nenhuma para isso.

- **No nível 8**, o Espadachim usa e abusa de movimentos acrobáticos em combate, por isso, sempre que for realizar algum destes movimentos ele receberá um bônus de +2. Além disso, ele se move mais rápido e pode percorrer 3 metros a mais por turno.

- **No nível 16**, a sagacidade do Espadachim é tamanha que ele dificilmente é pego de surpresa, por isso recebe +2 neste tipo de testes. Além disso sua técnica de esgrima está tão apurada que sempre que obtiver um acerto crítico causará 2d6 de dano extra (após a aplicação dos efeitos da tabela de acertos críticos, caso esta regra esteja sendo usada).



## Gladiador

**Alinhamento:** Neutro

Gladiadores eram lutadores que se apresentavam em arenas, por vários motivos: eram prisioneiros ou escravos obrigados a lutar; estavam atrás de fama e reconhecimento, ou simplesmente não tinham nada melhor para fazer da vida e iam tentar se matar pra conseguir uns trocados.

Além disso, historiadores aceitam a hipótese de que houveram tropas de gladiadores ligadas aos exércitos romanos.

Cabe a você decidir que tipo de gladiador seu personagem é, mas o mais

importante é que seus combates sejam um show!

- **No nível 5**, o Gladiador pode usar duas armas recebendo metade da penalidade usual, ou seja, ficando com -1 na primeira arma e -2 na segunda. Ele também pode optar por usar a arma secundária apenas para proteger-se, aparando os golpes adversários. Neste caso, o combatente não recebe a penalidade por lutar com duas armas, mas ganha um bônus de +2 na CA. Contudo, ele não pode utilizar a arma secundária para atacar. Se lutar com um escudo pequeno, o gladiador pode utilizá-lo para atacar como se fosse uma arma secundária, causando 1d4 de dano.

# Especializações

- **No nível 8**, a fama do gladiador pode ser utilizada para intimidar adversários que sejam capazes de reconhecer nele a figura de um combatente experiente. Ao enfrentar este tipo de oponente, o gladiador recebe um bônus devido ao seu Carisma, igual ao bônus de Força com a mesma pontuação. Esse bônus pode ser dividido entre os ataques e a CA do gladiador.
- **No nível 16**, o gladiador torna-se um mestre no combate contra vários adversários, usando seu carisma para intimidá-los e mantê-los afastados. Ele recebe um bônus de +1 na CA para cada oponente que esteja enfrentando, até o limite do bônus concedido por seu Carisma.

## Paladino Sagrado

### Alinhamento: Ordeiro

Um homem de armas pode se dedicar fielmente a causa de uma divindade em particular, servindo como seu arauto contra o caos e seguindo seus mandamentos como se fosse um clérigo, mesmo não sendo obrigado a manter vínculo com alguma igreja. O Paladino Sagrado possui um espírito livre e benevolente que o torna um herói do povo e defensor dos fracos e oprimidos. Ao contrário dos Paladinos com uma missão de caça e destruição ao caos, o Paladino Sagrado tem como missão maior a defesa da liberdade, fé e paz.

- **No nível 5**, o homem de armas se torna um Paladino Sagrado e se torna

capaz de detectar o caos a 1 quilometro de distancia, precisando apenas se concentrar por um turno.

- **No nível 8**, o Paladino Sagrado é capaz de curar com as mãos um total de pontos de vida diários igual ao dobro de seu nível. Doenças normais podem ser curadas também, mas apenas uma vez por semana.

- **No nível 16**, o Paladino é envolto em uma aura de proteção contra o caos de 3 metros de raio. Uma benção especial capacita o Paladino Sagrado a usar a habilidade de expulsar mortos-vivos como se fosse um clérigo 5 níveis menos poderoso. Se um Paladino Sagrado usar um item mágico caótico (mesmo sem saber do alinhamento do item), perderá automaticamente 2 níveis e não poderá usar seus poderes enquanto estiver portando esse item. Se um paladino, por algum motivo, deixar de ser ordeiro, perderá 3 níveis e perderá todos os seus poderes, até que retorne ao alinhamento apropriado.

## Capítulo 3

# Ladrão

## Falsificador

**Alinhamento:** Neutro

O falsificador é o especialista em ler e compreender os padrões, sejam eles sociais ou artísticos, ele consegue imitar e enganar de forma simples e natural. Essa especialização é melhor aproveitada quando no cenário de campanha existe algum poder centralizador como, impérios, guildas, democracias burocráticas etc.

- **No nível 5**, o Falsificador não substitui o talento “Abrir Fechaduras” mas vai usar a porcentagem do mesmo para Forjar Documentos seguindo a tabela citada.

Forjar Documentos é um talento que permite criar, imitar ou modificar qualquer documento que o falsificador já teve ao menos um pedaço do original em mãos incluindo assinaturas. Alguns documentos exigirão custos com materiais para sua falsificação, isso fica a cargo do mestre. O falsificador não consegue forjar nada que envolva magia, somente documentos padrão.

- **No nível 8**, o Falsificador já tem um bom conhecimento sobre burocracia e anseios dos oficiais do estado/império. Ele desenvolve o Talento Suborno de Oficiais que substitui a habilidade “Desarmar Armadilhas”. Esse talento funciona revelando se o oficial está ou não suscetível a uma tentativa de suborno e qual o tipo de coisa que ele mais deseja. A interpretação deve ficar a cargo do jogador. O mestre pode aplicar redutores na porcentagem do talento de acordo com a importância e necessidade do alvo, quanto maior for a importância e menor a necessidade do alvo mais difícil será a tentativa de suborno.

Ex.: Um escrivo com uma vida estável e sem muita ganância seria um alvo difícil de ler (-20% ou -30%)

Ex. 2: Um guarda insatisfeito com o soldo que recebe (o modificador seria de 0%)

- **No nível 16**, o Falsificador desenvolve um talento peculiar que proporciona escapar de amarras correntes e semelhantes, até mesmo as mágicas.

É necessário um teste de mover-se em silêncio.

## **Intruso Planar**

**Alinhamento:** Caótico

Os Intrusos Planares enxergam a si mesmos como agentes cósmicos livres, forças independentes que podem influenciar os nativos dos planos e até mesmo a dinâmica da própria magia. Eles são os trapaceiros do multiverso, mensageiros ou mesmo arautos de forças extra-planares inconcebíveis para o imaginário humano. Sua compreensão instintiva da natureza do universo lhes permite realizar ações além das capacidades de uma pessoa comum. O Intruso Planar vê o que faz como uma arte, não uma ciência, suas habilidades funcionam mais intuitivamente do que racionalmente. Muitos Intrusos Planares fizeram parte de um bando de ladrões e em algum momento de sua carreira descobriram um tutor, tomo mágico, ou qualquer outro motivo para que sejam tocados pelos poderes planares e modificados em sua essência para sempre. Alguns Intrusos Planares têm objetivos difusos, outros são completos desvairados vagando pelos planos sem nenhuma capacidade de discernir uma rumo claro, tudo depende de quem ou o que era seu mestre (tutor, força cósmica, deus, poder) e qual era o verdadeiro objetivo dele.

Assim que decide tornar-se um Intruso Planar o personagem deixa de evoluir nas seguintes Habilidades de

Ladrão a saber:

- Reconhecer e desarmar Armadilhas (continua até o fim da carreira com o valor do 5º nível [40%]) ver a habilidade do 5º nível do Intruso Planar.

- Escalar muros (continua até o fim da carreira com o valor do 5º nível [84%])

Abrir Fechaduras (continua até o fim da carreira com o valor do 5º nível [35%]) Ver a habilidade de 8º Nível “Abrir Portal”.

- Ouvir (perde por completo a habilidade) no 8º nível ela passa a ser usada exclusivamente como está na habilidade Xeno linguística e evolui exatamente como está na tabela de habilidades página 31 OD-MB.

• **No nível 5**, o Intruso Planar pode analisar Portais e Planos. A partir de sua iniciação no conhecimento planar, o Intruso Planar quando diante de um portal ativo ou não, tem a capacidade de notar a localização, período de funcionamento e interligações que esse portal faz entre os planos de forma automática. Se bem sucedido na habilidade “Reconhecer e Desarmar Armadilhas”, que agora evoluirá somente para esse propósito, o Intruso Planar pode fazer uma viagem extracorpórea para o destino do portal<sup>1</sup> como visto na magia “Viagem Astral”, não podendo distanciar-se 20 metros do portal no outro plano, correndo o risco de ter sua alma arrancada do corpo. Essa habilidade é a porta de entrada para expandir o conhecimento do Intruso Planar sobre outros planos.



• **No nível 8**, a compreensão das forças planares do Intruso Planar avança possibilitando-o a decifrar o funcionamento de portais mágicos, de tal forma que ele pode abri-los sem o dispositivo correto, período, ou chave. O intruso Planar, que já tinha deixado de evoluir a habilidade “Abrir Fechaduras” no 5º nível, a partir de agora usa essa habilidade para abrir os portais evoluindo-a normalmente. Em caso de falha em uma segunda

tentativa há uma chance de provocar um efeito adverso (definido pelo mestre) para todos que estão em volta do portal, essa chance inicial é de 70% e aumenta em 10% para tentativas subsequentes.

**Xeno-linguística:** Por meio de um teste bem sucedido da habilidade “ouvir”, o Intruso Planar se comunicar de forma geral com uma criatura de um plano completamente diferente, qual-

quer forma de comunicação é válida (até telepática).

- **16 ° nível**, um Intruso Planar consegue entrar em sintonia com a natureza dos planos que ele visita e torna-se imune os efeitos planares naturais daquele plano específico. O Intruso Planar pode ser imune aos incêndios “normais” do Plano Elemental do Fogo, mas formas de ataque de fogo e áreas com fogo comum ainda podem afetá-lo. A sintonia se desfaz quando o personagem sai de um plano e entra em outro.

<sup>1</sup> se houver qualquer armadilha ou empecilho de retorno o personagem ficará preso até que descubra a forma de abrir o portal ( no 8 nível não haverá mais esse problema, vide habilidade Abrir Portal).

## Invasor de Tumbas

**Alinhamento:** Neutro

O invasor de tumbas é um ladrão que abandonou as ruas a procura de grandes riquezas, escondidas nas profundezas de templos, cidades perdidas e covis de criaturas temíveis.

Alguns são motivados pela curiosidade e fascinação outros pela ganância, mas todos desenvolvem habilidades essenciais para que cheguem ao seu objetivo.

- **No nível 5**, o Invasor de Tumbas pode detectar passivamente portas secretas com um resultado 1 no d6 (1 ou 2 se for um elfo). Caso esteja procurando, esta chance passa a ser 1 ou 2

no d6 (1,2 ou 3 se for um elfo).

- **No nível 8**, o Invasor de Tumbas não progredirá mais em ataque pelas costas e punjar, mas recebe um bônus de 10% para jogadas que envolvam reconhecer e desarmar armadilhas, não sofre penalidade no seu movimento quando está escalando e consegue passar por lugares apertados que seria impossível para alguém do seu tamanho.

- **No nível 16**, o Invasor de Tumbas consegue perceber automaticamente a presença (mas não a localização exata) de qualquer item ou conjunto de itens valiosos em um aposento.

## Ninja

**Alinhamento:** Neutro

Um ninja é um ladrão (ou místico) extremamente treinado em técnicas de espionagem, sabotagem, infiltração e assassinato. Os segredos da arte ninja são guardados por misteriosos clãs ancestrais que mantêm uma tradição de lealdade (ver abaixo), treinamentos rígidos e muita disciplina física e mental. Ninjas são sigilosos, discretos, observadores, astutos e muito perigosos.

- **No nível 5**, após aprender as técnicas secretas de furtividade do clã, o personagem foi aceito como um ninja. O árduo treinamento na arte do assassinato permite ao ninja utilizar o ataque furtivo com armas de arremesso, mas a jogada recebe -2 na rolagem de ataque, devido a dificuldade de mi-



rar nos pontos vitais da vítima. Como o ninja precisa ser frio e ter controle total de suas emoções, o treinamento também concede +2 nas jogadas de proteção de sabedoria.

- **No nível 8**, o ninja se torna um assassino completo. O ninja deixa de progredir em punjar e passa a manipular e produzir venenos (veja abaixo). Neste nível o ninja se torna um perito em emboscadas, sendo assim, causará +2d6 de dano (antes de aplicar o multiplicador de ataque furtivo) sempre que surpreender um inimigo com um ataque furtivo na primeira rodada de combate.

- **No nível 16**, o ninja aprende a arte de escrever e usar os famosos pergaminhos secretos dos Ninjas. Para escrever os pergaminhos é preciso ter um pincel especial (30 PO) e tinta nanquim (5PO), além dos ingredientes especiais de cada efeito (veja abaixo).

**Lealdade:** Todo ninja possui um voto de lealdade e fidelidade ao seu clã, que lhe proporciona o aprendizado das artes ninja, a aquisição de equipamentos e um grande grupo de aliados (Ninjas atraem seguidores no nível 11). Todo ninja deve ser obediente e submisso a seus superiores, mesmo em missões suicidas. Um ninja prefere morrer a conceder informações sobre os planos de seu clã e por isso é comum que ninjas se suicidem ao serem capturados. A traição é considerada um crime hediondo, que levantará a ira e o espírito vingativo em todos os

membros do clã. Um ninja renegado que quebre seu voto de lealdade irá sofrer danos em sua personalidade, o que se reflete numa redução de -2 nas jogadas de proteção de sabedoria.

**Manipular/produzir venenos:** Uma jogada bem-sucedida permite produzir ou manipular uma dose de veneno. O custo de produção é de 50 PO para venenos simples e mais de 300 PO para venenos mais raros e poderosos. Os venenos simples causam efeitos menores, como 2d6 de dano, sonolência, atordoamento e paralisia parcial. Já os venenos mais poderosos podem paralisar completamente ou até mesmo matar um alvo de tamanho médio. Preparar um veneno pode levar 1d6 horas para venenos simples ou 1d6 dias para venenos mais poderosos.

Escrever/Utilizar pergaminhos mágicos: Os ninjas mais podem escrever pergaminhos mágicos que simulam os efeitos de certas magias. O custo para produzir os pergaminhos é de 50 PO por círculo da magia e o tempo de produção é de 1 hora por círculo da magia. Ativar um pergaminho ninja requer uma rodada completa para ler o texto e outra para executar os gestos místicos com as mãos. Após ler o pergaminho, as escritas secretas desaparecem e o efeito mágico fica engatilhado, esperando apenas a execução dos gestos secretos, que pode ocorrer até 2d6 horas depois da leitura. Segue abaixo a lista de efeitos disponíveis para os pergaminhos ninjas\*:

# Especializações

- **1º círculo (50 PO / 1 hora):** Ilusão, Patas de aranha, Queda Suave, Salto, Sono, Ventriloquismo
- **2º círculo (100 PO / 2 horas):** Silêncio 4,5m, Escuridão, Aterrorizar, Imobilizar pessoas e Obscurecimento.
- **3º círculo (150 PO / 3 horas):** Invisibilidade, Reflexos, Mensagem, Lentidão e Proteção contra projéteis.
- **4º círculo (200 PO / 4 horas):** Roupa encantada, Morte aparente, Velocidade, Forma espectral e Andar sobre as águas.
- **5º círculo (250 PO / 5 horas):** Confusão, Metamorfose, Porta dimensional, Medo, Arma encantada, Neutralizar venenos, Detectar mentiras e Idiomas
- **6º círculo (300 PO / 6 horas):** Magia da morte, Névoa mortal, Imobilizar monstros, Criar passagens e Encantar item.

\*algumas magias estão em um círculo diferente do apresentado em sua descrição no livro de regras do Old Dragon, mas isso acontece para deixar claro que o poder místico dos ninjas não está em pé de igualdade com o dos magos e clérigos.

## Sortudo

**Alinhamento:** Caótico

Ninguém sabe explicar o motivo pelo qual alguns ladrões parecem simplesmente não morrer! Alguns dizem que eles são abençoados pelos deuses dos ladrões, outros alegam que fizeram



algum ritual mágico e há que apenas atribua isso a sorte. De qualquer forma é fato que alguns ladrões sortudos parecem ter sete vidas como diz-se dos gatos.

- **No nível 5**, o sortudo recebe +1 em todas as Jogadas de proteção.
- **No nível 8**, o sortudo pode ignorar os efeitos de um ataque crítico que o tenha acertado ou refazer uma jogada de proteção que tenha falhado, mas apenas 1 vez por sessão de jogo.
- **No nível 16**, o sortudo pode usar as habilidades anteriores um total de 3x por sessão de jogo. Além disso, recebe +2 para se estabilizar quando estiver inconsciente e +30% na sua chance de ressurreição.

## Capítulo 4

# Magos

## Blasfemador

**Alinhamento:** Caótico

O mago fez um pacto com demônios ou entidades malignas com o objetivo de aumentar seus poderes; realizar uma vingança ou apenas difundir uma seita ou fé bizarra. Este contrato lhe garantiu novos poderes que permitem causar grande dor e sofrimento através de blasfêmias e palavras de mal agouro. O Blasfemador é capaz de atrair grandes maldições sobre seus inimigos, além de poder espalhar o caos através de doenças e pragas. A grande desvantagem do pacto feito pelo Blasfemador é que com o tempo ele mesmo irá se transformando em uma criatura viciada em causar dor e sofrimento.

- **No nível 5**, o mago faz um pacto com uma entidade e pode conjurar 1 vez por dia a magia Causar pestilência. Todo dano causado com a pestilência é absorvido pelo patrono.
- **No nível 8**, o mago consegue conjurar Causar pestilência 3 vez por dia e a magia divina Maldição (Benção

revertida) pode ser anotada no grimório.

- **No nível 16**, o Blasfemador se torna uma criatura corrompida e herética. Se torna imune a doenças e venenos de qualquer espécie; pode conjurar 3 vez ao dia a magia Definhar (Restauração revertida) e a magia Toque da morte (Cura completa revertida) pode ser anotada no grimório. A partir deste momento o blasfemador precisará fazer um ritual de sacrifício com uma vítima de sua espécie para manter seus poderes e caso fique sem sacrificar por um ano perderá todos os poderes e 1d6 níveis de experiência. Após cinco anos sem sacrifícios a alma do mago será drenada para sempre! Um blasfemador pode se redimir e recuperar seus poderes e níveis de experiência ao se submeter a uma magia Missão, lançada pelo patrono.



## **Cavaleiro Arcano**

**Alinhamento:** Ordeiro

O cavaleiro arcano é um dos mais temíveis oponentes que um combatente pode confrontar em uma batalha. E, estes temíveis usuários de magia se especializaram no combate com armas ao ponto de igualar os Homens de Armas em sua versatilidade no uso de armas. Somando tais habilidades marciais a suas habilidades arcanas, o Cavaleiro Arcano mostra-se um oponente formidável para qualquer

um que venha a o confrontar. Extremamente uteis em guerras, os poucos exércitos que podem dispor dos serviços de um destes conjuradores possui uma peça valiosa que é capaz de desequilibrar qualquer batalha pelos seus conhecimentos tanto em combate quanto estratégicos.

Hábil tanto em lançar magias como em empunhar uma espada, estes raros seguidores dos caminhos arcanos estão confortáveis tanto lançando magias atrás da proteção de outros

aventureiros quanto na linha de frente lutando lado a lado com eles o que os torna uma peça valiosa também para um grupo de aventureiros, sendo capazes de exercer ambas as funções caso necessárias.

- **No nível 5**, o Cavaleiro Arcano passa a poder a usar qualquer arma corpo a corpo que possa empunhar com apenas uma mão, deixando assim a outra mão livre para realizar os movimentos necessários para conjurar magias. Pelo rigor de seus treinos também passa a usar o d6 em vez do d4 para as rolagens de dados de vida deste nível em diante.

- **No nível 8**, o Cavaleiro Arcano passa a aumentar seu Bônus de Ataque em 1 por nível nos próximos níveis. Os dados de vida também sobem de d6 para d8.

- **No nível 16**, o Cavaleiro Arcano pode tanto construir uma Torre Arcana quanto um Castelo e pode recrutar seguidores como se fosse tanto um Mago quanto um Homem de Armas de mesmo nível.

## Mestre de Sangue

**Alinhamento:** Neutro

O mago descobriu uma fonte de energia arcana alternativa e poderosa: O sangue de seres vivos. Os Mestres do Sangue são capazes de utilizar a força vital do sangue em suas magias, podendo aumentar sua capacidade de conjuração drasticamente. É possível também se valer do sangue de outras

criaturas, entretanto somente o sangue de seres ainda vivos possuem o poder desejado, dessa forma, o sangue dos mortos não é utilizado pelos taumaturgos.

- **No nível 5**, o mago passa a utilizar seu sangue para conjurar magias mais poderosas. Ao custo de 2 pontos de vida o taumaturgo recebe -2 na JP dos alvos de suas magias.

- **No nível 8**, o Mestre do Sangue pode se sacrificar para conjurar mais magias, podendo conjurar uma magia memorizada sem esquecê-la ao custo de 2 PV/ círculo da magia.

- **No nível 16**, o Mestre do Sangue pode usar seu sangue para criar um homúnculo serviçal e também para conjurar magias não memorizadas ao custo de 4PV/ Círculo. Neste estágio o taumaturgo atinge o domínio sobre o sangue de outros seres vivos e sempre que o mago estiver em contato com o sangue de uma criatura viva, poderá maximizar os efeitos de suas magias lançadas sobre esta criatura (-2 JP e os efeitos da magia serão maiores em 50%).

**Homúnculo:** É uma criatura pequena (2DV) construída pelo mago e animada através da magia de sangue. Eles são ótimos assistentes e atuam como espões, mensageiros e ajudantes em rituais e estudos. Homúnculos são extensões de seus criadores, compartilhando o mesmo alinhamento e natureza básica. Um homúnculo não pode falar, mas o processo de animação os liga telepaticamente pelo sangue. O

# Especializações

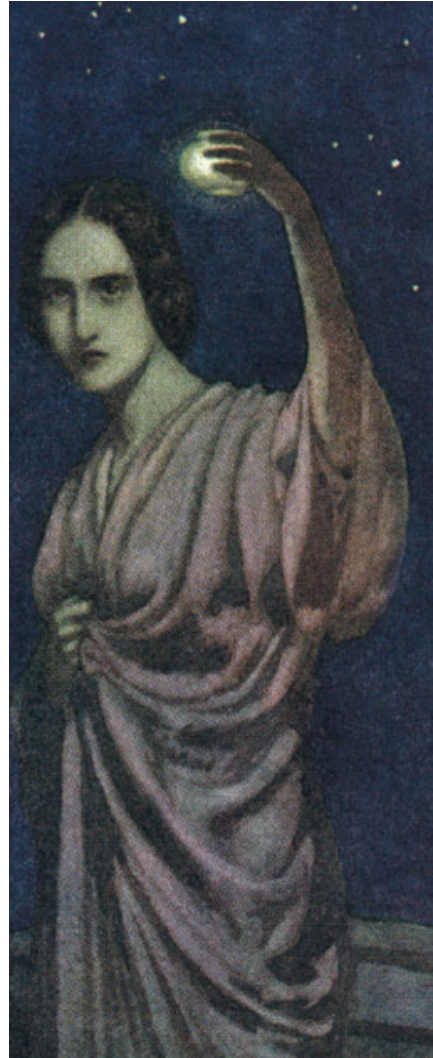
homúnculo sabe o que seu mestre sabe e pode transmitir a ele tudo o que vê e ouve, a uma distância de 1.500 metros. Um homúnculo nunca viaja além desta distância de bom grado, embora possa ser removido à força. Se isso ocorrer, a criatura faz tudo ao seu alcance para recuperar o contato com seu mestre. Um ataque que destrói um homúnculo causa 2d10 pontos de dano ao seu mestre. Se o mestre da criatura é morto, o homúnculo também morre, e seu corpo rapidamente se derrete.

**Criando um homúnculo:** Um homúnculo é moldada a partir de uma mistura de argila, cinzas, raiz de mandrágora, água corrente e um litro de sangue do próprio criador. Os materiais custam 50PO. O Mestre do Sangue pode montar o corpo inanimado ou contratar alguém para fazer o trabalho. Depois que o corpo é esculpido, será animado por um ritual prolongado (2d4+4 horas) e exaustivo que exige um teste de constituição para ser realizado sem interrupções. Uma falha desperdiça os materiais e um sucesso conclui o processo.

## **Mestre dos Portais**

**Alinhamento:** Neutro

Esta especialização é ideal para mestres que gostam de utilizar portais inter-planares em suas campanhas. Portais para outros planos oferecem possibilidades ilimitadas de paisagens e lugares a serem explorados pelos personagens. Por exemplo, um per



sonagem que morre por algum motivo pode ter sua alma enviada para o plano dos mortos; os seus companheiros podem ter acesso a esse local através de portais inter-planares, onde precisarão cumprir determinada tarefa para fazer com que a alma de seu

companheiro falecido possa retornar ao mundo dos vivos. Mestres podem usar mais de um cenário de campanha ao mesmo tempo, desde que estejam conectados entre si através de portais.

Esta especialização relaciona-se a magos que estudam o misterioso fenômeno dos portais inter-planares; a fim de dominarem o conhecimento necessário para acessar diferentes planos de existência.

- **No nível 5**, o Mestre dos portais torna-se capaz de identificar e analisar portais uma vez por dia. Ao identificar um portal o mago é capaz de estudar suas características básicas. Por exemplo, poderia descobrir se o portal leva para o mesmo plano material, para um plano material alternativo, para um plano elemental, etc; se o portal é de mão única ou de mão dupla; se necessita de uma chave ou palavra para ser ativado; etc. O tempo levado para estudar determinado portal varia de acordo com sua complexidade, ficando totalmente a critério do mestre.

- **No nível 8**, o Mestre dos portais aprofunda seus conhecimentos acerca da abertura de portais, no entanto ainda não é capaz de abrir portais para planos diferentes daquele em que se encontra. Mas torna-se capaz de utilizar a magia “porta dimensional” (descrita no livro de regras básicas) uma vez por dia sem que necessite memorizá-la, além das magias permitidas por seu nível de classe. Quando

“porta dimensional” for usada desta maneira, seu alcance é dobrado.

- **No nível 16**, o Mestre dos portais torna-se capaz de abrir um portal para um plano de sua escolha uma vez por dia. O portal aberto desta maneira é grande o suficiente para que criaturas grandes ou menores possam ultrapassá-lo; e permanecerá aberto 10 min/nível, ou até que o mestre do portal deseje fechá-lo. Ao abrir um portal desta maneira o mago utiliza uma quantidade enorme de energia, envelhecendo dois anos para cada vez que executa essa ação.

## Psíquico

**Alinhamento:** Neutro

O psíquico é um mago que atingiu o ápice de seus poderes mentais, revestindo suas magias por toda sorte de poderes mentais. Essa especialização exige que o personagem tenha no mínimo um valor de 12 no atributo Sabedoria. O psíquico não pode usar nenhuma arma (nem mesmo cajados), mas passa a poder usar armaduras de couro.

- **No nível 5**, o psíquico tem acesso a uma lista própria de magias por círculo que vai do 1° ao 8°, embora mantenha a mesma quantidade de magias por círculo (exceto que ele não ganha nenhuma pra o 9°). Esta lista utiliza tanto as magias arcanas como as divinas que possuem relação com o poder da mente.

- **No nível 8**, pode fazer ataques à

# Especializações

distância com uma massa de força invisível. É um ataque indefensável que atinge um alvo a até 5m mais o dobro do modificador de Sabedoria em metros. O dano causado é igual 1 mais o modificador de Sabedoria.

- **No nível 16**, a distância e o dano base do ataque telepático sobem para 10m e +2 de dano respectivamente.

## Lista de magias

**1º Círculo:** Abrir/Trancar, Cativar Animais, Comando, Detectar Alinhamento, Detectar Magia, Detectar Venenos, Enfeitiçar Pessoas, Escudo Arcano, Mensagem, Mísseis Mágicos, Queda Suave, Salto, Servo Invisível, Sono, Remover Medo, Santuário e Ventriloquismo.

**2º Círculo:** Aterrorizar, Cativar, Detectar Armadilhas, Detectar Invisibilidade, Falar com Animais, Imobilizar Pessoas, Invisibilidade, Levitação, Localizar Objetos e P.E.S.

**3º Círculo:** Clarividência, Dissipar Magia, Invisibilidade 3m, Proteção contra projéteis, Sugestão e Voo.

**4º Círculo:** Adivinhação, Andar sobre as Águas, Confusão, Detectar Mentiras, Medo, Poça Reflexiva e Porta Dimensional.

**5º Círculo:** Concha de Proteção, Imobilizar Monstros, Missão, Mudança de Planos, Muralha de Energia, Telecinésia, Teleporte e Visão da Verdade.

**6º Círculo:** Animar Objetos, Concha Antimagia, Desintegrar, Falar com

Monstros, Globo de Invulnerabilidade, Mover a Terra e Partir água.

**7º Círculo:** Enfeitiçar Multidões, Magia Astral, Palavra de Poder: Atordoar, Passagem Invisível, Portal, Reverter Gravidade, Terremoto e Visão.

**8º Círculo:** Limpar a Mente, Palavra de Poder: Cegar, Palavra de Poder: Matar e Parar o Tempo.



## Capítulo 5

# Qualquer classe

## Negociador Político

**Alinhamento:** Qualquer

O chefe da guilda dos bandidos, a princesa charmosa, a rainha manipuladora, o representante dos mercados, todos eles têm algo em comum. Nem sempre o caminho da vitória é um caminho com espadas e sangue, com magias ou ajuda divina. Muitas vezes palavras bem colocadas, ameaças que podem ou não se cumprir, alianças forjadas em momentos importantes, são uma arma muito mais eficaz. O negociador político sabe se aproveitar delas.

Desde o início de sua carreira, o negociador tenta fazer acordos, convencer inimigos, aliados e de alguma forma obter vantagem para si ou para o grupo através de sua lábia. Não é questão de beleza física que garante o sucesso desses conspiradores, mas sua astúcia, os argumentos bem colocados e seu magnetismo pessoal.

Por fim, um negociador não suja as mãos, ele convence os outros a suja-rem por ele.

É sempre mais fácil para esse personagem adquirir serviços de ajudantes e atrair seguidores para sua causa, seja ela lícita ou não.

No nível 11, o negociador político pode criar uma organização própria, seja um bando de guerreiros, uma guilda de ladrões, escola de magia, liga de comerciantes ou o que quer que faça sentido para seu personagem.

Nota: Esta especialização de forma alguma substitui a necessidade de argumentação e interpretação. Não há nenhuma rolagem ou regra que garantirá o sucesso de uma negociação entre PJs e PdMs. Ao melhor estilo Old School: cabe ao mestre e jogadores interpretarem coerentemente seus personagens chegando a uma conclusão diplomática ou não.

- **No nível 5**, o Negociador Político ganha +5% de bônus de reação em carisma e seu número de seguidores aumenta em 1. Além disso, se durante a interpretação fechar um negócio com um ajudante, este fará o serviço

# Especializações

por metade do preço – ou se já fosse fazer por metade, talvez faça de graça.

- **No nível 8**, o Negociador Político ganha +5% de bônus de reação em carisma (totalizando +10%). Além disso, pode pedir ao mestre uma vez por sessão para re-rolar um teste de reação de algum PdM.

- **No nível 16**, o Negociador Político ganha +5% de bônus de reação em carisma (totalizando +15%) e seu número de seguidores aumenta em 1 novamente (totalizando 2). Além disso, pode pedir re-rolagens das reações dos PdMs três vezes por sessão.



## 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**