

PANTEÃO CÓSMICO

Autor: Rodrigo Bazílio
Contato: alforjeblog@gmail.com
Revisão: Equipe Homeless Dragon
Editor: Equipe Homeless Dragon

 creative commons


www.OldDragon.com.br
Regras para Jogos Clássicos de Fantasia

Panteão Cósmico

No sistema Old Dragon, os Clérigos não pertencem a nenhum culto ou divindade específica: a natureza moral de sua fé limita-se a ser definida pelo Alinhamento do sacerdote (um Clérigo Ordeiro devota-se a um deus benéfico e assim por diante). No entanto, este artigo oferece alternativas para aqueles que gostam de criar possibilidades de interpretação e novos contextos para seus personagens. Depois de criar seu Clérigo, você pode escolher qualquer uma das seguintes divindades a seguir, cuja devoção implicará nalgumas exigências para o personagem – por exemplo, o Alinhamento deve ser compatível com a divindade em questão.

Os Clérigos das divindades propostas a seguir não seguem Especializações com a evolução dos níveis. Em lugar disso, adquirem novos poderes, concedidos pelos deuses para auxiliar na propagação e defesa da fé e para recompensar o trabalho do sacerdote. Certos poderes permitem que o Clérigo realize magias extras, outros, que ele se transforme em certos tipos de animais. O Mestre de Jogo pode fazer qualquer alteração nos poderes concedidos, caso ache que a campanha possa ser desequilibrada.

Orathus

Orathus é o rei dos deuses da Torédia. É o senhor da criação, da vida e da ordem. É o patrono da lei e dos regulamentos que regem o universo, e de tudo que é vivo. Porém, sua severidade é tamanha que, um dia, quis acabar com a desordem no mundo. Ele enviou Barindakhor, o lorde da guerra, o qual não conseguiu realizar sua missão.

Dizem que Orathus ainda não desistiu de sua ideia, e que planeja algum dia destruir o mundo para recriá-lo.

Seu feito mais importante foi expulsar seu maligno irmão Zuldorak da Torédia.

Etos

Como defensores da lei, da ordem e da vida, os sacerdotes de Orathus convivem constantemente com a comunidade, visando à proteção da sociedade e da organização. Os clérigos acreditam que, quando os membros da comunidade respeitam as leis sociais e as que regem o universo, toda a sociedade prospera. Desrespeitar as leis, para os sacerdotes, é uma sustentação do caos – e do mal. Os sacerdotes de

CLÉRIGOS DE ORATHUS

- **Alinhamento:** Ordeiro
- **Alinhamento dos seus seguidores:** Ordeiro
- **Símbolo:** Uma balança erguida na ponta duma lança.
- **Exigências:** Sabedoria 16, Carisma 15
- **Raças permitidas:** Todas.
- **Armas permitidas:** Apenas armas de contusão.
- **Armaduras permitidas:** Todas.
- **Ritual:** O clérigo de Orathus deve fazer um voto de castidade e nunca mentir.
- **Poder da Fé:** Um clérigo de Orathus utiliza o poder da fé como se tivesse 1 nível a mais, ajustando a tabela de acordo.

Orathus devem manter a ordem e a justiça, por isso, quando alguma coisa ameaçar a ordem pública, eles devem tomar providências imediatas à altura do problema (de um bom sermão a um combate, mas não até à morte). Acima de tudo, o clérigo de Orathus é um defensor da vida, portanto, só deve matar em último caso, em uma luta justa.

Poderes concedidos

3º nível: Proteção contra Alinhamento uma vez por dia a cada 3 níveis.

6º nível: Detectar Mentiras uma vez por dia.

12º nível: Reviver Mortos uma vez por dia.

Ellandril

Ellandril é uma deusa de imensa bondade, sempre disposta a ajudar a todos. Ela representa a misericórdia, a compaixão, a paz e a cura. Diz a lenda que, um dia, Orathus, o deus

da criação, desejou destruir o mundo. Ele enviou o temível Barindakhor para realizar a tarefa. Ellandril sentiu pena dos seres vivos e impediu o lorde da guerra de acabar com o mundo. Então, emocionado pelo amor da deusa, ele chorou e, de suas lágrimas, uma intensa chuva se formou sobre o mundo. Três dias depois, quando a chuva cessou, grande parte dos seres vivos sentiu o remorso de Barindakhor, arrependendo-se de seus atos pecaminosos. Assim, nasceu o culto à Ellandril.

Todos os anos, no mesmo dia, chamado de Dia da Salvação, ocorre uma chuva torrencial, seguida pelo florescimento de muitas lótus brancas em algumas áreas do mundo.

Etos

Os seguidores de Ellandril devem evitar o derramamento de sangue a todo custo e incentivar ao máximo a paz às pessoas à sua volta. Devem ajudar a comunidade sempre que possível, não podendo matar nenhum ser vivo.

Panteão Cósmico

Só devem atacar alguém em último caso, e, mesmo assim, não podem ferir gravemente o alvo. Os clérigos da ordem são normalmente donos de templos que recebem pessoas doentes e desesperadas, e dedicam suas vidas inteiras no atendimento dessa parte da população. Eles abrem mão de riquezas e bens materiais, somente para semear a bondade e misericórdia entre as pessoas. Sacerdotes da deusa também são vegetarianos.

Poderes concedidos

3º nível: Remover Medo uma vez por dia.

6º nível: Curar Ferimentos Leves três vezes por dia.

7º nível: Pode acalmar um número de seres enfurecidos igual ao seu nível, cujos dados de vida não ultrapassem metade de seu nível de experiência, durante 1d6 minutos.

9º nível: Dissipar Caos uma vez por dia.

12º nível: Cura Completa uma vez por dia.

Barindakhor

Conhecido como o “Mestre Guerreiro”, este é o deus da força e da guerra. Juntamente com seu exército de combatentes divinos, ele mantém a tropa de elite da Torédia – o lar dos deuses.

Barindakhor foi mandado por Orathus para destruir o mundo mas, inesperadamente, se arrependeu. Diz a lenda que, Ellandril, a deusa da paz, entrevistou em sua missão, fazendo em seu coração nascer a flor da piedade.

Barindakhor ganhou prestígio por derrotar e expulsar o terrível Zuldorak da Torédia, no princípio de tudo, quando os seres vivos ainda eram crianças.

Quando um fiel seguidor deste deus morre, recebe a honra de se unir por toda a eternidade ao seu glorioso exército.

Etos

Os clérigos de Barindakhor, como bons guerreiros, devem lutar sempre na linha de frente, nunca evitando um confronto. Os seguidores deste

CLÉRIGOS DE ELLANDRIL

- **Alinhamento:** Bondoso (Ordeiro e Bom)
- **Alinhamento dos seus seguidores:** Ordeiro com tendência benévola.
- **Símbolo:** Uma lótus branca.
- **Exigências:** Sabedoria 16, Carisma 16
- **Raças permitidas:** Todas.
- **Armas permitidas:** Bordão, Cajado, Rede ou Laço
- **Armaduras permitidas:** Armaduras de couro e qualquer escudo.
- **Ritual:** O clérigo de Ellandril deve ser vegetariano e fazer um voto de castidade.
- **Poder da Fé:** Um clérigo de Ellandril utiliza este poder normalmente.

CLÉRIGOS DE BARINDAKHOR

- **Alinhamento:** Honrado (Caótico e Bom).
- **Alinhamento dos seus seguidores:** Qualquer um desde que não seja maligno.
- **Símbolo:** Um materlo.
- **Exigências:** Força 16, Constituição 15
- **Raças permitidas:** Todas.
- **Armas permitidas:** Todas
- **Armaduras permitidas:** Todas.
- **Ritual:** Todas as manhãs o clérigo deve fazer suas orações frente a um jarro com água potável, em seguida, derramando-a no solo, enquanto conclui suas preces. Se não fizer isso, não poderá usar seus poderes e suas magias. Este ritual significa o choro de Barindakhor, que salvou o mundo da destruição.
- **Poder da Fé:** Um clérigo de Barindakhor não pode utilizar o poder da fé para espantar mortos-vivos.

deus que fugirem covardemente de um combate, perderão seus status de sacerdotes. Para os clérigos, as batalhas não são simples eventos de desentendimento: todo combate é uma maneira de reverenciar a força, a glória, a virilidade e, principalmente, a coragem. Ainda mais quando o motivo da peleja é combater as forças malignas. É claro que este estado de espírito já levou muitos sacerdotes à morte, mas, Barindakhor não aceita ratos em suas fileiras!

Os seguidores deste deus devem sempre tomar parte de combates, defendendo pessoas incapazes, amigos. Se algum combate parecer desvantajoso para uma pessoa de tendência boa, o sacerdote não deve pestanejar ao intervir e somar forças.

Poderes concedidos

3º nível: Incitar a Fúria uma vez por dia a cada 3 níveis – o clérigo é to-

mado por uma acesso de ira e raiva enlouquecida, ganhando um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano, enquanto durar o combate.

8º nível: O clérigo pode realizar 2 ataques a cada turno, como um guerreiro.

13º nível: Pode invocar um martelo divino, uma vez por semana a cada 7 níveis, que dura cerca de 1d8+3 rodadas. A arma mágica possui um bônus de +3 nas jogadas de ataque e dano (1d6+3), e provoca o dobro do dano em seres com tendência maligna.

Valindra

Valindra é a deusa da arte, da beleza, do amor e da música. Ela representa o ápice do romantismo e da poesia. Vários artistas, poetas e músicos dedicam suas obras à deusa, no intuito de honrar seu nome e sua graça. Por ser uma artista, Valindra espalha suas

Panteão Cósmico

obras de arte pelos pátios da Torédia, como quadros, esculturas e canções. Valindra não admite o ódio e a feiura, e é incapaz de tolerar atos que danifiquem obras artísticas em seu louvor.

Na Torédia, Valindra é responsável pelo entretenimento dos outros deuses, que adoram sua arte e sua música.

Quando um fiel seguidor morre, pode contemplar a beleza e arte da deusa por toda a eternidade.

Etos

Os clérigos de Valindra devem proteger todo tipo de arte, a beleza e o amor. Eles acreditam no amor como essência do universo, e que a arte é uma das suas maiores manifestações físicas.

Como protetores do amor e arte, muitas vezes, sacerdotes de Valindra são convocados para realizar casamentos, noivados e resolver problemas amorosos. Jovens apaixonados, casais separados e pessoas desiludidas devem

ser amparados pelos clérigos, que são chamados de ‘padres-casamenteiros’ pelo povo.

Poderes concedidos

1º nível: O clérigo adquire um dom de persuasão chamado de “Voz do encanto”: em situações sociais, o PJ obtém um bônus de +5% nos Testes de Reação. Caso o interlocutor já esteja sendo hostil, o clérigo pode tentar alterar a reação do interlocutor de hostil para amigável: basta multiplicar o nível de experiência do clérigo por 5 e rolar 1d100. Se o resultado do lance for menor que o valor do nível multiplicado, uma reação hostil torna-se amigável automaticamente. Isso pode ser feito uma vez por dia. Em caso de falha nos testes, o clérigo não pode tentar novamente – será preciso avançar de nível para ter outra chance.

3º nível: Pode usar a magia Cativar uma vez por dia.

8º nível: O clérigo pode alterar sua

CLÉRIGOS DE VALINDRA

- **Alinhamento:** Bondosa (Bom e Neutro).
- **Alinhamento dos seus seguidores:** Ordeiro com tendências benévolas.
- **Símbolo:** Uma rosa.
- **Exigências:** Sabedoria 14, Carisma 15
- **Raças permitidas:** Todas.
- **Armas permitidas:** Arco, Cajado, Rede ou Laço
- **Armaduras permitidas:** Armaduras de couro e escudo pequeno.
- **Ritual:** Todas as anos, na primavera, os clérigos de Valindra devem compor uma obra de arte em seu louvor. Pode ser um poema, canção, pintura, escultura etc. O Mestre de Jogo deve exigir testes com as Perícias apropriadas e, se obtiver sucesso, a obra será concluída. Em caso de falha, o sacerdote perde seus poderes, até que realize alguma obra de arte.
- **Poder da Fé:** um clérigo de Valindra pode utilizar o poder da fé normalmente.

aparência. Só se pode se transformar em outro indivíduo da mesma raça, mas o sexo pode ser alterado. Funciona uma vez por dia.

13º nível: O clérigo pode dar vida a uma obra de arte, transformando-a em um tipo de golem: uma pintura em um quadro parecerá um desenho animado, uma canção numa partitura tocará sozinha com as notas se movendo loucamente e uma escultura possivelmente sairá de sua plataforma para caminhar. A obra animada realizará pequenos serviços para o clérigo, mas não atacará ninguém (uma escultura, por exemplo, pode bloquear o caminho de um ladrão, mas não feri-lo). O efeito dura 1d4 minutos. Este poder funciona uma vez por dia.

Nerpius

Nerpius é o deus da trapaça, da ganância, do jogo e do dinheiro. Sua ambição é tão grande que quase o pôs para fora da morada dos deuses. Mas, por temer a lei de Orathus, Nerpius se adaptou. O deus da trapaça adora todas as formas de riqueza e joias – tanto que seu lugar na Torédia é um salão feito de todos os tipos de minérios e pedras preciosas.

Diz a lenda que, quando um de seus seguidores morre, recebe o deleite de passar a eternidade deitado, brincando sobre um mar de joias e moedas no salão de Nerpius. Dizem que, por sua sagacidade e perspicácia, Nerpius é o conselheiro principal de Orathus.

Étos

Os seguidores de Nerpius acreditam que a vida é um jogo em que apenas eles devem ganhar. Para isso, a melhor maneira de aproveitar tal jogo ao máximo é trapaceando. Passar a

CLÉRIGOS DE NERPIUS

- **Alinhamento:** Vil (Ordeiro e mal)
- **Alinhamento de seus seguidores:** Ordeiro com tendências egoístas ou vis.
- **Símbolo:** Uma pata empalhada de uma raposa.
- **Exigências:** Destreza 15, Inteligência 15.
- **Raças permitidas:** Todas.
- **Armas permitidas:** Adaga, zarabatana, espada curta, arcos.
- **Armaduras permitidas:** Qualquer armadura de couro, sem escudo.
- **Ritual:** O clérigo deve lançar em um rio 10% de sua renda três vezes ao ano, em louvor à Nerpius. Depois que o dinheiro for jogado no rio, não poderá ser encontrado de novo, nem com a ajuda de magia (isso explica porque Nerpius vive sobre um mar de moedas e joias...)
- **Poder da Fé:** um clérigo de Nerpius utiliza o poder da fé normalmente.

Panteão Cósmico

perna nos outros é uma arte para seus sacerdotes, ou para, pelo menos, tirar vantagem de uma situação financeira.

Porém, quando são descobertos, os clérigos de Nerpius valorizam a lábria e retórica para manipular a ocasião e torná-la mais favorável. Um dos lemas do culto é “conte uma lorota e fuja”.

Como bons malandros, estes clérigos exaltam formas de disfarce, falsificação, lapidação e a cunhagem de moedas.

Poderes concedidos

1º nível: O clérigo tem direito a usar os seguintes talentos de ladrão: Pungar, Abrir Fechaduras, Mover-se em Silêncio e Esconder-se nas Sombras. Ele tem 40 pontos percentuais para distribuir nesses talentos, modificados por raça, Destreza e armaduras utilizadas. Não deve ser permitido o gasto de mais de 15 pontos em um talento. A cada nível, o clérigo recebe mais 20 pontos percentuais para distribuir, sendo que no máximo 10 pontos poderão ser aplicados em cada um. O nível máximo dos talentos é 70%.

5º nível: O clérigo pode se transformar em um pequeno mamífero (rato, mico, colho, raposa, esquilo...) uma vez por dia.

10º nível: Adivinhação uma vez por dia.

Zuldorak

Zuldorak é o símbolo de tudo que é maligno, putrefato e maldito. É o deus da corrupção, doença, fome e destruição. Diz a lenda que Zuldorak é irmão de Orathus, e que, um dia, se ofendeu profundamente com Razorius, deus da loucura, que insistia em satirizá-lo em suas encenações. O ódio que Zuldorak cultivou por ele cresceu e se tornou um desejo de espalhar a desgraça pelo universo. Felizmente, a pedido de Orathus, Barindakhor expulsou o deus do malefício para o Plano Negativo. De lá, Zuldorak comanda todos os seres corrompidos, planejando retornar à Torédia para derrubar seu irmão.

Etos

Os clérigos deste deus devem cultivar o mal, a perversão e o ódio por toda parte. Se uma guerra estiver em vias de eclodir, eles devem incentivar as pessoas a começá-la. Se alguém lhes ofender, eles devem retribuir com vingança e maldições. Se não houver lugar para o amor e compaixão no coração de um ser vivo, os sacerdotes deste deus tentarão arrebatá-lo para o culto. Esses clérigos acreditam que não há ofensa pior que a existência da justiça e da bondade.

Corromper as pessoas e destruir a paz são as obrigações dos clérigos de Zuldorak. Porém, além de exercer seus deveres, esses sacerdotes são proibidos de revelar sua divindade. Eles devem mentir e enganar de modo que ninguém os veja como sacerdotes.

CLÉRIGOS DE ZULDORAK

- **Alinhamento:** Cruel (Caótico e mal)
- **Alinhamento de seus seguidores:** Qualquer com tendência maligna.
- **Símbolo:** O crânio de uma cobra venenosa.
- **Exigências:** Sabedoria 15, Carisma 16.
- **Raças permitidas:** Todas.
- **Armas permitidas:** Todas.
- **Armaduras permitidas:** Qualquer armadura de couro e qualquer escudo.
- **Ritual:** Uma vez a cada três meses, o clérigo de Zuldorak deve fazer um sacrifício em louvor ao deus. Embora que qualquer vida seja aceita por ele, Zuldorak prefere especialmente que uma criança de qualquer raça seja oferecida nesse ritual. O sacerdote deve extrair o coração da vítima e queimá-lo numa bacia. Se esse ritual for interrompido ou desobedecido, o clérigo perderá seus poderes durante 1d4 meses. Ao final deste prazo, ele fará um novo ritual, e a oferenda será uma virgem humana ou elfa.
- **Poder da fé:** um clérigo de Zuldorak pode usar o Poder da Fé para controlar mortos-vivos.

Suas ações são realizadas no maior sigilo, e a pena para alguém que viole esta regra é a submissão absoluta: o culpado torna-se um morto-vivo a serviço de seus amos.

Poderes concedidos

1º nível: O clérigo pode fabricar uma dose de veneno a cada nível.

3º nível: O clérigo pode irradiar uma aura de medo, num raio de 20 metros. Qualquer criatura que entre nesta área deve fazer uma Jogada de Proteção usando o bônus de Sabedoria. No caso de falha, a criatura fugirá apavorada por 1d6 rodadas. O clérigo pode suprimir este efeito quando quiser.

5º nível: Imunidade a todos os tipos de venenos.

8º nível: Reanimar mortos uma vez por dia.

10º nível: O clérigo pode transfor-

mar-se em uma cobra ou serpente venenosa, uma vez por dia. Em suas presas existem duas doses de veneno.

14º nível: Pode rogar uma doença uma vez por semana. A vítima deve fazer uma Jogada de Proteção usando o bônus de Constituição. Em caso de falha, a vítima é acometida imediatamente por febre alta, feridas, hematomas e bolhas. Todas as habilidades e testes do personagem são penalizados em -4 pontos, e seus pontos de vida são reduzido à metade. Os efeitos continuam até que uma

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