

GNOMOS

Gnomos são humanoides semelhantes aos anões, porém um tanto mais baixos, corpulentos e ... interessantes. Eles não se destacam por sua habilidade em combate, sua proeza com certas armas ou mesmo por um ar inocente. Gnomos se destacam, sim, pelo fato de poucas pessoas conseguirem ver um deles nos dias de hoje.

Autor: Eclison Tolentino

Regras: Anderson Orsi

Editor: Antonio Sá Neto

 creative commons

Nós, os Gnomos

Gnomos são humanoides semelhantes aos anões, porém um tanto mais baixos, corpulentos e ... interessantes. Eles não se destacam por sua habilidade em combate, sua proeza com certas armas ou mesmo por um ar inocente. Gnomos se destacam, sim, pelo fato de poucas pessoas conseguirem ver um deles nos dias de hoje.

Esses indivíduos, já de muito reclusos, tornaram-se ainda mais avessos à civilização após presenciar as interações destrutivas entre as outras raças. Gnomos são, em grande escala, pacifistas, e mesmo os piores indivíduos de sua espécie procuram obter o respeito alheio por meio de seu intelecto (e algumas magias de ilusão), ou pelo seu... proeminente nariz.

Não é segredo para ninguém: enquanto anões cultuam suas barbas, os gnomos admiram (e se envaidecem) por seus avantajados narizes. Orelhas grandes, então, são a companhia perfeita para narigões. Alternativamente, elas ajudam a disfarçar e tirar a atenção de um nariz não tão desenvolvido. Mais ou menos como as asas em um dragão,

que encobrem os atrofiados (ou mesmo ausentes) chifres em sua cabeça. Você nunca viu um aventureiro comentar dos tímidos chifres de um dragão, pois não?

É porque eles se concentram em suas asas, mesmo quando estão dentro de cavernas, local no qual asas não servem de muita coisa, ao contrário de chifres. Mas estamos falando de nós, gnomos, e não deles, os dragões. Mas, claro, estamos falando para aventureiros. Você é um deles, certo? Heh, eu já sabia!

Agora, por gentileza, vá arrumar uma bainha para sua espada... eu estou ocupado aqui, tentando fazer com que os outros entendam um pouco mais sobre nós, gnomos.

Agora, continuando, sem esses mal-procedidos interrompendo a narrativa: gnomos são civilizados, até muito bem civilizados, mas eles (nós?) desconhecem melhor maneira de viver que junto à natureza, em locais o mais arejados possíveis. Sério mesmo, tem coisa melhor que cercar uma borboleta de outras borboletas ilusórias, e então botar as crianças a tentar descobrir qual

é a verdadeira? Bom, a menos que você seja uma borboleta confusa em meio a tantos reflexos de você mesma, garanto que você concorda que não há!

Nós preferimos nos afastar, porque nós compreendemos uma verdade fundamental: as outras raças perderam o sentido das coisas. Eles lutam, acumulam ouro, e não se divertem. Até mesmo os elfos, escravizados em suas florestas, não mais as admiram.

Os humanos, bem, digamos apenas que eles andam muito colados aos anões... porém, “traz mau auspício de primos falar em prejuízo”, volto então a falar dos gnomos.

Nós vivemos em três locais distintos: nas profundezas não tão profundas de colinas, outeiros e contrafortes, na superfície das profundezas menos rasas de cavernas, túneis, carstes e afins, ou então nas elevadas árvores, folhas, frutos e troncos das mais discretas e evidentes florestas, matas, selvas e bosques.

Heh, nós somos tão adaptados em nossas cidades que: um elfo não vê nossas casas, mesmo quando sentado em cima delas; dragões comumente não sabem que nós estamos ali, a postos para derubar suas prateleiras de porcelanas ou reordenar seus tesouros de acordo com a data de fabricação; anões confundem nossos túneis com algo de fabricação natural, apesar de nunca descobrirem qual animal pode escavar um túnel com esquinas ou, pasmem, escadas. Eu estou te dizendo, se nós quiséssemos, poderíamos dominar o mundo, e ele teria túneis de terra batida, limpos, de

onde os anões teriam acesso às mudas de pau-ferro, e os elfos poderiam, finalmente, conhecer as refinadas porcelanas draconianas. Mas onde estaria a graça nisso?

Lembre-se sempre: nós somos amistosos, curiosos e ótimos avaliadores de caráter. Não atacamos ninguém em nossos domínios só porque estão ali, mas sim porque inventaram de “melhorar” o local.

E, por falar em inventar, há sim um bando de nós que vive de fazer engenhocas e trapizongas, mas não é do feitio de todos nós se meter com isso. Assim como não é todo anão que é um bêbado marrento, e nem é todo elfo que é um frescalhão enrustido. Sim, acredite, há exceções! Talvez não tantas para que sirvam de comparação com a nossa situação, mas você entendeu o que eu disse.

Bom, já temos muitas linhas de amenidades, falemos então de algo importante: rabanetes.

Esses simpáticos vegetais são a melhor comida e sobremesa que um gnomo pode desejar. Eles não precisam de muita luz, podem ser adubados com praticamente qualquer coisa (até mesmo ideias ruins, muito embora eu não o recomende) e crescem em florestas, colinas, subterrâneos... eu ainda espero encontrar uma maneira de plantar rabanetes no deserto, mas não sei realmente se ainda seriam tão suculentos e agradáveis.

Muitos gnomos dedicam sua vida à agricultura e ao aperfeiçoamento do

cultivo de rabanetes, com o intento de propiciar seu desenvolvimento em locais ainda inóspitos, como taigas e tundras, o que nos permitiria habitar tais lugares sem ter a pretensão de nos alimentar com (injúria das injúrias!) rabanetes importados.

Conquistar regiões gélidas é um dos nossos maiores esforços rumo à remoção da pecha “gnomos das rochas”... mas meu primo falará disso com mais detalhes, adiante, e eu posso me ater apenas aos rabanetes. Felizardo, eu!

Nunca separe um gnomo de seus rabanetes. Ele pode acreditar que você também aprecia tais guloseimas tanto quanto ele, e, no dia seguinte, você pode acordar com um alqueire de rabanetes, prontinhos para serem colhidos, em volta de sua casa.

Ah, o cheiro de rabanetes maduros e apodrecendo ao sol, pela manhã... isso me lembra da Grande Fome de 34, quando uma confusão entre um leiloeiro meio-surdo e um príncipe humano, viciado em rabanadas, que, ao pronunciar seu lance de boca mais que cheia, fez com que o preço dos rabanetes fosse parar no Elísio.

Ah, que dias aqueles... pessoas trocando vacas por rabanetes... carroças de rabanetes sendo atacadas por goblins que pereciam em nossos machados... ah, as maravilhas de uma economia moderna!

Feljen Jenessen

Gnomos das Rochas

Primeiro de tudo, sem essa de “gnomo das rochas”. Dizer que os gnomos são “das rochas” vale tanto quanto dizer que os humanos são “da lama” (e, se você já esteve em uma das cidades deles...).

Quem sabe, você já viu um “humano das selvas”, ou mesmo um “humano dos pântanos”? Não, eu não imaginei que tivesse visto. E um “orc das cataratas”, você já viu? Não? HÁ! Pois eu, já! Hm, ou será que era um “orc com catarata”? Difícil dizer, ele não viveu muito... se ao menos alguém lhe avisasse da beira do precipício...

A verdade é que gnomos podem habitar regiões rochosas. Como também podem habitar outros lugares, como planícies, pântanos, florestas e outros.

Na verdade, a maioria escolhe viver na superfície, mas apenas em locais divertidos e, como existem poucas situações engraçadas envolvendo sanguessugas, nós evitamos pântanos. Bom, não exatamente “poucas”, mas certamente “não muito variadas”. Já abelhas, por exemplo, minha nossa, são mais engraçadas que macacos!

Um outro aspecto de se viver próximos à superfície e próximos aos humanos e elfos e próximos à confusão e à praticamente todo o resto, bom, é que você tende a ser um espectador privilegiado das situações mais hilárias que uma pessoa imaginativa pode imaginar.

Sério mesmo, de onde os elfos tiraram

a ideia de que são donos das matas, que cabe a eles “proteger” tudo? E os humanos, então, donos das planícies e colinas?

HÁ! Pois coloque entre os dois uma meia dúzia de colinas cobertas por florestas, e deixe o festival de baboseiras começar. Se houver alguma rota comercial desprotegida, então, você pode adicionar goblins e kobolds... aí sim, as coisas ficam interessantes!

A verdade é que o mundo precisa de nós. Senão, ele perderia a graça, o viço, tudo. Até mesmo as crianças humanas sabem disso, e se riem de nossas pequenas travessuras.

Elas entendem. Talvez, apenas talvez, nós um dia descubramos qual é a maldição que lhes acomete, que lhes transforma em adultos tão desagradáveis... oh, bem, quando se é um gnomo, sonhar é perigoso... ainda que seja com coisas melhores.

Nós procuramos não nos assenhorar de muita coisa além do nosso alcance, mas quando você vive em um mundo onde até mesmo os ditos “civilizados” resolvem a maioria das diferenças no gume de uma arma, você acaba esperando pelo pior, mais ou menos como o primo Twiwo, que, impacientemente, colocou a cabeça no túnel para verificar se o vagão de minério estava vindo. Infelizmente, ele estava.

Não nos procure, nós procuraremos você. Heh, melhor ainda, nós sabemos onde você está, e lhe diremos para onde ir: para longe de nós.

A não ser que você tenha algo extremamente precioso (como uma receita secreta de rabanetes escaldados), evite nossas terras. Você as reconhecerá pela curiosa presença amistosa de doninhas, carcajus e furões. Além do aroma dos já pronunciados rabanetes...

E agora, para algo totalmente diferente, falemos dos gnomos que você, provavelmente

encontrará em sua vida: os gnomos viajantes (bem que eu queria falar de rabanetes, mas o Primo Feljen chegou antes de mim, aquele lépido narigudo).

Se você encontrou um gnomo e seus bolsos estavam cheios de rabanetes, saiba que ele é um “aventureiro”, como dizem nas terras humanas. Nós aqui não sabemos exatamente o que isso quer dizer, mas parece ter algo a ver com surrar os monstros e tomar os tesouros deles. Oh, bem, gosto não se discute.

Um gnomo aventureiro tem algum interesse monótono e pueril, como talvez “se tornar o mais rico dos gnomos”, ou mesmo “aprender as magias mais poderosas possíveis”, ou quem sabe “aprimorar minha habilidade no uso de uma arma sagrada”, ou ainda “recuperar riquezas ancestrais da tumba de não sei quem”, sem falar no velho clichê “eu quero me casar com a filha do rei, ela me ama, mas ele ‘não tolera a minha raça’”, ou algo do tipo. Em primeiro lugar, não espere o mínimo de etiqueta desse gnomo: ele

não te dirá qual sua variedade preferida de rabanete, nem os nomes de suas doninhas de estimação favoritas, nunca te pedirá para explicar algo uma segunda vez, o que já elimina terceiras e quartas explicações.

Ele tentará ser, horror dos horrores, apenas élfico. Meh, talvez nem mesmo isso, talvez ele se limitará a ser “um anão que conjura magias”. O que é uma ofensa para nós, e para nossos primos.

O maior engano que um grupo desses aventureiros pode cometer é acreditar que ter um gnomo entre eles os tornará mais toleráveis em nossas terras. Aprendam uma coisa: não é porque você está coberto em vinho tinto que as raposas vão lambe suas botas.

Gnomos saem de nossas terras pela mesma razão que humanos saem de suas cadeias: eles foram idiotas o suficiente para se deixarem convencer que a vida lá fora é mais segura, mais bonita e com a grama mais verde. Afinal de contas, quem é que precisa de grama?!

Assim, se você deu o azar de encontrar com alguém tão monótono, sem graça, desumorado, ávido por riquezas/poder/prestígio/nobreza ou sei lá que outras tolices, eu sinto pena de você. Se esse indivíduo, ainda por cima, for um gnomo, por favor, pergunte a ele qual a sua cidade de origem, para que lado ela fica e **NUNCA MAIS DEIXE QUE ELE VOLTE PARA CÁ!**

Limmi Jenessen

Gnomos... das Florestas?

É, visivelmente, você não aprendeu nada com o primo Limmi. Deixe-me corrigir para você:

Gnomos de Hábitos Silvestres

... não soa precisamente másculo, mas espere só até você falar com a prima Ilmidia. Ela sim, te colocará no devido lugar!

Nós vivemos nas florestas, duh. E o quê mais? Bom, nós cuidamos dela.

E o quê mais? Nós cuidamos das criaturas, das árvores, de nossas vidas, estamos atentos a invasores... ei, você aí! É, você mesmo, com essa cara de “ah, como os elfos selvagens/silvestres/das matas”... vá lavar sua mente com andiroba!

Vou te dizer: nada me incomoda mais do que essa propaganda toda em torno dos orelhudos... se vão nos comparar com alguém, que seja com nossos primos, os anões, que ao menos tem barba e um propósito mais ou menos bonachão na vida.

Elfos, meh, só servem para criar confusão e atrair os curiosos à procura das “terras élficas”.

Acreditem, é mais fácil encontrar as pegadas de um elemental do ar que as famosas “terras élficas”! Não existe isso de terras élficas, simples assim. Existem as florestas, lindas e belas, e algumas sequer tem elfos... essa aqui, por exemplo, não tem.

O que aconteceu com eles? Bom, diga-

mos apenas que, no calor da batalha, é difícil não confundir um rabanete com um dardo místico... ou o contrário.

O engano é momentâneo, mas a vergonha é eterna. Estamos, portanto, por nossa conta e risco. E todo gnomo sabe: uma vida sem riscos é uma vida não vivida. É por isso que domamos carcajus, furões, doninhas, toupeiras gigantes, texugos e wyverns.

Sério, domar wyverns é brincadeira de criança: quando somos crianças, domamos wyverns. Tudo para evitarmos ataques de grifos, aqueles malvados alados por gnomos cobiçados.

Viver na floresta é bom, mas fica melhor ainda quando recebemos visitas dos primos, ou de outros gnomos que vivam nas vizinhanças não tão silvestres da região.

Aqui perto, em algum lugar, vive a prima Ilmidia (ela insiste em manter a localização de seu povoado “em segredo”, apesar daquele túnel enorme que dá acesso à sua praça central), que é muito simpática quando está dormindo.

Ou quando está embriagada (ela ainda não percebe a diferença). Nos festivais, procuramos mostrar a gratidão aos nossos primos e até mesmo aos ocasionais visitantes indesejados, em quem pregamos peças e pequenos sustos, sempre garantindo que eles partam com os bolsos cheios de rabanetes. Maduros, é claro. E alguns dardos místicos em seu encaicho.

Magorob Janessen

Gnomas

É, eu me adiantei a você. Por nada.

Agora, escute aqui. Nossa cidade é secreta, é protegida e é assim que tem de ser, porque aqui embaixo as leis são diferentes. Piadas, gostamos delas, mas elas não nos levarão a lugar algum.

Gargalhadas, em túneis? Só se fôssemos imbecis, ou quiséssemos que nossos maridos e filhos fossem emboscados pelos ecos no subterrâneo. Temos de ser mais práticas, mais rápidas, mais eficientes e, claro, mais discretas que todo o resto.

Feljen, aquele linguarudo, provavelmente disse daquela vez em que os elfos se sentaram em sua toca e não souberam dizer que estavam em meio a uma cidade de gnomos.

Eles estavam bem na praça central, para dizer a verdade, mas o cheiro dos rabanetes derretidos em suas roupas deixava claro de onde é que vinham: de um encontro pouco amistoso com os gnomos de hábitos silvestres.

É engraçado, mas os elfos realmente sentem muito quando você prega rabanetes derretidos em suas roupas. Nós simplesmente os comeríamos. Claro, preferimo-los crus, para evitar que seu cheiro percorra o subterrâneo.

Se o evento com os elfos te impressiona, saiba que, se um dia você esteve em alguma caverna mais profunda e isolada e resolveu se sentar em uma pedra, provavelmente não era nossa toca, e sim um de nós.

Por isso, da próxima vez em que quiser marcar um local em uma caverna, tente não arrancar um pedaço da rocha. Acredite, é para o seu próprio bem.

Muitas vezes nos escondemos dessa forma, especialmente quando nos distanciamos muito de nossa cidade, fora do alcance do rei e da rainha, em busca de novos filões de gemas.

Por vezes, encontramos gemas-rabanetes, que nada mais são que rubis. Mas o nome gema-rabanete é tão mais... apetitoso!

Podemos ir longe, longe mesmo. Vamos pela superfície, encontramos o que buscamos, e daí traçamos o túnel e a rota de mineração.

Nisso, nossas toupeiras nos ajudam. Vamos e vamos, as coisas seguem, a vida segue, nossos filhos e maridos partem... é solitário viver sem eles, e é pouco festivo, mas nossos pequeninos mantêm a alegria, incentivam cantorias e jogos de brincar, pedem para ouvir histórias e tornam tudo como um jardim de pequeninos rubis e pequeninas amêndoas, que também plantamos e nutrimos, para nos dar a variação de sorrisos e alegrias e sabores que a vida exige. As cidades dos gnomos, na verdade, são as cidades das gnomas, zelosas por seus pequeninos e pequeninas, esperançosas dos retornos de seus maridos e filhos. Mesmo que sejam “aventureiros”.

Ilmidia Jenessen

Gnomos Aventureiros

Não tenho tempo para te dizer muito e espero que você entenda que estou ocupado em entender toda ou muita dessa parafernália necessária e esse aparato complicado descrito nesses textos sem nexos e sem eira nem beira desse caminho escolhido pelos guias contratados pelo grupo para nos levar diretamente para o destino onde aplicarei meus conhecimentos e minhas magias e meus acessórios que permitirão um acúmulo de riquezas e de poder e de delícias e de moedas e por favor não me interrompa mais e espere sua vez de falar até parece que seus parentes não te deram educação e não te disseram para nunca interromper o preciso raciocínio de um gnomos aventureiro inventor ainda mais quando ele está prestes a te descrever o funcionamento de seu equipamento básico e de suas invenções mais queridas e talvez até mesmo famosas como este elmo que me permite repelir grifos e guardar 4 rabanetes extras pois nunca se sabe se é mais importante não virar comida ou ter de onde tirar alimento ou mesmo poder encontrar armadilhas no meio desse caminho desagradável e imundo que é portanto um bom agouro que eu tenha escolhido minhas botas de escada e de desvio de projéteis que me protegem deles melhor que qualquer escudo anão ou covardia élfica poderia fazer e no mais eu também tenho luvas que podem sim ajudar a encontrar portas secretas ou armadilhas ou ilusões nas paredes/teto/janelas/

gavetas/quinas/arestas/pedras soltas/armários/tapetes/alcovas/sarcófagos/alçapões e onde mais os iníquos habitantes dessa sonifera masmorra pensarem em nos emboscar porque a gente que é gnomo sabe que nada nesse mundo é de graça e que não é muito bom invadir esses solos de sepultamento dos povos da superfície o que me lembra da Grande Fome de 34 quando meus primos tiveram de sequestrar toda a porcelana draconiana do dracolich Gre'ko de que tiveram notícias e pediram seu peso em ouro para a devolver e então poder arcar com os custos da aquisição de mudas de rabanete o suficiente para alimentar todo o clã mais a família mais os amigos mais os animais mais as perdas por produção e isso tudo sem falar nos lucros obtidos pela revenda de rabanetes que acabou por com-

pensar toda a operação de resgate das porcelanas que por sinal não foram devolvidas e acabaram por servir de enfeites para o casamento da prima Ilmidia onde todas elas foram quebradas em homenagem à bondade do grande dracolich e sendo então registrado o primeiro a la gre'ko com taças e porcelanas atiradas ao ar ao vento ao solo aos primos e até mesmo aos elfos que ainda não sabiam realmente o que estava acontecendo e acabaram entendendo menos ainda quando os rabanetes caramelados começaram a voar e a cobrir suas roupas e quando eles pegaram seus arcos e começaram a pronunciar palavras esganiçadas em suas vozes arcanas ou melhor o contrário é que nós entendemos que eles eram contra casamentos a la gre'ko e puxa vida como eu estou com sede!

Twiiwo Jenessen

GNOMOS EM JOGO

- Gnomos normalmente tendem à neutralidade em seus alinhamentos;
- Medem quase sempre entre 1,20 e 1,40 metros e pesam entre 40 kg e 50 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 60 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 350 anos;
- Costumam aprender seu idioma básico, o gnômico e o silvestre e os idiomas dos povos amigos como o anão;
- Visão na penumbra de 20 metros.
- Pela inteligência prática recebem +2 na inteligência e pela curiosidade natural da raça, o que sempre os metem em confusão, -2 em sabedoria.
- Gnomos das rochas detectam passivamente armadilhas de pedra, fossos e desníveis com um resultado de 1 ou 2 no d6.
- Gnomos silvestres podem acalmar um animal silvestre raivoso com um resultado de 1 ou 2 no d6.
- Movimento base de 6 metros;
- Não podem utilizar armas grandes e só podem usar armas médias com duas mãos. Usam apenas armaduras adaptadas ao seu tamanho.
- Recebem um Bônus de +10% em se esconder e um Bônus de 10% para resistir a magias ilusórias

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