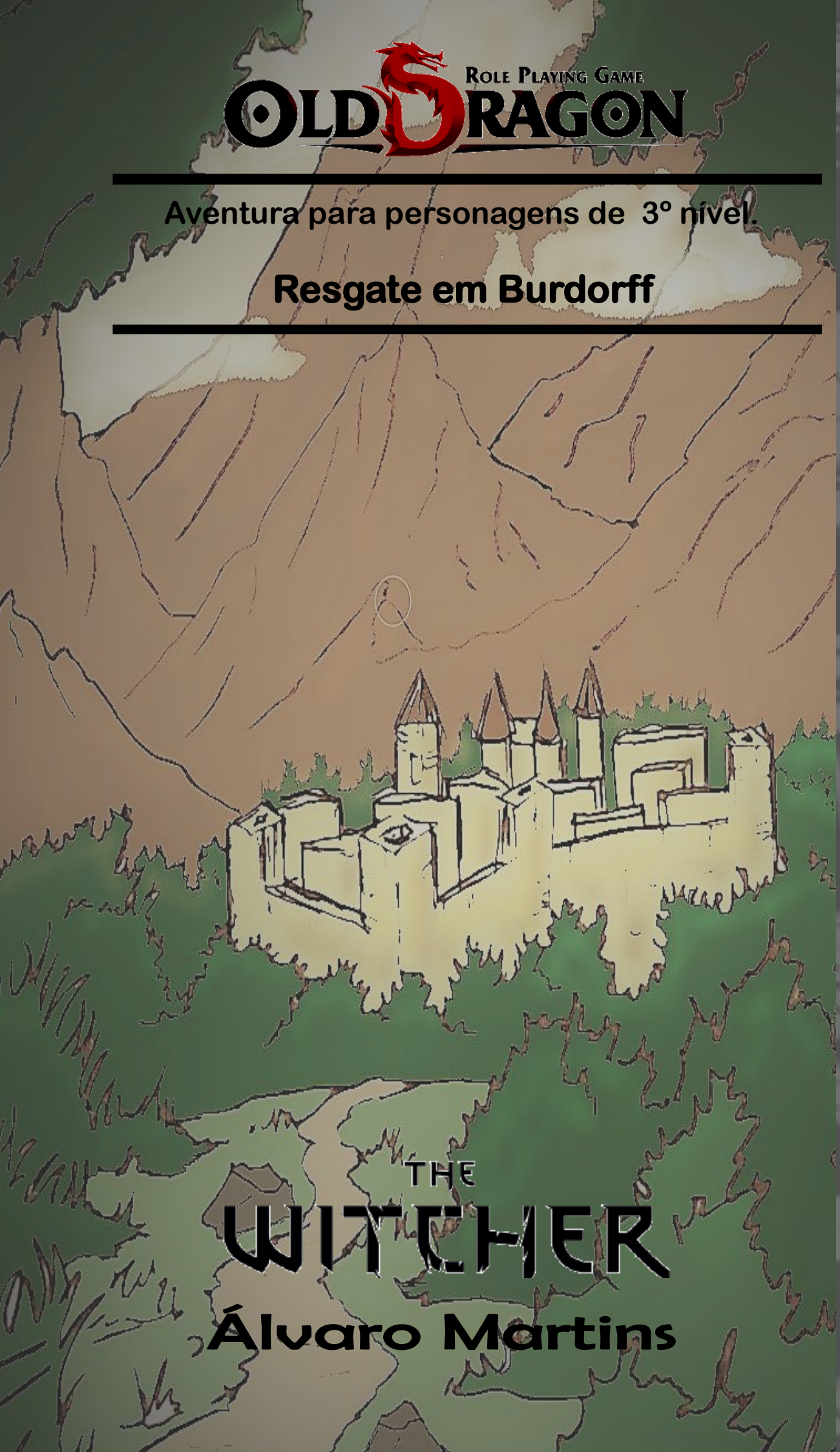
Role Playing Game

Old Dragon

Aventura para personagens de 3º nível.

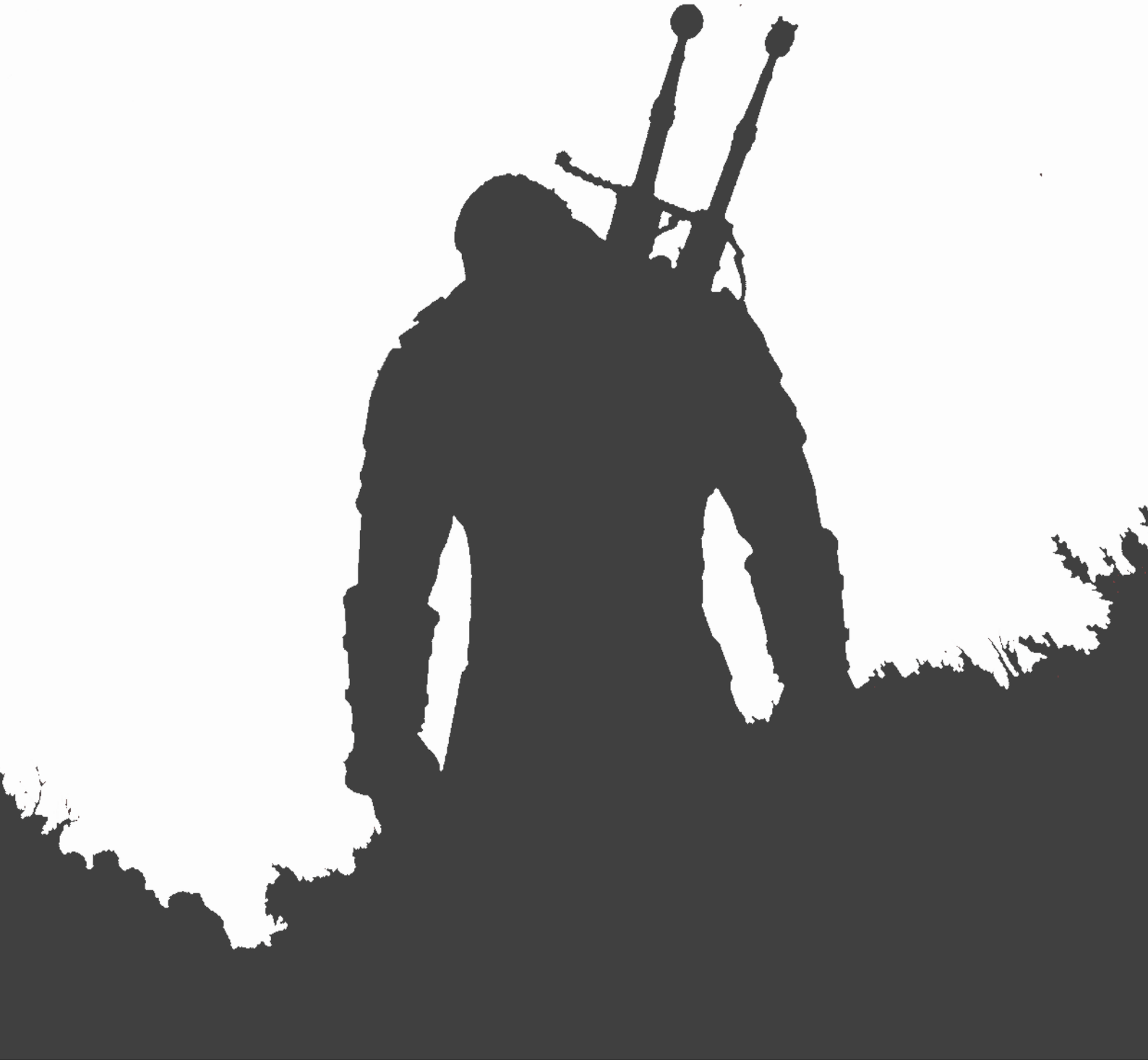
Resgate em Burdorff



THE WITCHER

Álvaro Martins

Resgate em Burdorff



A marca Old Dragon™ pertence a Editora Redbox.

The Witcher™ pertence a Andrzej Sapkowski e a CD Projekt S.A.
Todos os direitos e produtos são reservados a seus donos.

Esta aventura necessita do Livro Básico do Role-Playing Game Old Dragon, preferencialmente do Bestiário Oficial de Old Dragon e do Suplemento Não-Oficial de cenário O Mundo de The Witcher. Qualquer dúvida que possam ter em relação a aventura, considerem as regras do Livro Básico.

***Imagens do interior cedidas pelo Lobo Loss, todos os direitos da imagem pertencem ao dono.**

Bibliografia & Referências:

Old Dragon: Livro Básico, Redbox Editora;
Bestiário: Redbox Editora;
Suplemento Não-Oficial de Cenário O Mundo de The Witcher: Lobo Loss
http://amaya-riverside.com/2018/11/09/witcher-4k-wallpaper/

Este produto é um suplemento gratuito para Old Dragon e não possui fins comerciais.

Resgate em Burdorff

Aventura para personagens de 3° nível.

O que esperar deste Suplemento?

A aventura se passa no cenário de The Witcher e segue o estilo old school de RPG, os personagens irão enfrentar criaturas mortais, momentos de suspense, armadilhas e negociações determinantes.

Os monstros da aventura estão no Bestiário Old Dragon (que pode ser adquirido aqui http://redboxeditora.com.br/) e estão referidos pelas páginas onde estão.

É necessário o Suplemento não oficial “O Mundo de Witcher” (que pode ser adquirido aqui http://moostache.com.br/o-mundo-de-the-witcher/) e o livro Básico Old Dragon (se cadastre aqui http://redboxeditora.com.br/od/index.php e receba o pdf gratuitamente).

A aventura está desafiadora e cheia de ganchos (o que permite ser inserida em qualquer campanha), então o mestre deve ajustar para o nível de experiência dos jogadores, aumentando ou diminuindo os desafios de acordo!

Álvaro Molero de Souza Martins

Role Playing Game Old Dragon

Aventura
Resgate em Burdorff

Autor
Álvaro Martins

Editor / Revisor / Capa
Álvaro Martins

Ilustrações
Alvaro Martins

Índice

Introdução 05
Proposta Irrecusável..... 07
Ato 1-Zavada 08
Contrato-Se livrando dos Carniçais..... 08
Negociação..... 08
Investigando..... 08
Combate..... 08
Recompensa..... 09
Ato 2-Seguindo ao Destino..... 09
Estrada Principal..... 09
Atalho Pelas Planícies..... 09
Ato 3– Burdorff..... 10
O Contrato..... 10
Buscando Pistas..... 11
Investigação no Rio Ina..... 11
Ato 4-Caverna em Mahakam..... 11
1-Entrada..... 12
2-Sala de Espólios..... 12
3-Morador da Escuridão..... 14
4-A Passagem..... 14
5-Todo Cuidado é Pouco..... 15
6-O Laboratório de Satiron..... 15
Ato 5-Missão Cumprida..... 17

Distribuído sob Licença
Creative Commons Brasil
OLDDRAGON.com.br

Introdução

O ano é 1268. Pessoas têm sido sequestradas para experimentos nas mediações da pequena cidade de Burdorff. Próximo dali, em um dos esconderijos de Azar Javed (feiticeiro alquimista e futuro líder dos Salamandras), um de seus aprendizes "Satiron" desenvolve estudos mutagênicos, o objetivo dele e criar mutantes como os Witchers, porém ainda não conseguiu atingir a perfeição em seus testes. Seu laboratório está localizado em uma caverna nas encostas da Cordilheira Mahakam.

Alguns de seus experimentos não saíram como esperados e estes tem causado problemas na região.

Devido ao desaparecimento de algumas pessoas, além de mercadores viajantes serem atacados nas redondezas, o líder da vila, Conde Danfer, envia mensageiros a fim de localizar Witchers, que foram vistos na região de Vízima.

Mapa integrante do suplemento Não-Oficial O Mundo de The Witcher, para Old Dragon.
Este produto é um suplemento gratuito para Old Dragon e não possui fins comerciais.
The Witcher™ pertence a Andrzej Sapkowski e a CD Projekt S.A. Todos os direitos e produtos são reservados a seus donos.

Ethernalys Roleplaying & Games

InKarnate

Old Dragon

Designer: Caroline Cristina Sanchez

Proposta Irrecusável

É noite, o grupo está em Vízima, infelizmente já estiveram em situação melhor, foram detidos por um desentendimento durante uma partida de gwent em uma taverna local.

Um dos guardas se aproxima da cela acompanhado por um jovem rapaz ofegante. Este vira para o guarda e diz:

"Obrigado senhor, agora lhe peço que me deixe conversar a sós com esses senhores(as)."

*(Caso o grupo não se conheça substituir Lenos pelos outros JPs)

"Boa noite Senhores(as), até que enfim consegui encontrá-los, meu nome é Lenos, meu senhor, Danfer conde de Burdorff, escutou boatos de que vocês estavam pela região, pelos deuses já fazem 15 dias que parti, mas enfim, graças a confusão em que se meteram, consegui localiza-los! hahahaha"

"É o seguinte, Danfer pede que por gentileza me acompanhem, pois ele precisa da ajuda de vocês para resolver certa questão, caso aceitem me acompanhar e escutar a proposta do meu senhor, além de liberta-los, ele ainda oferece 50POs de bom grado, para que escutem sua causa."

Bom, o grupo não tem muita escolha, ou aceitam a proposta ou definham na prisão...

Após aceitarem a proposta, Lenos pede a liberdade do grupo e os leva a uma hospedaria para que possam comer e repousar.

Na manhã seguinte, o grupo se prepara para a viajem, compram itens rações e outras coisas de importância, e partem. Deverão pegar a estrada principal a sudeste passando por Pomar Branco e fazendo uma parada em Zavada (caso estejam a pé 12 horas de viajem e a cavalo 5 horas).

*Obs: o grupo pode se conhecer ou não.

-Caso se conheçam: todos estavam presos e recebem o apelo para investigar estranhos acontecimentos em Burdorff – Teméria.

-Caso não: o bruxo, ou os bruxos, estão presos. E no caso, o restante do grupo serão os mensageiros do contratante, que mais tarde pede para que, seus homens os acompanhem na missão.

Ato 1 - Zavada

Esta é uma pequena vila e parada para viajantes, aqui podem se hospedar na taverna “Folhas do Campo”, comprar mais algum item do Kit Básico e caso tenham interesse, há um contrato no quadro de avisos, onde um fazendeiro pede ajuda, pois seu rebanho tem sido atacado por carniçais.

Contrato: se livrando dos carniçais

Chegando a casa do fazendeiro ele os cumprimenta:

“Bem vindos viajantes, me chamo Baldar, no que lhes posso ser útil?”

Negociação

O grupo deve dizer que veio pelo contrato, ele então explica que tem sofrido com ataques de carniçais e pede ajuda para se livrar da ameaça, diz que já havia contratado um outro grupo anteriormente e que as criaturas sumiram por um tempo, mas que de 1 mês pra cá eles voltaram (necessário destruir o ninho), ele oferece 50 POs, caso o grupo pechinche ele diz que são todas suas economias e caso percam o interesse pelo contrato, Baldar lhes mostra um anel mágico que lhe pertence e o oferece para complementar o pagamento.

Investigando

Aceitando o contrato ele os leva aos limites de sua fazenda e indica a direção na qual tem aparecido os carniçais. Explorando a área encontram pegadas recentes das criaturas que seguem para oeste, após uns 20 min seguindo os rastros identificam o covil das criaturas:

Combate

4 carniçais/pag.35

Carniçal
Médio e Caótico
CA: 13 PJ: 15 MV:6 Moral: 9 P: 125xp

ATQ.:1 pancada +2(1d4+2)
1 mordida +1(1d6+2+paralizia)

Mons.1
Mons.2
Mons.3
Mons 4

Habilidade Especial:
Mordida paralizante: uma criatura mordida por um carniçal deve ser bem sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficará paralisada por 1d4 turnos.
Imunidades: um carniçal é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Aqui pode-se realizar um ataque surpresa antes da iniciativa, pois as criaturas num primeiro instante não percebem a aproximação do grupo. (realizar um teste de DES, quem passar tem direito a uma ação antes de rolar iniciativa).

*Derrotando as criaturas é necessário destruir o ninho (normalmente ateando fogo) para que as criaturas não voltem! Se não o fizerem e caso voltem algum dia a vila, Baldar estará com sua fazenda destruída e culpará o grupo, por tê-lo enganado!

Recompensa

Voltando a conversar com o fazendeiro ele ficará grato e pagará o ouro e com lágrimas nos olhos entregará o anel (anel mágico: +4PV em quanto estiver em uso). Caso o grupo não aceite o anel, Baldar não se conterá de alegria e os convidará para um farto jantar e acomodação no celeiro de sua fazenda sempre que passarem por lá.

Ato 2 – Seguindo ao Destino

Partindo de Zavada os aventureiros tem a opção de seguir pelas planícies (caminho mais curto, porém mais perigoso, onde levarão 7hs a cavalo, ou 1 dia e meio a pé) ou pela estrada principal (caminho longo, porém confiável, onde levarão 1 dia a cavalo, ou 3 dias a pé).

Estrada Principal

A viajem segue tranquila, em certo momento são abordados por um comerciante chamado Nulmer que lhes oferecem alguns itens:
Itens: Estrepe 5PO/ Óleo comum 5PO/ Apito 1PO/ Saco de dormir 5PO/ Corda 1PO/ Tocha 1PO/ Odre 1PO/ Flauta 20PO.
Após isso, não encontram problemas até chegar em Burdorff.

Atalho Pelas Planícies

No meio da viajem são abordados por um grupo de bandidos.
4 bandidos humanos/ pag.217

Bandidos
Médio e Caótico
CA: 15 PJ:16 MV:9 Moral:10 P:250xp

ATQ.: esp.longa +2(1d8+1)
lança +2(1d6+1)

Mons.1 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Mons.2 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Mons.3 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Mons. 4 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Habilidade Especial:
Humanos são criaturas versáteis, valorosas e muito ambiciosas e, por isso, acabam representando a maioria da população.

Derrotando-os e os revistando encontrão suas armas, 3 espadas longas e 1 besta de mão e também uma chave.
A chave abre um baú que se encontra no acampamento dos bandidos perto dali, o grupo pode seguir as pegadas e achar o acampamento. Se o fizerem acharão no baú uma capa mágica +1CA além de duas bolsas de moedas (rolar 1d100 para determinar a quantidade).

Depois a viajem segue tranquila até Burdorff.

Ato 3 - Burdorff

Esta é uma pequena cidade governada pelo Conde Danfer, andando pelas ruas percebe-se que os moradores estão bem assustados.

Uma vez na cidade, Lenos (ou os PJs que iniciaram como mensageiros), pede para irem ao encontro do conde antes de tudo.

A cidade dispõe de um ferreiro, loja de itens, taverna/hospedaria “Lobo do Leste”, loja de armaduras e uma herbalista, também próximo à entrada da cidade há um quadro de avisos, com um contrato do Conde (missão principal) e um outro de recompensa, onde uma mulher de nome Meirin, oferece 100 POs para quem recuperar um item que lhe foi roubado, uma flauta (a mesma do vendedor, que caso tenham ido pelo caminho seguro, o encontraram).

Se decidirem ir atrás de Nulmer, eles o encontraram, porem ele já terá vendido a flauta há um viajante.

Caso bebam algo na taverna um elfo chamado Luzucriel, diz saber onde tem uma loja com itens para magos, se demonstrarem interesse ele os levará lá, (esses ficarão por conta do mestre , ideal uso da tabela da pag.144/145 livro básico) ainda na taverna enquanto bebem, escutarão uma conversa, onde um homem diz a outro, que um andarilho que seguia para “Ivalo” queria lhe vender uma flauta.

O Contrato

Ao chegar ao casarão eles são orientados a aguardar, pouco tempo depois são encaminhados a um grande salão com uma mesa posta, nesse instante, entra na sala o Conde, dizendo:

“Sejam bem vindos! Obrigado por virem atender meu chamado, Sou Conde Danfer, por favor ceiem comigo enquanto conversamos, eu insisto!”

Danfer explica que a vila vem sofrendo com desaparecimentos nos últimos meses, alguns de seus homens foram investigar mas não voltaram, há boatos que se trata de monstros, por isso que ele os procurou, diz que na ultima semana 3 pessoas desapareceram, incluindo a filha do ferreiro da cidade, Lian (o ferreiro é seu amigo de longa data e o considera da família), sendo assim, ele precisa resolver essa situação o quanto antes. Ele oferece 200 POs adiantado e após a missão mais 150 POs pra cada um deles, além de armas aprimoradas se resgatarem a Lian. Pede que se apressem, mas que se sintam à vontade para se equiparem. Oferece estadia completa na taverna da cidade pelo tempo que precisarem. Caso os aventureiros tentem negociar, após muita insistência e ser bem sucedido em um teste de carisma com “dificuldade 4” ele concorda em pagar mais 100 POs pra cada após a conclusão da missão.

*caso os PJs comessem como mensageiros, ele também insiste que eles façam parte da missão).

Buscando Pistas

Percebem assim que chegam que a loja do Ferreiro está fechada, ao baterem na porta Radine (esposa do ferreiro atende), com um olhar cansado e abatido ela diz:

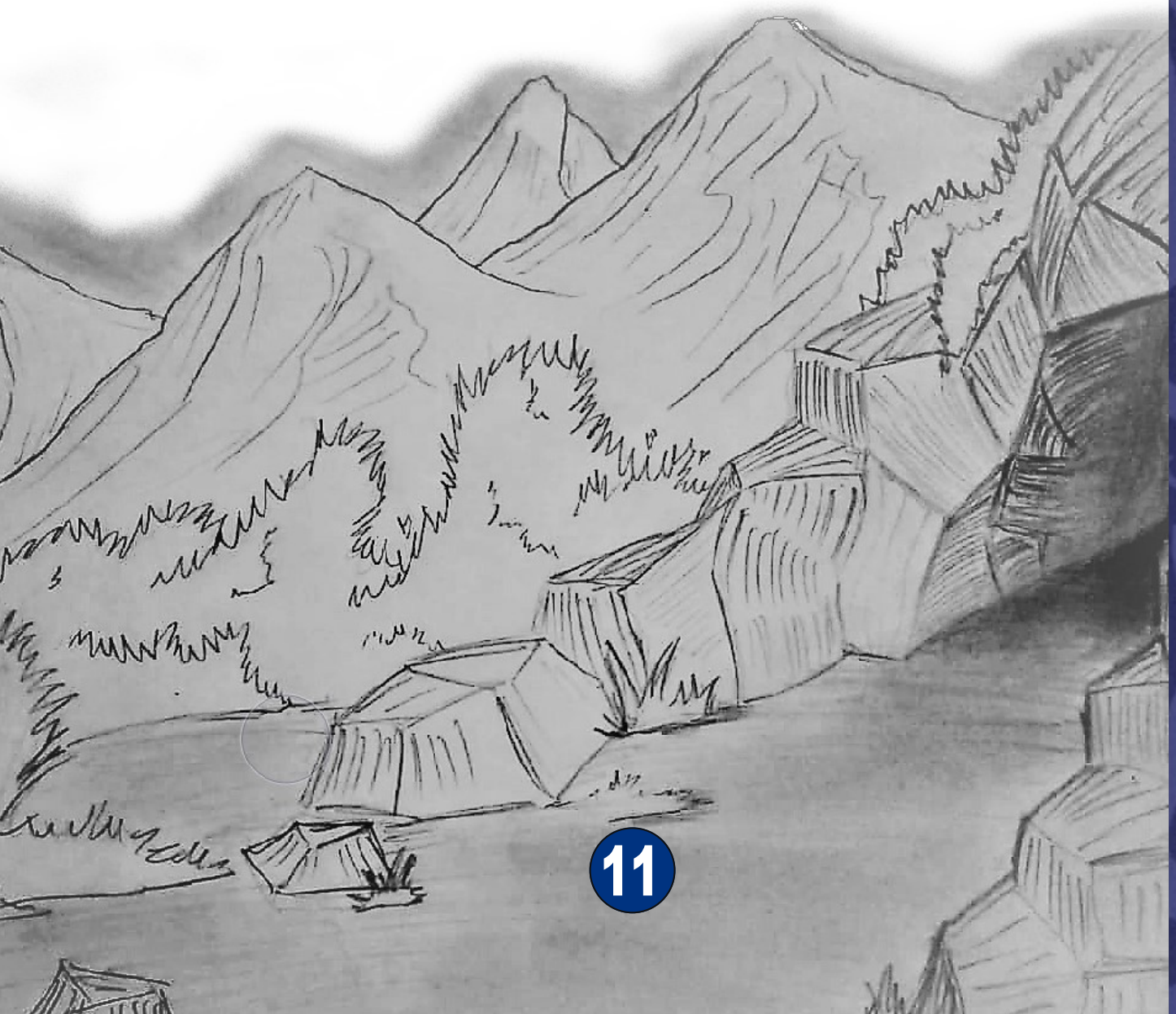
"Boa tarde senhores, se procuram armas infelizmente estamos fechados"

Após o grupo dizer do que se trata e que desejam informações, ela os convida a entrar e chama seu marido Trevor.

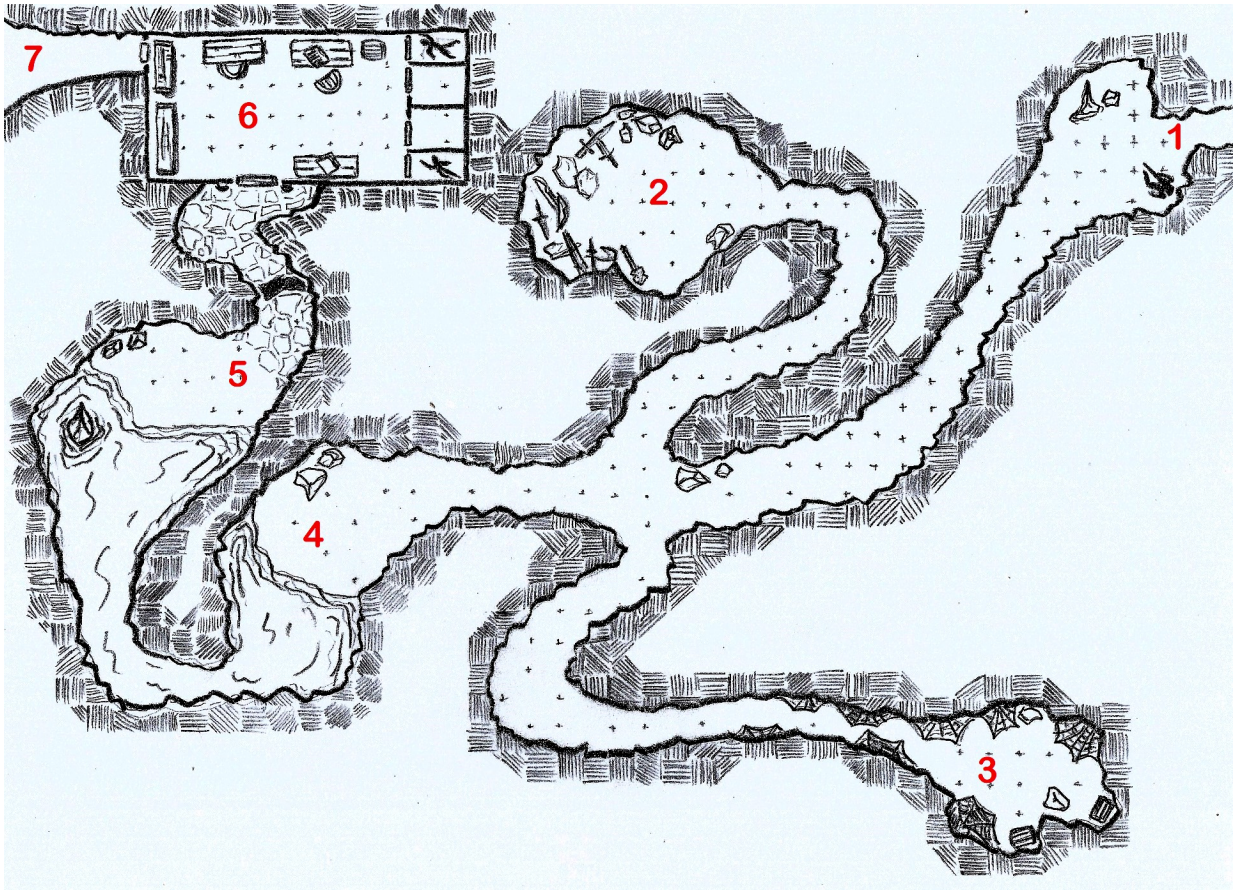
Eles contam que Lian havia ido até as proximidades da nascente do rio "Ina" com seus irmãos coletar cogumelos, quando de repente ela simplesmente desapareceu.

Investigação no Rio Ina

Chegando nas proximidades da nascente do rio como indicado por Trevor (e investigando a área), encontram uma cesta com cogumelos (que pertencia Lian), próximo a cesta pegadas que seguem até as encostas da "Cordilheira Mahakam", seguindo a trilha percebem que os rastros levam a uma caverna.



Ato 4 - Caverna em Mahakam



1 Entrada

Logo ao entrar na caverna encontram um corpo cheirando mal e todo destroçado com sinais de queimaduras, concluem que provavelmente é um dos desaparecidos. Adentrando mais seguem por um longo corredor, as paredes são de rochas e terra, o lugar é bem úmido e o ar denso, além de muito escuro. Após uns 15 metros chegam no que parece uma encruzilhada, nesse ponto podem perceber que no caminho a direita (2) há um gemido fraco, a frente (4) o som de água e a esquerda (3) silencio total.

2 Sala de Espólios

Seguindo pelo corredor os sons ficam mais notáveis, até que chegam em uma pequena câmara, percebem muitas armas nessa sala, uma espécie de deposito e agachado próximo a parede o que parecem ser 3 homens, provavelmente se alimentando, se chamarem a atenção, as criaturas irão se levantar e então, poderão ver que eles já foram homens, porém agora são criaturas deformadas, essas de imediato, partem pra cima dos aventureiros.

Mutante Deformado
Médio e Caótico
CA: 15 PJ: 13 MV: 7 Moral: - P: 500xp
ATQ.: 2 Pancadas +5(1d6+2)

Habilidade Especial:
Sinal AARD: o Mutante Deformado consegue utilizar uma vez por dia o sinal com intensidade 1, onde o alvo deve realizar uma JP por CON, falhando perderá suas ações naquele turno.
Imunidades: um mutante deformado é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos, além de ser resistente ao sinai AXII.

Mons.1
Mons.2
Mons.3

Após os derrotarem, encontram espadas, machados, arcos, escudos, maças e adagas, todos de diferentes tipos, mas na sua maioria, apenas armas comuns. Apenas três se destacam, um escudo de aço de meteoro (+2CA e protege em até 50% dano de magias arcanas), uma espada de prata (1d10) e uma poção de cura.

3 Morador da Escuridão

Conforme vão se aprofundando pelo caminho estreito, percebem teias nas paredes, no fim uma pequena câmara, onde podem ver uma criatura metade humana metade Aranha, atrás dela veem dois baús.

Drider/ pag.83

Drider

Médio e Caótico

CA: 16 JP: 16 MV: 9 M: 5 P: 750xp

ATQ.: 1 ferrão +6 (1d6+veneno)
2 garras +4 (1d8+2)

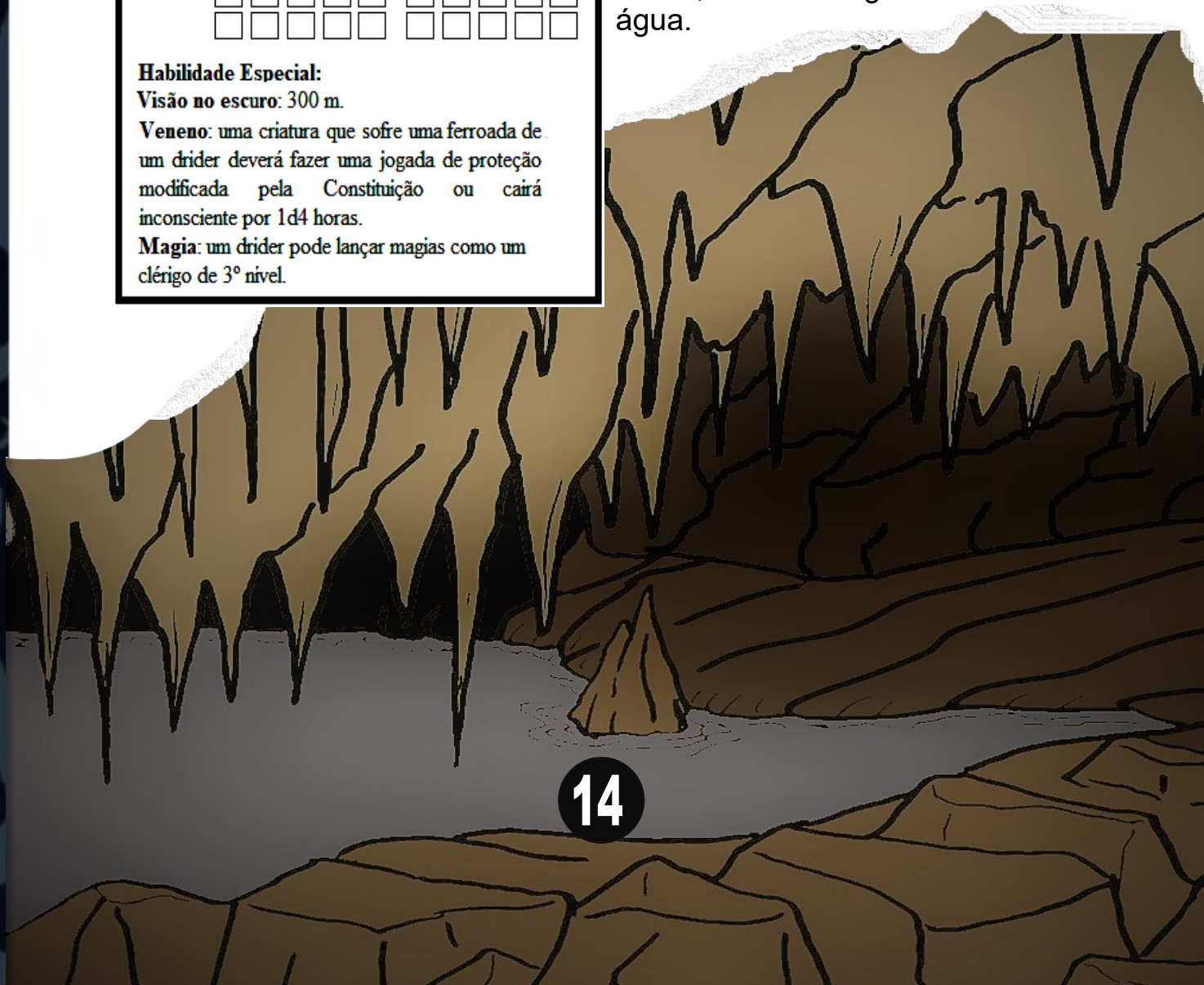
Mons.1

Habilidade Especial:
Visão no escuro: 300 m.
Veneno: uma criatura que sofre uma ferroada de um drider deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou cairá inconsciente por 1d4 horas.
Magia: um drider pode lançar magias como um clérigo de 3º nível.

Em um dos baús há 30POs e uma adaga élfica +2(1d6), no outro 1 poção Remédio e 2 poções de cura.

4 A Passagem

Nessa sala apenas um pequeno lago, ao que parece fim de jogo... na verdade há uma passagem subterrânea por dentro do lago no qual deve-se mergulhar para que se possa atravessa-lo, aqui os PJs precisam investigar para acha-la e para passar por ela todos devem fazer um teste de DES para esquivar-se das rochas pontiagudas (falhando causam 1d4 de dano) e também uma JP por CON, para prender a respiração, caso falhem perderão 1d4 de PV, além de engolir muita água.



5 Todo Cuidado é Pouco

Saindo da água percebem um corredor que segue, este por sua vez é bem mais estruturado, pode-se ver que o chão é revestido por pedras, poucos passos após seguirem por ele, se não estiverem sendo cautelosos, o que estiver na frente pisa em uma pedra falsa que dispara uma armadilha, onde 3 lanças caem do teto atingindo aquele que a ativou e causando-lhe 1d6 de dano cada uma, caso estejam sendo cautelosos e tentem desarma-la, falhando ela também será acionada e caso apenas desviem da armadilha nada acontece.

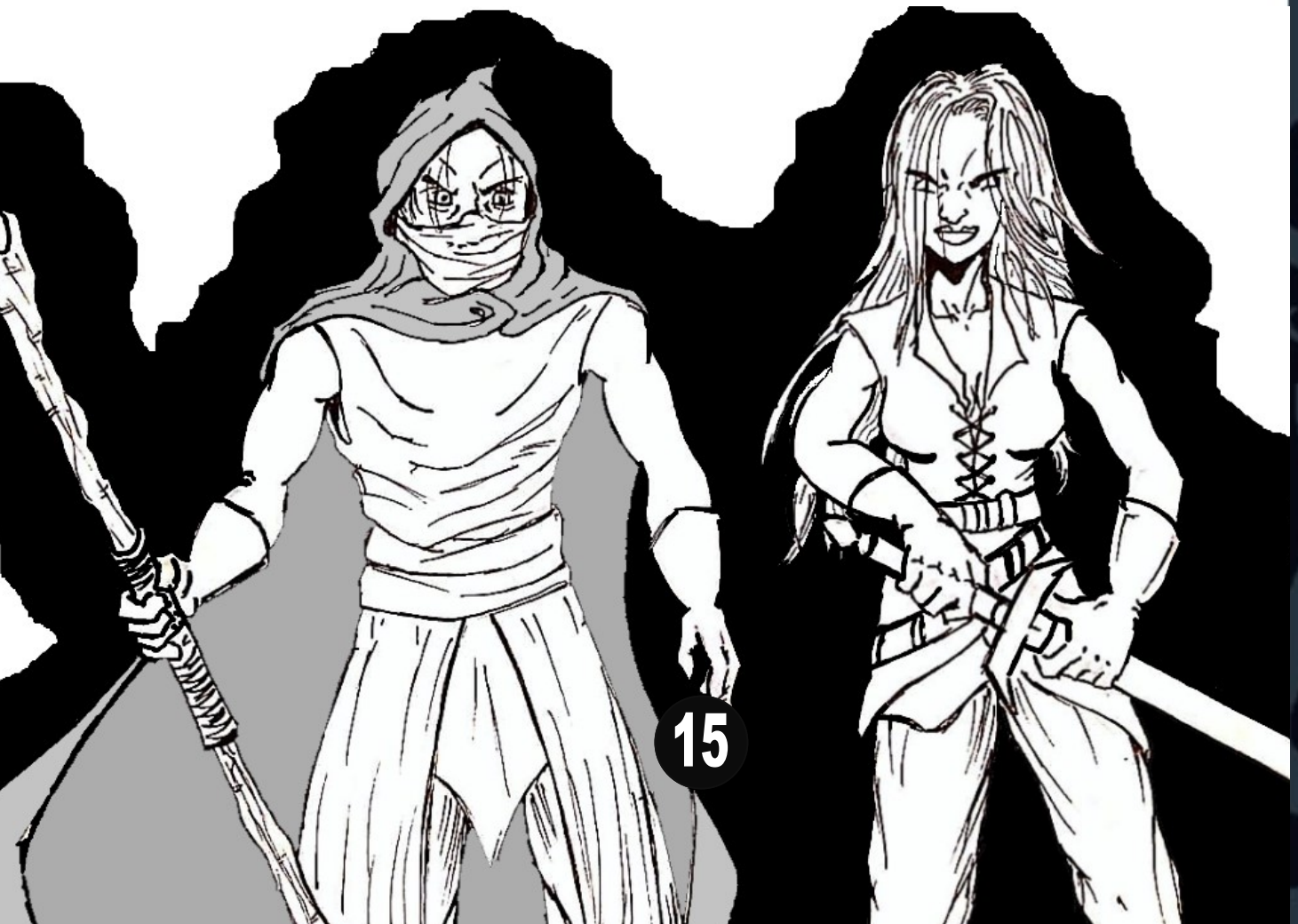
Continuando pelo corredor esse faz uma curva a direita que leva a um ambiente maior, lá há uma porta com um emblema esculpido de um lagarto (Salamandra), em cada lado da porta um suporte para tocha, se logo de cara tentarem abrir a porta ou arromba-la, acionará um dispositivo que irá liberar um gás altamente explosivo, caso estejam com tochas acesas, haverá uma grande explosão causando 3d6 de dano em cada PJ, se analisarem a porta perceberão a armadilha e caso falhem em desarmar ela também será ativada.

6 Laboratório de Satiron

Enfim chegam ao laboratório nele um homem com uma capa e máscara, que lhe esconde o rosto em sua mão, um cajado e ao seu lado, uma mulher de cabelos vermelhos alaranjados e olhos de gato cor de mel, que lembra muito um Witcher, o homem grita enfurecido:

“malditos mercenários!!!”

então ele e a mulher partem pra cima do grupo!



Thrina (mutante)

Médio e Caótico / Tipo: qualquer

BÁSICO

Encontros: 1
Prêmios: 20%
XP: 1200
Movimento: 9 metros
Moral: 10

FOR: 14 CON:12 SAB: 11
DES: 18 INT: 10 CAR: 8

COMBATE

CA: 17
JP: 15 (con:1 /des:4 /sab:0)
ATQ: Esp. longa +7(1d10+2)

Mons.1

Habilidade Especial:

Imunidades: Thrina é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos, e outros efeitos, além de ser resistente ao sinal AXII.
Sinais: Thrina pode usar os sinais assim como os bruxos, sendo um de cada 1 vez por dia.

Satiron (Feiticeiro)

Médio e Caótico / Tipo: qualquer

BÁSICO

Encontros: 1
Prêmios: 20%
XP: 1000
Movimento: 8 metros
Moral: 10

FOR: 11 CON: 10 SAB: 12
DES: 13 INT: 17 CAR: 9

COMBATE

CA: 15
JP: 10
ATQ: Cajado +1(d6+2+paralizia)

Mons.1

Habilidade Especial:

Magias: Satiron pode lançar magias como um mago nível 7.
Cajado Paralizante: o alvo golpeado pelo cajado deve fazer uma JP por CON, falhando fica paralizado por 1d4 turnos.

Após a batalha, encontram no laboratório 4 celas, em uma delas está Lian (caso não tenham ultrapassado 6 dias para o resgate, ela estará viva, ultrapassando esse período ela já estará morta) a cela está trancada a chave está em uma gaveta da mesa de Satiron, em outra cela um mutante semelhante ao da sala 2 e nas outras celas apenas corpos sem vida.

No laboratório também há uma saída secreta, atrás de uma estante, que leva direto ao pé da cordilheira.

Além disso encontram, um baú com 2d100 POs, uma poção de cura, uma adaga (2d4 + veneno) e alguns livros e documentos; livros sobre anatomia e genética, relatórios de estudos sobre Witchers e uma carta, que diz:

"Nós reclusos da sociedade, podemos nos orgulhar, hoje fundamos a organização dos Salamandras, temos ótimos ideais e um incrivel time de pessoas envolvidas para o cumprimento do nosso objetivo, nossas pesquisas vem progredindo, porém ainda faltam alguns detalhes, que teremos que acertar, já há um plano sendo elaborado para conquistarmos a fórmula final, falta pouco... iremos virar essa guerra e esses reinos de merda se curvarão a nós, todos os sacrifícios que tivemos que fazer, não serão em vão, vamos limpar esse mundo e nossos feitos ficarão registrados na história. Peço paciência e que continuem a aprimorar as pesquisas, porque nosso dia está pra chegar!"

A.J.

Ato 5 - Missão Cumprida

Ao retornarem a vila muitos se comovem pelo resgate de Lian (caso esteja viva) e rogam pelos mortos, o conde os convida para um jantar para que possa acertar a recompensa, o jantar é uma grande festa na verdade, o Conde Danfer, paga a recompensa e se salvarem Lian, Trevor diz para o grupo solicitar o tipo de arma que desejam que fará o que estiver a seu alcance para forjá-las (aqui o mestre e os jogadores devem entrar em um acordo das armas que lhes serão entregues, aconselho armas aprimoradas que tenham +2 de dano em seus ataques).

E assim os aventureiros salvam o dia!!!

Espero que gostem!

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 ma-neira 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, correc-tion, 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 Contribu-tor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Prod-uct 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, en-chantments, 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 Deriva-tive 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 subtract-ed 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 compatibi-lity
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 Identi-ty 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 Con-tent 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, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.

Old Dragon

Role Playing Game

Old Dragon

The Witcher

O mundo não é mais o mesmo, os Witchers não são mais bem vistos, mas ainda se fazem necessários.

Em meio ao caos, aos arredores da pequena cidade de Burdorff, pessoas tem desaparecido, as histórias que correm, dizem que são aberrações, monstros os responsáveis!

Sem mais saber o que fazer, o Conde envia mensageiros em busca de Witchers para resolver a questão...