



# Publicando Material Licenciado para o OD2

**E**ste documento procura explicar detalhadamente como agir em caso de desejo de uso das regras do OD2 para criação de material. Focaremos aqui em dois tipos de uso: o conteúdo de fã e o conteúdo comercial, assim como todas as informações que ambos os tipos de material precisam para a maior compatibilidade possível.

Todos os arquivos apresentados neste documento podem ser [baixados neste link](#).

## CONTEÚDO DE FÃ

Conteúdo de fã, também conhecido como *fan made*, é uma forma de criação de conteúdo baseada nos livros existentes do OD2. É uma maneira de expressar sua admiração por uma obra e compartilhá-la com outros fãs.

### O QUE É?

Qualquer material feito por qualquer jogador, influenciador, escritor, etc. sobre as regras do OD2 que **NÃO SEJA** comercializado é considerado um conteúdo de fã.

Se você quer criar material para usar na sua mesa, no seu blog, no seu vídeo, no seu evento... vá em frente, seja livre. Você não tem nenhum impedimento a não ser que você **VENDA** o material.

Vender este material é a **ÚNICA** coisa que você não pode fazer.

### DICAS E LIMITAÇÕES

Criar conteúdo de fã sem ferir direitos autorais é possível. Basta seguir algumas dicas:

- 1. Criatividade:** é possível criar novas histórias, personagens e elementos baseados na obra original, desde que sejam diferentes o suficiente para não serem considerados uma cópia.
- 2. Fair Use:** a legislação de alguns países permite o uso de pequenos trechos da obra original para fins educacionais, críticos ou informativos, desde que seja feito de forma justa e sem prejudicar a comercialização da obra.
- 3. Complemente:** por exemplo, criar fanfics, fanarts ou vídeos que mostrem uma perspectiva diferente dos personagens ou regras as quais complementem a obra original.

**4. Gratuito:** evite vender conteúdo de fã. Se você criar conteúdo de fã que utilize elementos da obra original, você não pode vendê-lo nem cedê-lo através de assinaturas ou serviços de patrono, pois isso pode ser visto como uma violação dos direitos autorais. É preciso deixar claro que **NÃO** estamos impedindo você de monetizar seus vídeos, artigos, links e posts. A monetização indireta de algo que **NÃO** é o nosso material **NÃO** está restrita.

**5. Credite:** sempre dê crédito à obra original e ao detentor dos direitos autorais. Isso mostra que você respeita o trabalho original e ajuda a evitar problemas legais.

**6. Não Engane:** nunca faça seu conteúdo de fã passar como oficial ou que de alguma forma seja publicado ou endossado pela editora ou os autores do OD2. Deixe claro que o material é seu. Seja responsável por ele.

Criar conteúdo de fã pode ser uma ótima forma de expressar sua criatividade e amor por uma obra, mas é importante lembrar de sempre respeitar os direitos autorais da obra original e seguir as dicas acima para evitar problemas.

## CONTEÚDO DE FÃ E A CC

Todo o material da SRD do OD2 é liberada para uso comercial através de uma licença Creative Commons (CC), mas isso não se aplica ao conteúdo de fã.

Todo o material publicado para o OD2 pode ser usado para criação de conteúdo de fã desde que você respeite as dicas e limitações deste documento. Você pode usar nossas regras, textos, e até logos, selos e artes sem qualquer problema.

## COMERCIAL

Conteúdo comercial é o conteúdo usado por autores ou editoras que desejam criar material compatível com o OD2 em produtos comerciais, ou seja, que sejam vendidos a outros jogadores.

Este conteúdo é um pouco menos livre que o material de fã. Possui mais restrições sobre o que você pode usar das nossas regras, mas permite ganho financeiro sobre a comercialização deste material livremente.

## ORIGEM DE MATERIAL

Antes de qualquer coisa, a **única** fonte disponível de material licenciado do OD2 é a sua SRD.

Todo material que esteja ali é totalmente aberto pelo uso da licença Creative Commons da qual falaremos adiante.

**Livros:** nenhum material publicado do OD2 nos seus livros é liberado por nenhuma licença, e não pode ser usado como base para conteúdo comercial.

## LICENÇA CREATIVE COMMONS

Os materiais publicados com base na SRD do OD2 estão liberados para uso comercial pela licença [Creative Commons CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Ou seja, damos expressa autorização para sua criação e comercialização, desde que alguns parâmetros sejam respeitados e que lhe concedem deveres e direitos.

## SEUS DEVERES

**Atribuição** — você deve nos creditar no seu material, mas de uma forma que não pareça que seu material é oficial ou publicado pela Buró ou pelos autores do OD2.

**Compartilha igual** — todo material que você publicar e que seja seu, deve ser compartilhado pela mesma licença, ou seja, se você usar nossa licença para criar um material e inserir nele uma regra nova, saiba que todos poderão usar sua regra nova, inclusive a Buró em materiais futuros.

Nossa intenção é remover barreiras para o compartilhamento de materiais. Então, nós cedemos o nosso, você cede o seu, e todo mundo aproveita de tudo que é criado.

**Sem restrições adicionais** — você não pode, de forma alguma, tentar restringir o uso do material criado por você e nem a aplicação da licença Creative Commons nele. Este é um caminho sem volta. Usou, tudo é de todo mundo. Sem choro ou ponto de retorno.

## SEUS DIREITOS

**Compartilhar** — usando a licença Creative Commons, você pode copiar e redistribuir o conteúdo da nossa SRD em qualquer formato, seja digital, físico, vídeos, áudio, jogos de videogame etc. Tudo o que está na SRD é seu também, mas lembre-se que tudo o que você publicar com esta licença é também de todo mundo.

**Adaptar** — você pode usar qualquer material da nossa SRD para adaptar, modificar, remixar, transformar, criar coisas novas, eliminar o que não gosta, modificar regras, parâmetros, enfim. Qualquer coisa.

Não gosta da nossa regra de iniciativa? Zero problema. Publique a sua. Mas saiba que deste momento em diante todos poderão usar também sua regra nova nos seus futuros produtos. Inclusive a Buró.

**Irrevogável** — esta licença é perene e irrevogável. Você tem o amparo da licença Creative Commons para saber que jamais poderemos voltar atrás e eliminar os termos da licença ou diminuir o conteúdo da nossa SRD. Até o final dos tempos. Até o final do universo. Talvez até depois disso.

## COMO APLICAR A LICENÇA?

Para aplicar a licença corretamente, você precisa adotar 4 passos:

**1. Selo Creative Commons:** seja nos formatos digitais ou impressos, você é obrigado a inserir o selo da licença Creative Commons CC-BY-SA ao menos em dois pontos do seu produto: na folha de rosto e na contracapa (também chamada de 4ª capa).



**2. Atribuição e Link:** você deve inserir embaixo ou ao lado do selo da licença Creative Commons, ao menos na página de rosto do seu material, um pequeno texto que contenha o nome do licenciante e um link para a licença.

### Produtos Offline (impressos)

*Old Dragon 2ª Edição © 2023 da Buró Editora está licenciado sob CC BY-SA 4.0 e é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.*

### Produtos Online (e-Books, sites, apps, blogs etc)

```
<p xmlns:cc="http://creativecommons.org/ns#" xmlns:dct="http://purl.org/dc/terms/"><a property="dct:title" rel="cc:attributionURL" href="http://olddragon.com.br">Old Dragon 2ª edição</a> da <span property="cc:attributionName">Buró Editora</span> está licenciado sob <a href="http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/?ref=chooser-v1" target="_blank" rel="license noopener noreferrer" style="display:inline-block;">CC BY-SA 4.0</a></p>
```

## USO DE IMAGENS E LOGO

As imagens dos livros do Old Dragon 2ª edição e seu logo **NÃO** estão cobertos pela licença Creative Commons.

Você **NÃO** pode usar o logo ou qualquer uma das imagens do Old Dragon em seus produtos.

O uso do logo e destas imagens é **exclusivo** para os produtos e sites oficiais sob responsabilidade da Buró.

## SELO DE MATERIAL COMPATÍVEL

Como mostramos neste documento, o Old Dragon 2ª edição possui uma forma de licenciamento gratuita, que não obriga pagamento de royalties e ainda permite que outros autores e editoras publiquem materiais, comerciais ou não, para o jogo.

Ao fazer isso, é natural que você deseje que toda a comunidade de jogadores do OD reconheça seu material e entenda rapidamente que ele é compatível com os nossos produtos oficiais.

A melhor forma de fazer isso é usando nosso selo de material compatível. Este selo possui a identidade visual do logo do Old Dragon e a expressão *compatível* que permite imediata identificação com os demais materiais do sistema.

Ele pode ser usado como um logo substituto do logo do Old Dragon e está liberado para uso pela licença [Creative Commons SA ND](#), ou seja, você pode usar em qualquer material, de fã ou comercial.

Você pode usá-lo livremente, mas sem alterá-lo.

## O SELO

Existem versões do selo para aplicação em fundos escuros ou fundos claros, sendo um deles apto para impressões coloridas:

### Capas Escuras



### Capas Claras ou Uso Interno



## APLICAÇÃO E EXEMPLOS

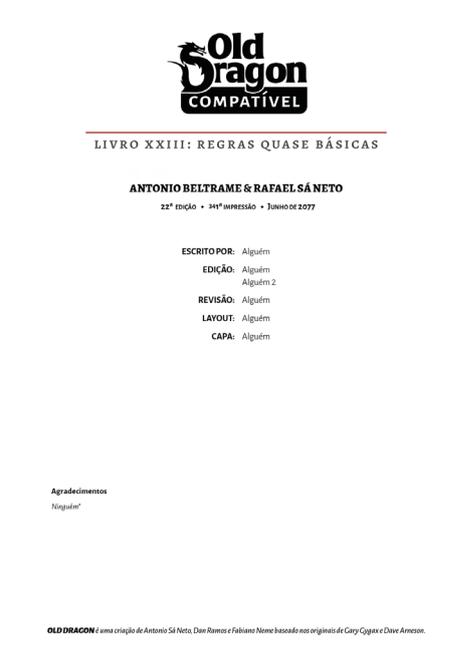
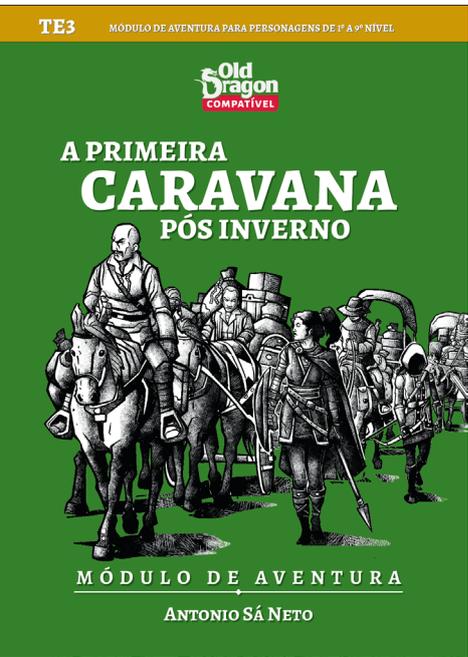
É importante destacar que o selo de aplicação jamais deve ter sua relação *altura x largura* alterada, ou seja, não pode ser esticado ou achatado para nenhuma das duas dimensões.

Em capas escuras, pode ser aplicado o logo colorido ou o logo branco em P&B. Em capas claras, recomenda-se apenas o logo preto, sem a presença da cor.

## EXEMPLO DE APLICAÇÃO

Seguem exemplos de aplicação do logo para Material Compatível em materiais fictícios:





## ERROS DE APLICAÇÃO

Algumas formas de aplicar o selo devem ser evitadas de todo o custo, sob o risco de cancelamento da Licença Creative Commons:

**Logos distorcidos:**



**Alterações de Cor:**



**Fundos sem ou com baixo contraste:**



**Usar do Logo Oficial ou Logos Antigos**



## CÓDIGO DE CORES

Os mais diversos tipos de produtos do Old Dragon 2 possuem um código de cor nos elementos da sua capa e 4ª capa as quais trazem imediato entendimento por parte do leitor sobre o conteúdo do material.

## LIVROS BÁSICOS

Usados apenas nos três livros básicos. O uso do vermelho **não** pode ser utilizado em material compatível.



## SUPLEMENTOS

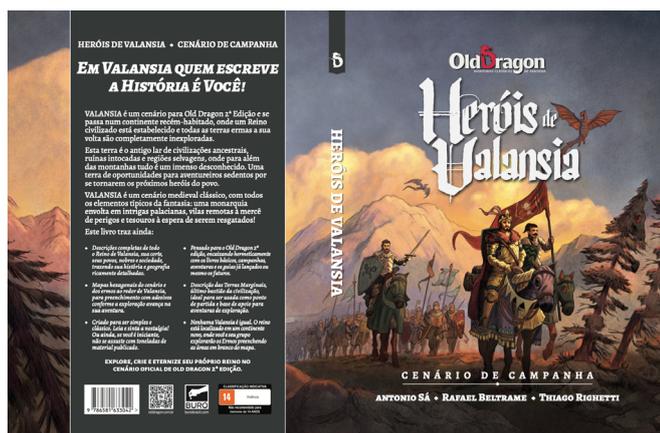
Os suplementos usam da cor azul para indicar que se tratam de regras complementares e opcionais, como todo suplemento do Old Dragon 2.



## CENÁRIOS

São os únicos produtos sem código de cor fixo devendo EVITAR apenas o uso das cores que possam confundir com outros tipos de produtos.

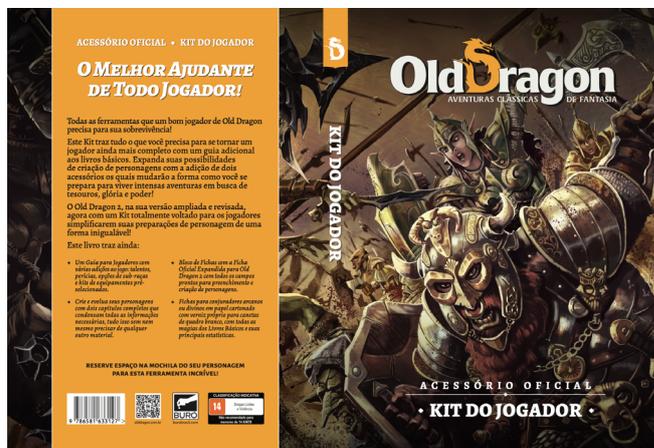
As cores usadas nos nossos cenários **NÃO** estão restritas e podem ser usadas sem problemas.



## ACESSÓRIOS

Os acessórios usam a cor amarela para seus produtos.

Se o acessório for do tipo kit de produtos, contendo, por exemplo, uma aventura e um conjunto de cartas, a embalagem externa deve ser amarela, mas a aventura deve seguir normalmente o código de cor para aventuras.



## CAMPANHAS

São produtos maiores do que os módulos de aventura publicados em formato revista. As campanhas são publicadas em capa dura ou brochura, e pretendem levar os personagens a vários níveis de evolução. Sua cor é a verde.



## MÓDULOS DE AVENTURA

São produtos menores, mais simples, encadernados em brochura ou com uso de grampo. Devem possuir menos de 50 páginas.

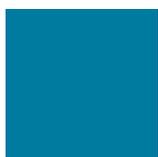
Usam o mesmo verde das campanhas, mas precisam essencialmente ter um código alfanumérico, identificando sua sequência/editora/autor e uma barra de cor diferente da verde e, preferencialmente, diferente de aventuras já publicadas pela Buró para evitar confusões por parte dos leitores.

A ilustração de suas capas são vazadas e em P&B com uso de contraste em parte da arte em branco para reforçar a estética *old school* dos produtos.



Exemplo de aplicação em duas capas de sequências diversas. A primeira com a barra vermelha identifica a série TU. Já a segunda, a série NC.

## CORES PARA APLICAÇÃO



### OD2 AZUL - Suplementos

CMYK: C035 M000 Y005 K000

RGB: R000 G123 B160

WEB: #007ba0



### OD2 AMARELO - Acessórios

CMYK: C000 M040 Y094 K000

RGB: R247 G167 B017

WEB: #f7a711



### OD2 VERDE - Campanhas & Aventuras

CMYK: C035 M000 Y005 K000

RGB: R050 G130 B041

WEB: #328229

## PUBLICANDO AVENTURAS

As aventuras para Old Dragon 2 possuem uma racionalidade em vários elementos do seu Design, pensados para facilitar o entendimento do jogador/leitor e também dos parceiros da Buró.

### CÓDIGOS

Toda campanha ou Módulo de Aventura publicado para o Old Dragon 2 possui um código alfanumérico composto por 2 letras e um número indicando sua sequência de publicação.

# TU1

Este código acima indica que este é um módulo de aventura da linha TUTORIAL, sendo o primeiro módulo desta linha.

Você pode utilizar de quaisquer códigos ainda não usados para seus módulos, devendo evitar os já publicados pela Buró e demais editoras parceiras.

Uma editora chamada Carcará poderia publicar módulos de aventuras com o código **CAI**.

Um autor independente ou de um estúdio poderia usar as iniciais do seu nome. Jorge Penteado poderia usar o código **JPI**.

Não use códigos já usados. Isso pode causar confusão em leitores e jogadores, além de provavelmente estragar os futuros planos de publicação de autores e editoras parceiras.

## OD2 AVENTURA TOTAL

O OD2 Aventura Total é um sistema de adaptação de Campanhas e Módulos de Aventura que podem ser aproveitados por qualquer grupo de personagens, não importando o nível no qual estejam.

A Aventura Total ajusta algumas estatísticas da aventura. Usando um sistema de ícones em forma de escudos, as Aventuras Totais ajudam os Mestres a mestrem aventuras para qualquer grupo de personagens, sem muita dificuldade, de acordo com os três estágios de evolução dos personagens do OD2:

- Iniciante** (1º e 2º níveis);
- Heroico** (3º, 4º e 5º níveis);
- Avançado** (6º, 7º, 8º e 9º níveis).

## ADAPTANDO ARMADILHAS

Para equilibrar armadilhas é necessário observar 2 pontos da mesma: o teste para resisti-la e as consequências da sua ativação.

Estes dois pontos podem ser ajustados para refletir melhor as habilidades dos personagens daquele estágio de poder.

Imaginemos uma armadilha simples, de fosso com estacas.

- Para personagens **iniciantes**, ela pode pedir um teste de JPD para evitar que caiam no fosso, o que causaria 1d4 de dano pela queda e perfuração.
- Para personagens **heroicos**, ela pode pedir um teste de JPD difícil para evitar que caiam no fosso, o que causaria 2d4 de dano pela queda e perfuração.
- Para personagens **avançados**, ela pode pedir um teste de JPD muito difícil para evitar que caiam no fosso, o que causaria 2d6 de dano pela queda e perfuração.

Uma outra forma de realizar a adaptação é incluir mais aventuras para os estágios mais avançados ou armadilhas totalmente diferentes, mais voltadas para os desafios esperados por aquele estágio de poder do grupo.

São formas mais complexas de adaptar, mas igualmente válidas.

## ADAPTANDO MONSTROS

Adaptar monstros se torna simples com o uso de uma diferente quantidade de criaturas encontradas e/ou com o uso de variações.

Um encontro com goblins poderia ser equilibrado da seguinte maneira:

**Iniciante:** 2 goblins.

**Heroico:** 6 goblins ou 4 goblins e 2 goblins bateadores montados em lobos e 1 goblin líder.

**Avançado:** 18 goblins ou 12 goblins, 6 goblins bateadores montados em lobos, 2 goblins xamãs e 1 goblin líder.

Outra forma de fazer a variação dos monstros para os estágios de poder dos personagens é, simplesmente, alterar o tipo de criatura encontrado, caso isso não cause impacto na história que sua aventura queira contar. Isso poderia ser feito da seguinte forma:

**Iniciante:** 2 goblins.

**Heroico:** 2 homens lagartos campeões.

**Avançado:** 3 sibilantes aberrações.

## ADAPTANDO TESOUROS

A última variável para a adaptação dos módulos para o padrão Aventura Total é ajustar as quantidades e itens concedidos/encontrados como tesouro.

Disfarçadamente, o sistema já faz um pouco desta seleção de tesouros através dos níveis das criaturas enfrentadas. Então, focaremos nos tesouros encontrados, abandonados ou concedidos por trabalhos realizados, jamais se esquecendo que, no OD2, ouro é XP e XP é evolução e evolução é poder.

**Iniciante:** 2d6 PO e 300 PP.

**Heroico:** 1d6x10 PO, 500 PP e uma gema.

**Avançado:** 1d4x100 PO, 5.000 PP, 1d3 gemas e 1 item mágico qualquer.

## OUTRAS ADAPTAÇÕES

Pontualmente, outras adaptações podem ser necessárias, embora não sejam obrigatórias.

Tenha liberdade para adaptar todas as estatísticas que julgue necessárias para não criar um ponto de dificuldade exorbitante o qual inviabilize seu módulo.

Também atente-se para que não seja tão fácil a ponto de se tornar desnecessário para a narrativa, prejudicando sua história.

## IDENTIFICANDO A AVENTURA TOTAL

Além dos ícones usados ao longo do texto para as diferentes estatísticas, um selo pode ser usado nas capas externas do produto, e um pequeno resumo explicativo pode ser usado nas páginas internas do material.

O selo externo já é preparado para ser usado em fundos claros, escuros e até mesmo nos pretos.



## APLICAÇÃO INTERNA

Dentro das nossas campanhas e módulos, usamos um padrão de apresentação do OD Aventura Total. Ele é padronizado e também está disponível para ser inserido nas suas páginas introdutórias e explicar ao seu leitor do que o selo e o sistema representam para ele.



O Selo **Old Dragon Aventura Total**, indica que esta aventura está adaptada e pronta para ser usada por qualquer grupo de personagens do 1º ao 9º nível.

Ou seja, fazendo sentido, as estatísticas de:

- ◆ Encontros e Tesouros;
- ◆ Testes e Dano;
- ◆ Armadilhas;

Serão informadas no texto e indicadas em três versões representadas por ícones:

**Estágio 1: Iniciante**  
(estatísticas para 1º e 2º Níveis);

**Estágio 2: Heroico**  
(estatísticas para 3º a 5º Níveis);

**Estágio 3: Avançado**  
(estatísticas para 6º a 9º Níveis).