
Guia de Regras Opcionais

Combate



**Aguirre Melchior • Antonio Marcelo • Antonio Sá Neto
Guilherme Nascimento • Pablo Vinícius Parzanini**

Combate

Guia de regras opcionais

Introdução

O que esperar deste suplemento?

“... ao seu lado três corpos inertes, à sua frente uma cabeça ainda jorrando sangue. Na sua mão um livro inútil, palavras torpes que seu cansaço mental impedia de compreender. As coisas estavam difíceis. Ele praguejava nunca ter aprendido a usar uma espada. Era o preço que se pagava por ser tão franzino e estudioso...”

Bom, talvez você seja como eu e ache as magias legais, com efeitos interessantes e imagine muita coisa com elas, porém não gosta de conjuradores. Você preza pelo combate, amigo... frente a frente... o que você quer é potencializar esta experiência com seu personagem, mas sem a necessidade de um imenso número de poderes, talentos ou manobras especiais. Acreditamos que, se soubermos unicamente o estilo que o guerreiro usa e a arma que este domina, poderemos usar toda a criatividade e bom senso para interpretar nossas próprias manobras, sem a necessidade de habilidades pré-determinadas.

Este livro propõe-se a lançar uma nova luz a temas antigos, bem como mostrar novos caminhos, inserindo novas opções. Depois de lê-lo, os seus Homens de Armas nunca mais serão os mesmos!

Idealização e Criação

AGUIRRE MELCHIOR, ANTONIO
MARCELO, ANTONIO SÁ NETO,
GUILHERME NASCIMENTO e PABLO
VINÍCIUS PARZANINI

Editoração e Diagramação

ANTONIO SÁ NETO

Revisão

ALESSANDRO JEAN LORO

Ilustrações e Arte

VETORES E STOCK ART,
E HARIJAN DIAS

dezembro / 2010

Distribuído sob a licença
Creative Commons v.3.0

OLDDRAGON.com.br

.....

ÍNDICE

Capítulo 1

4 O Homem de Armas

Capítulo 2

10 Manobras e Estilo de Combate

Capítulo 3

18 Armas e Armaduras

Capítulo 4

22 Armas de Cerco e Guerras

Capítulo 5

28 Armas de Fogo

Expandindo e entendendo

O Homem de Armas

O Homem de Armas (HdA), como o próprio nome diz, é um especialista no combate armado. Ele lança mão de espadas, machados, lanças, e, quando essas não estão disponíveis, ele chega a usar cadeiras, copos ou qualquer coisa que sirva como arma, mesmo que improvisada, para enfrentar seus inimigos. Entretanto, um combatente vive de sua arma e confia em suas habilidades. Devido a essa dependência, ele sente prazer na batalha e vontade de se tornar cada vez melhor no manuseio de sua ferramenta. O Homem de Armas domina com maestria sua arma e desenvolve estilos de combate com essa.



1.1 O Homem de Armas Carismático

Esta pequena sessão trata de usos alternativos para o Carisma, tornando esse atributo mais útil aos Homens de Armas, mas não menos úteis a outras classes.

O Homem de Armas carismático acredita em si e nos equipamentos que ele carrega, sendo não só um exímio lutador, mas também seguro e autoconfiante.

Poder da Determinação: O personagem pode aplicar este bônus a qualquer sua BA, CA, Dano ou como PVs temporários, durante três rodadas, apenas uma vez por dia.

Tabela 1-1: O Poder da Determinação

Carisma	Determinação
1	0
2-3	0
4-5	0
6-7	0
8-9	0
10-11	0
12-13	+1
14-15	+1
16-17	+2
18-19	+2
20-21	+3

1.2 O Domínio

Um Homem de Armas é um sobrevivente de muitas batalhas e ele conseguiu isso usando seu corpo, sua mente e seu treinamento árduo.

Domínio Em Arma

Você usa sua arma com frequência. Talvez você venda sua habilidade como mercenário e isso lhe garanta o sustento, servindo como profissão, ou talvez você nutra certo prazer por usar sua arma: você a empunha em honra a sua família ou ao Mestre. O que importa é que isso o torna um dos melhores com ela.

Começar o treinamento com a arma é fácil e, por isso, pressupõe-se que o personagem já usa esta arma com certa frequência.

O Homem de Armas de 1º nível escolhe a arma de sua preferência e sempre causará +1 de dano com ela. A partir deste ponto, o treinamento muda e ele não recebe mais benefícios devido ao seu nível, mas sim pelo uso adequado da arma escolhida.

Ele recebe um novo passo no domínio de acordo com a tabela a seguir:

Tabela 1-2: Domínio em Arma

Batalhas	Bônus
10	+1 no B.A e na Iniciativa com a arma
20	Reproduz uma magia arcana ou divina de nível 1 (a escolha) 1/dia
30	A arma é considerada mágica para ferir criaturas
40	Pode realizar 1 Ataque extra por rodada
50	Renome do Matador ou Mestre de Cem Batalhas

“Renome do Matador de Cem Batalhas” ou “Mestre de Cem Batalhas” são dois termos de mesmo sentido. Seria um renome lendário que o personagem adquiriu devido ao uso de certa arma e sua atuação em muitas batalhas.

Sua fama corre mundo e seus feitos são contados aos quatro ventos, por isso, ele sempre receberá um desconto de 25% ao comprar uma arma do tipo que domina:

Eu vendi a espada para o lendário Ashram, o Mestre das 100 Batalhas!!! Óh! Óh! Eu também quero! Venda-me uma!

Além disso, qualquer oponente que enfrente o personagem sofre -2 de penalidade na Iniciativa (o oponente hesita em enfrentá-lo) ou -4, se ele usar a mesma arma em que você possui domínio.

Domínio Em Armadura

A armadura que você traja deixara de ser apenas mais um item há muito tempo. Ela tornou-se parte de seu corpo. Você a sente mais leve, melhor colocada. Ela já lhe salvou a pele inúmeras vezes e, por isso, você deposita confiança e toma cuidado total com ela.

Começar o treinamento com uma armadura é fácil e, por isso, pressupõe-se que o personagem já usa ela com certa frequência.

O Homem de Armas de 1º nível escolhe a armadura de sua preferência e, sempre que a trajar, ele ignora 2 pontos da penalidade por armadura e recebe +1 de bônus na CA.

A partir daí, o treinamento muda e ele não recebe mais benefícios devido ao seu nível, mas sim pelo uso adequado da armadura. Ele recebe um novo passo no domínio, de acordo com a tabela abaixo:

Tabela 1-3: Domínio em Armadura

Batalha	Bônus
10	A armadura passa a conceder RD 1/-
20	+1 na C.A com a armadura
30	A armadura passa a conceder RD 2/-
40	Melhora em 1 ponto a Jogada de Proteção
50	Renome o Sobrevivente das Cem Batalhas*

Domínio Em Escudo

Seu escudo é uma proteção mais móvel e rápida que a armadura, você consegue bloquear quase qualquer coisa com ele. Seus reflexos, aliados a sua coordenação motora, transformam o escudo em uma muralha portátil.

Começar o treinamento com um escudo é fácil e, por isso, pressupõe-se que o personagem já o usa com certa frequência.

O Homem de Armas de 1º nível escolhe um tipo de escudo de sua preferência e, sempre que o empunhar, ele recebe +1 na CA.

A partir daí, o treinamento muda e ele não recebe mais benefícios devido ao seu nível, mas sim pelo uso adequado do escudo. Ele recebe um novo passo no domínio, de acordo com a tabela abaixo:

Tabela 1-4: Domínio em Escudo

Batalha	Bônus
10	Você ignora um ataque a distância
20	Você ignora um ataque corpo-a-
30	Você ignora uma magia que o tenha
40	Melhora em 1 ponto a Jogada de Proteção
50	Renome o Sobrevivente das Cem Batalhas*

Importante lembrar que para qualquer outra classe, que não Homens de Armas, a demora na evolução dos domínios é aumentada em 5 batalhas.

Progressão por Batalhas Atuadas

Quando o Homem de Armas luta e sobrevive a dez batalhas, ele faz uma rolagem de Inteligência (usando o valor percentual de “Chance de Aprender Magia”, para ele, “Chance de Aprender Técnica”), caso obtenha sucesso, ele recebe a nova habilidade de domínio. No caso de uma falha, a contagem deve ser reiniciada.

Os valores das tabelas estão acumulados, ou seja, a cada 10 (dez) batalhas, o jogador realizaria o teste para adquirir o domínio. Caso falhe, ele não perderá todas as batalhas, apenas as dez que precisaria para adquirir o novo domínio.

Por exemplo, Arandor lutou 10 batalhas e quer conseguir um novo domínio em escudo. Ele já possui os dois primeiros domínios, ou seja, já lutou 20 batalhas e conseguiu passar nos testes. Agora, ele lutou mais dez batalhas, num total de trinta, e quer conseguir o terceiro domínio. Ele testa sua Chance de aprender técnica, mas falha. Como resultado, ele volta sua contagem a 20 batalhas vencidas, precisando vencer mais dez para tentar novamente.

Combate

1.3 As Estratégias dos Homens de Armas

Conheça o Terreno

Um combatente sábio é aquele que sabe onde luta. Ele sempre analisa o terreno em que está, para que, na hora do combate, ele esteja sempre preparado.

Analisando o Terreno: Analisar o terreno em que se encontra gasta 10 minutos (sentir a brisa, consistência do solo, disposição e densidade de relevo e vegetação). Após esta análise, realize um teste de Sabedoria. Caso obtenha sucesso, escolha um dos benefícios a seguir:

- Enquanto combater nesse terreno você aumenta o seu Movimento em 1 metro
- Enquanto combater nesse terreno você ignora metade de qualquer penalidade fornecida pelo terreno.
- Enquanto combater nesse terreno recebe +1 para a Iniciativa.



Conheça o Inimigo

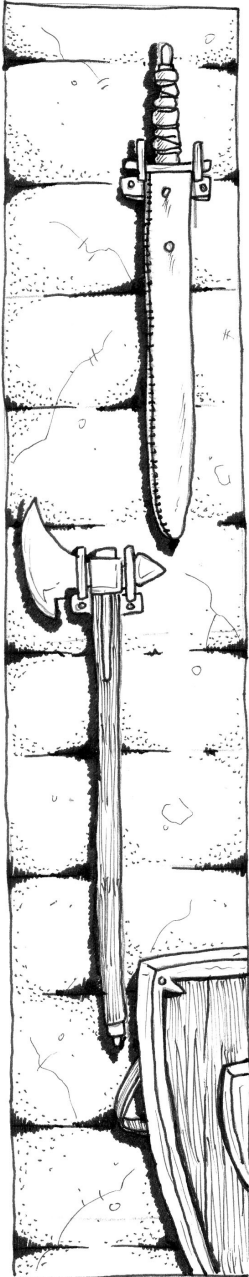
Um combatente bem informado surpreende até mesmo o mais poderoso inimigo, seja por espionagem ou compra de informação. Conhecer o oponente é vital.

Analisando o Inimigo: Conhecer o inimigo é uma tarefa simples: basta espioná-lo por 30 minutos, ou vê-lo combater por uma vez (não pode ser enquanto você o combate), ou ainda saber das informações de alguém que já o conheça ou já o viu lutar. Após conseguir essa informação, realize um teste de Inteligência: caso obtenha sucesso escolha um dos benefícios a seguir:

- Enquanto lutar com o inimigo você recebe +2 no BA.
- Enquanto lutar com o inimigo você recebe +2 na CA.
- Enquanto lutar com o inimigo você recebe +2 para o Dano.

Escolha Bem as Suas Armas:

Um combatente experiente não é aquele que carrega consigo apenas um único artefato poderoso, mas sim aquele que possui várias armas, mesmo que simples, e que, com estas, se vira em qualquer situação, contra qualquer criatura.



Escolha de Armas: O emprego de uma arma que causa danos melhores contra determinado tipo de criatura pode ser crucial para a sobrevivência do guerreiro. Ele deve estar ciente de que tipo de criatura será ou poderá ser enfrentada em sua jornada. Após essa reflexão, realize um teste de Inteligência ou de Sabedoria (a sua escolha): caso obtenha sucesso, escolha um dos benefícios a seguir:

- *Armas de Contusão causam dano como sendo uma progressão maior contra Aberrações e Mortos-Vivos.*
- *Armas de Corte causam dano como sendo uma progressão maior contra Humanóides e Demônios.*
- *Armas de Perfuração causam dano como sendo uma progressão maior contra Animais e Bestas Fantásticas.*

OBSERVAÇÃO

Esta regra foi criada para dar maior importância aos tipos de dano, ela é baseada em jogos como Vagrant Story (PS1) e Diablo.

Ampliando suas opções

Estilos e Manobras de Combate

A caixa de texto da página 60 do Manual Básico do OLD DRAGON, não deixa nenhuma dúvida. Manobras de combate são algo que o sistema não abraçará, pelo bem da liberdade criativa e do andamento do jogo, colocando sobre os jogadores, e, principalmente, sobre o Mestre, a responsabilidade de julgar esses movimentos fora do padrão.

No entanto, sem subsídios e sem nenhum amparo, como um Mestre pouco sagaz ou ainda inexperiente poderia resolver uma simples intenção de agarrar?

Para isso e por isso, trazemos aqui uma lista longe de ser completa, mas que cobrirá alguns aspectos do jogo de forma direta e simples que, se não forem usadas em sua totalidade, ao menos fornecerão um bom caminho para o Mestre decidir como agir em uma situação inusitada durante o jogo.

2.1 Manobras de Combate

As manobras a seguir contarão com um formato padronizado e de fácil entendimento, basicamente contando com descrição, requisitos e efeitos. O mestre é livre para adotá-los ou modifica-los conforme sua intenção e necessidade.

AGARRAR

Aproveitando um descuido do inimigo, você o segura com seus braços e ele perde seu movimento, enquanto você ainda pode usá-lo como escudo vivo.

Requisitos: ter as mãos livres, possuir um tamanho semelhante ou maior que o alvo e ser bem sucedido num teste resistido de Força contra o oponente.

Efeitos:

- O alvo perde os bônus de defesa por destreza;
- Qualquer ataque que erre o agarrado tem 60% de chance de acertar o agarrador e vice-versa.
- Nem o agarrado, nem o agarrador podem realizar qualquer outra ação que não um teste de Força para desvencilhar-se ou manter o agarramento.

ATAQUE CONCENTRADO

Abdicando de toda a prudência necessária em combate, você aplica sua atenção, foco e força em um único ataque que por ser mais preciso acaba sendo mais doloroso ao alvo.

Requisitos: usar qualquer arma e passar ao menos uma rodada sem realizar nenhuma ação, em busca de um padrão de movimentos que permita a você acertar o alvo de forma mais efetiva.

Efeitos:

- Você recebe um bônus de +1 para acertar e +1 no dano a cada -2 de CA que abdique. Apenas bônus de destreza ou outros bônus que NÃO o de armadura e escudo podem ser abdicados para esta manobra.

- Um acerto crítico de um ataque concentrado causa o dano multiplicado por 2,5. Um dano de 8 seria, portanto, computado como 20, já que $8+8+4$ é igual a 20.

CONTRA-GOLPEAR

Você retarda sua iniciativa até o último instante, esperando receber um ataque antes de atacar o seu oponente.

Requisitos: portar uma arma de combate corpo-a-corpo e ser atacado antes de agir.

Efeitos:

- Você é atacado de forma normal e recebe o dano normalmente. Por estar esperando e abrindo a guarda para atrair seu oponente, você recebe uma penalização de -1 na sua CA.
- Após sofrer o dano, você ataca seu inimigo com um bônus de +2 no ataque.

BLOQUEAR

Você abdica totalmente de atacar seus oponentes e se concentra apenas em aparar os golpes recebidos.

Requisitos: portar uma arma de combate corpo-a-corpo e ser atacado.

Efeitos:

Combate



© 2009 Mythic Design, Inc.

- Por usar sua arma como defesa, adicione seu bônus de destreza dobrado a sua CA. Se o bônus for de +2, aplique +4 enquanto estiver bloqueando, por exemplo.
- Se o ataque for suficientemente preciso para lhe acertar e o dano que lhe seria causado for igual ou maior do que o dobro do dano máximo que a sua arma for capaz de proporcionar, ela estará quebrada e inutilizada para ataques ou defesa até que seja reparada. Por exemplo, uma espada longa que causa 1d8 de dano se quebra ao receber um ataque que cause 16 ou mais de dano. Uma adaga, por sua vez, se quebra com um ataque que cause 8 ou mais de dano.

DERRUBAR

Usando muito mais a malícia e o jogo de corpo do que a intenção de golpear, você joga seu inimigo ao chão.

Requisitos: portar uma arma de combate corpo-a-corpo e possuir um tamanho semelhante ou maior que o alvo

Efeitos:

- Você ataca normalmente, mas, ao invés de causar dano, deve somá-lo a um teste de Força para derrubar seu oponente no chão.

DESARMAR

Após um ataque mal executado por seu oponente, você aproveita para desarmá-lo.

Requisitos: receber um ataque mal sucedido por um erro crítico.

Efeitos:

- Caso NÃO tenha agido ainda durante o combate, você pode retirar a arma de seu oponente que tenha rolado um erro crítico ao atacar você.
- Você deve trocar sua ação pela ação de desarmar, não agindo mais até o o seu próximo turno.

VARRER

Com um giro de sua arma,, você procura atingir mais de um oponente com um único golpe.

Requisitos: Estar usando uma arma média ou grande. Estar em ataque corpo-a-corpo com pelo menos 3 oponentes adjacentes.

Efeitos:

- Faça apenas uma jogada de ataque (role apenas 1 d20) para até 4 oponentes. Role o dano e divida igualmente entre os atingidos.
- No seu próximo turno, e apenas no turno, após aplicar um varrer, você recebe uma penalidade de -4 na sua Iniciativa.

Combate

RECUAR

Usado como último recurso antes de bater em retirada, essa manobra visa preparar uma fuga sem que o oponente possa atingi-lo quando você se preparar e virar para correr

Requisitos: estar em combate corpo-a-corpo com no máximo um oponente apenas.

Efeitos:

- Faça um ataque normal e, se bem sucedido, faça um teste de Força ao invés de causar dano. Se for bem sucedido nesse teste de força, você recebe um bônus de +8 na sua CA no próximo turno quando der as costas para correr.
- Caso o seu teste de força falhe, você recebe uma penalidade de -2 na sua CA no próximo turno ou -4, caso deseje correr mesmo assim.

2.2 Estilos de Combate

Estilos são opções de combate que nascem com o intenso treinamento e pesquisa e que apenas poucos e valerosos combatentes conseguem aprender e dominar. Muitos se recusam a passá-las adiante, passando somente àqueles que eles julgam merecedores.

Mecanicamente, a técnica funciona igual a um item mágico (exceto que ela é intransferível), sendo de inteira

responsabilidade do Mestre distribuir como qualquer outro tesouro na campanha. Algumas pessoas levam vidas inteiras para dominá-las e outras, apenas alguns dias.

Como diretriz básica, o Mestre deve começar a distribuir os estilos a partir do nível 5 do personagem, combinando com o jogador o estilo a ser incorporado ao personagem.

Desaconselhamos que personagens com especializações alcancem estilos de combate.

Existem três formas de se aprender estilos:

1 - Tomos - Livros antigos que descrevem os passos e a filosofia para se dominar uma determinada técnica, escrito por antigos Mestres.

2 - Mestre - Mestres que desejam passar seu conhecimento a alunos talentosos, ou a merecedores.

3 - Autodidata - Prodígios que, em situações extremas, conseguem desenvolver um estilo e vão aprimorando-o através do treinamento.

Cada técnica tem três estágios: Aprendiz, Iniciado e Mestre. O personagem torna-se um Aprendiz quando atinge o nível cinco. Depois, evolui dois graus dentro do estilo: um no nível 10, sendo Iniciado, e o último no nível 15, graduando-se Mestre.

Por exemplo: Strurron, um poderoso guerreiro anão, como prêmio por matar vários orcs em uma terrível batalha, é escolhido por um grande Mestre estrategista para ser seu aprendiz. Depois de alguns dias estudando e treinando, Strurron finalmente aprende a técnica, o que lhe permitirá receber o estilo em nível básico, chamado “Aprendiz”. Quando Strurron alcançar o nível 10, passará para o segundo estágio, quando se tornará um “Iniciado” e assim se manterá até o nível 15, quando se tornará um “Mestre”, oportunidade esta que lhe permitirá, inclusive, ensinar o estilo para outras pessoas.

ESTRATEGISTA

Você aprende a ser cauteloso e observador no campo de batalha, usando toda a perspicácia para tirar vantagem de qualquer coisa que seja possível. O combatente competente é o combatente vivo e inteligente.

Requisito: Homem de Armas ou Clérigo

Aprendiz — Você adquire o conhecimento de lutar ao lado de um aliado e usar essa vantagem para atraparar as defesas dos oponentes. Recebe um bônus de +2 no dano sempre que estiver atacando um único oponente junto a um aliado.

Iniciado — Os olhos treinados de um estrategista lhe permitem passar um turno completo analisando seus oponentes em combate. Faça um

teste de Inteligência após ter observado um oponente em particular. Em caso de ser bem sucedido, você pode descobrir: o quão o inimigo é poderoso (você tem acesso ao seu valor total de bônus de ataque) ou as principais defesas e fraquezas (o valor de sua classe de armadura).

Mestre — Após anos de treinamento e estratégias, o Mestre estrategista é capaz de, com uma rodada exclusiva, analisar o desempenho dos oponentes em combate e descobrir a forma mais efetiva de derrotá-los, montando uma estratégia vencedora. O personagem deve guiar seus aliados em uma formação adequada e organizada que concede um bônus de +2 no ataque e no dano a todos os aliados a até 10 metros do Mestre -estrategista. No próximo turno, esse bônus cai para -1. Não é possível reutilizar este poder duas vezes no mesmo combate com os mesmos oponentes.

LANÇA E ESCUDO

Um dos estilos de combate mais clássicos existentes, o estilo lança e escudo usa o melhor da combinação entre ataque e defesa num “balé bélico” de rara beleza.

Requisito: Homem de Armas, portar apenas armaduras de couro para que não atrapalhe os movimentos de combate.

Aprendiz — Você começa a se aper-

Combate

feioar no estilo requintado do combate com escudo e lança focado no caráter ofensivo do estilo. Quando estiver lutando apenas com uma lança e um escudo, o dano de seus golpes devem ser lançados com 1d8 ao invés de 1d6.

Iniciado — Após aprimorar o lado ofensivo, é chegada a hora de aprimorar a parte mais difícil do estilo: a defesa. Quando estiver usando um escudo, esse receberá um bônus de +1 na defesa. Assim, um escudo de madeira passa a adicionar +2, enquanto um de aço adicionará +3 na CA.

Mestre — Com as duas vertentes aprimoradas, você detém a habilidade máxima portando um escudo e uma lança. Você é capaz de atacar e defender com tamanha maestria que, nas rodadas em que desferir um ataque, você recebe um bônus de +2 no CA e um bônus de +2 no ataque, cumulativos com os bônus oferecidos pelo seu escudo.

GUERRILHA

O ataque da guerrilha foi especialmente criado para combates rápidos em que os oponentes são mais fortes e poderosos que o detentor do estilo. Ele prioriza ataques rápidos, inesperados e de movimentação muito acelerada.

Requisito: Homem de Armas e ladinos. Apenas carga leve e armaduras

de couro, para evitar problemas de movimentação.

Aprendiz — Você começa a aprender a eficiência dos ataques de surpresa. Um inimigo a sua escolha, realiza o teste de surpresa com 1d3 ao invés de realizar um teste com 1d6. Caso seu inimigo fique surpreso, seu golpe só não o acertará caso você role uma falha crítica.

Iniciado — Após o ataque rápido, você começa a evoluir em outro aspecto importante do estilo da guerrilha: a evasão. Se, após efetuar seu ataque inicial, você optar por fugir, você consegue realizar a manobra Recuar (ver página 14) sem realizar nenhum teste.

Mestre — Com o aperfeiçoamento da técnica do ataque surpresa e do recuo aprimorado, é chegada a hora de aprender o supra-sumo do Estilo de Guerrilha: o ataque coordenado. Você e até outros seis aliados, podem realizar ataques de guerrilha contra um grupo de oponentes. Sob seus comandos, seus aliados podem realizar as manobras de Aprendiz e Iniciado do estilo da guerrilha, mesmo que nunca tenham estudado o estilo, precisando apenas respeitar os requisitos do estilo.

CAVALARIA

O estilo da cavalaria é tido como o estilo de combate mais nobre dentre os conhecidos. Ele busca a eficiência máxima em um combate montado.

Requisito: Homens de Armas e Clérigos que estejam montados sobre cavalos.

Aprendiz — Você aprende o básico sobre como se manter sobre um cavalo e a guiá-lo com os joelhos, mantendo as duas mãos livres para atacar e se defender. Enquanto montado, você não recebe a penalidade de -3 por estar atacando sobre uma montaria.

Iniciado — Já acostumado com o combate sobre o cavalo, você começa a aprimorar a eficiência de sua força de ataque. Recebe o modificador de +2 por atacar de um nível superior que seus oponentes, caso estes estejam desmontados.

Mestre — Como cavaleiro formado, você consegue extrair o máximo do cavalo. Usando o animal como força motriz do seu ataque, você recebe um bônus de +4 nos seus ataques contra alvos desmontados.

AMBIDESTRO

O estilo de ataque do ambidestro é com certeza um dos mais populares e difundidos estilos de combate. Usando de duas armas para atacar e defender o combatente se transforma numa máquina de desferir golpes.

Requisito: Homem de Armas, Ladinos e Clérigos; portar duas armas pequenas ou uma arma média e outra pequena.

Aprendiz — Você começa a se acostumar a combater usando duas armas para desferir ataques. Seus novos modificadores para atacar com duas armas passam a ser, -1 na arma principal (preferencialmente a média, se você estiver portando uma arma média e outra pequena) e -2 para a arma secundária.

Iniciado — Você começa a aprimorar sua defesa com duas armas. Sempre que abdicar de atacar com qualquer uma das duas armas que estiver portando, você recebe um bônus na sua CA até o seu próximo turno. Esse bônus será de +1 caso abdique de atacar com uma arma pequena ou um bônus de +2 caso abdique de atacar com uma arma média.

Mestre — Seu treinamento faz com que você consiga dominar como poucos a arte de combater com duas armas. Você recebe sempre um bônus de +2 no CA mesmo sem abdicar de um ataque com qualquer uma das armas e pode realizar um ataque conjunto, rolando apenas um teste de ataque com bônus de +2 e causando o dano das duas armas ao mesmo alvo.

Armas e Armaduras

Esta parte é dedicada a jogadores que queiram variar seus equipamentos bélicos com novas opções para armas e armaduras.

Para maior agilidade, ao invés de criarmos uma imensa tabela com inúmeras armas novas, criaremos apenas uma: “Peculiaridades para Armas” que, adicionadas a qualquer arma do Old Dragon Básico, ou de qualquer suplemento, resulta em uma arma nova.

Qualquer arma pode ter um máximo de 1d4-1 peculiaridades. A seguir, as peculiaridades para armas e seus efeitos:

Balanceada: A arma tem sua lâmina em perfeito equilíbrio com sua empunhadura. Essa arma aumenta a Iniciativa em +1. **Preço:** +100% ao custo da Arma.

Curvatura: A arma possui um fio em forma de curva e se torna mais mortal pelos longos ferimentos que pode abrir. Esta arma atinge um

acerto crítico com um 19 ou 20 no d20, ao invés de apenas 20, porém o dano da arma é reduzido em uma progressão. **Preço:** +50% ao custo da arma.

Exótica: A arma tem um formato diferente: possui espinhos, cravos, ganchos ou similares. Essa arma aumenta o dano em uma progressão, porém o teste de iniciativa deve ser realizado com 1d8 ou invés de 1d10. **Preço:** +100% ao custo da Arma.

Guarda: A arma possui uma empunhadura bem protegida: sua guarda é resistente, seja em forma de cruz, cesta, etc. Essa arma aumenta a CA em +1, porém ela não soma seu Ajuste de Força ao dano dela. **Preço:** +50% ao custo da Arma.

Leve: A arma não possui excessos de metal ou é feita com um material mais leve. Essa arma aumenta o BA em +1, porém ela não soma seu Ajuste de Força ao dano. **Preço:**

+25% ao custo da Arma.

Obra-Prima: A arma é tão bem feita que quase qualquer um consegue usá-la. Ela pesa apenas 2/3 do peso original da arma. **Preço:** +100% ao custo da Arma.

Pesada: A arma é densa, feita e reforçada para pesar brutalmente. Esta arma aumenta o dano em +1, porém seu teste de iniciativa deve ser realizado com 1d6 ao invés de 1d10. **Preço:** +25% ao custo da Arma.

Penetrante: A arma tem uma ponta rígida ou ainda uma lâmina fina que entra por frestas na armadura do inimigo. Esta arma ignora metade da RD do alvo, porém o dano da arma é reduzido em uma progressão. **Preço:** +100% ao custo da Arma.

Maior: A arma foi construída para uma criatura maior que um humano em questão, consumindo mais material e balanceada para criaturas altas e, consequentemente, mais fortes. Uma arma maior não pode ser usada por criaturas médias por serem pesadas em excesso e por não possibilitarem o perfeito manejo em combate.

O Dano de uma arma maior evolui do dano original (apresentado no manual básico do Old Dragon) na razão apresentada na tabela 3-1.

Preço: Dobro do preço da mesma arma no tamanho normal.

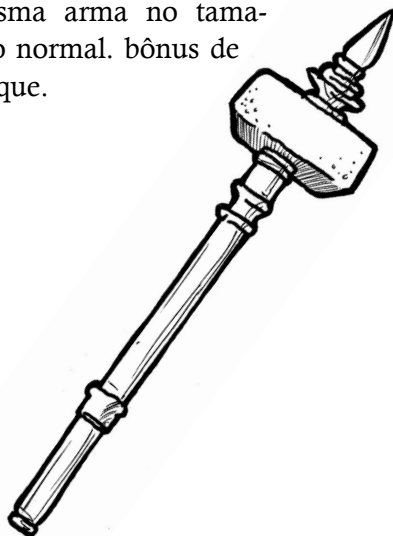
Tabela 3-1: Evolução de Dano

Dano original	Dano Maior	Dano Menor
1d3	1d4	1d2
1d4	1d6	1d3
1d6	1d8	1d4
1d8	1d10	1d6
1d10	1d12	1d8

Menor: A arma foi construída para uma criatura menor que um humano, consumindo menos material e balanceada para criaturas pequenas e ágeis. Uma arma menor pode ser usada por criaturas pequenas e médias com penalidade de -2 no BA.

O Dano de uma arma menor é diminuído do dano original (apresentado no manual básico do Old Dragon) na razão apresentada na tabela 3-1

Preço: 75% do preço da mesma arma no tamanho normal. bônus de ataque.



ARMADURAS

Esta pequena revisão na parte de armaduras do Old Dragon inclui uma regra extra de RD, que seria uma Redução de Dano. RD é uma absorção que o usuário da armadura subtrai do dano sofrido antes que esse seja deduzido de seus PVs.

Uma segunda inclusão é a Destreza Permitida (DP). Esse é o Ajuste de Defesa máximo que você pode somar a sua CA enquanto usa uma armadura. Na tabela 3-2, você pode encontrar as estatísticas revisadas da tabela de Armaduras.

Quaisquer outros valores referentes a uma armadura (como Redutor de

Movimento, preços e peso) continuam os mesmos já apresentados nos manuais básicos do Old Dragon.

ROUPAS e VESTES

Roupas e vestes reforçadas (de inverno ou couraças básicas) podem ser usadas como a forma mais rudimentar e pouco eficiente de proteção.

Para as estatísticas de peso e preço, use como base a roupa de inverno do manual básico do Old Dragon. Roupas e Vestes não possuem redução de movimento, apenas bônus de defesa.

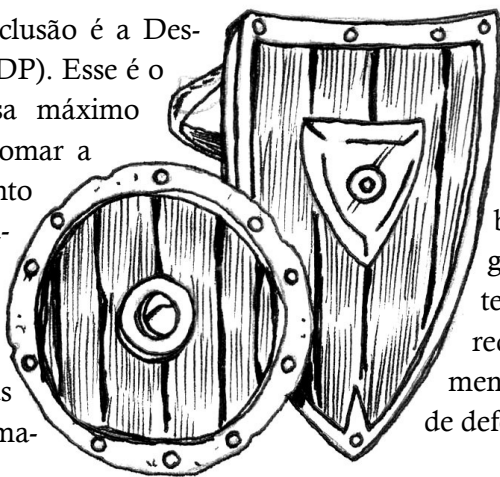


Tabela 3-2: Armaduras Revisadas

Armaduras	Bônus de Defesa	Redução de Dano	Destreza Permitida
Roupas e Vestes	+1	-	Máxima
Armadura de Couro	+2	1	+9
Cota de Malha	+4	2	+6
Armadura de Placas	+6	3	+3
Armadura Completa	+8	4	+0



Guerras, sítios e invasões

Armas de Cerco e Guerra

A qui são apresentadas armas de cerco, para campanhas de batalhas épicas, ou mesmo para aquela aventura naval em que embarcações e fortes podem usar balestras e catapultas para ataques ou defesas. Mais informações sobre combate naval serão tratadas no futuro suplemento *Batalhas em Alto Mar*.

Balestra

A balestra é, essencialmente, uma besta muito grande. Ela faz ataques com uma jogada de ataque direta (1d20) sem modificadores (sem bônus de ataque básico ou modificadores de habilidade de personagens), exceto por alcance.

Carregar e preparar uma balestra leva 10 turnos de combate. As balestras são armas utilizadas basicamente para a destruição de partes acessórias de muros ou mesmo para a destruição maciça de homens. Essa arma pode também ser usada para a caça de baleias ou outras criaturas

fantásticas, sobretudo as voadoras, como grifos e dragões.

Iniciativa: +3

Dano: ---

Alcance: 25/55/85

Preço: 500 PO.

Setas: A balestra causa dano de acordo com o tamanho e peso das setas lançadas.

Setas Leves: FOR 13 pra recarregar; causam 3d8 de dano. 1 rodada para recarregar.

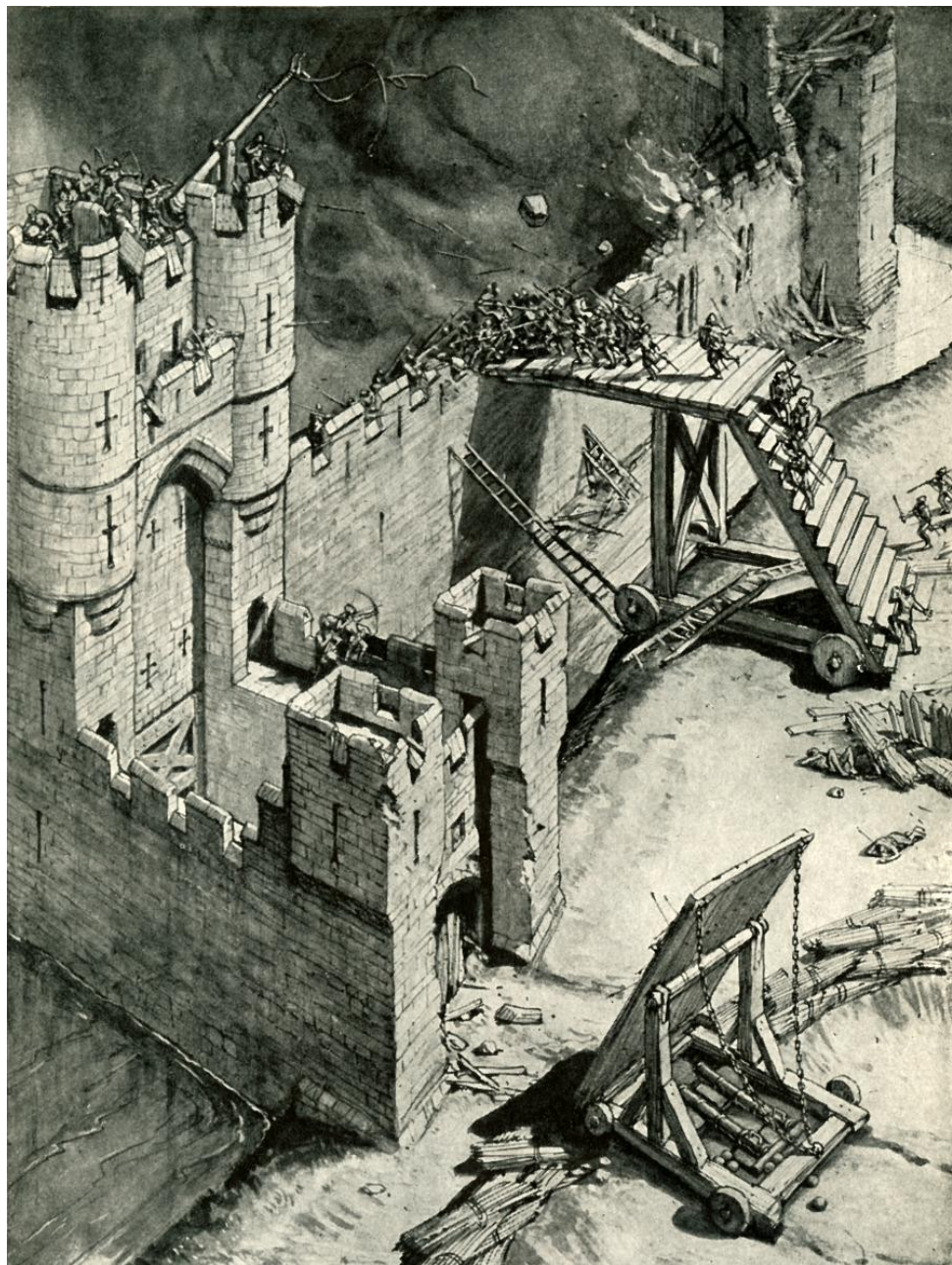
Setas Pesadas: FOR 15 pra recarregar; causam 3d10 de dano. 2 rodadas para recarregar.

Artilheiro: 1*

*Apenas uma pessoa é necessária para se operar uma Balestra.

Catapultas

Uma catapulta é um grande mecanismo capaz de arremessar pedras



Combate

ou objetos pesados com grande força. Quando atira, o artilheiro faz um teste de ataque simples. Se tiver sucesso, ele atinge o alvo desejado. Se o teste falhar, o Mestre secretamente joga e consulta o diagrama de dispersão (ver o capítulo de combate do manual do Old Dragon).

Recarregar a catapulta e prepará-la para atirar leva 8 rodadas completas com o total de artilheiros. **Iniciativa: +1**

Dano: ---

Alcance: 100/200/400

Preço: 1.000 PO.

Pedras: A catapulta causa dano de acordo com o tamanho das pedras arremessadas.

Pedras Pequenas: FOR 14 para recarregar, causam $4d6+6$ de dano. 2 rodadas para recarregar.

Pedras Médias: FOR 17 para recarregar, causam $4d8+8$ de dano. 3 rodadas para recarregar.

Pedras Grandes: FOR 20, para recarregar, e causam $4d10+10$ de dano. 4 rodadas para recarregar.

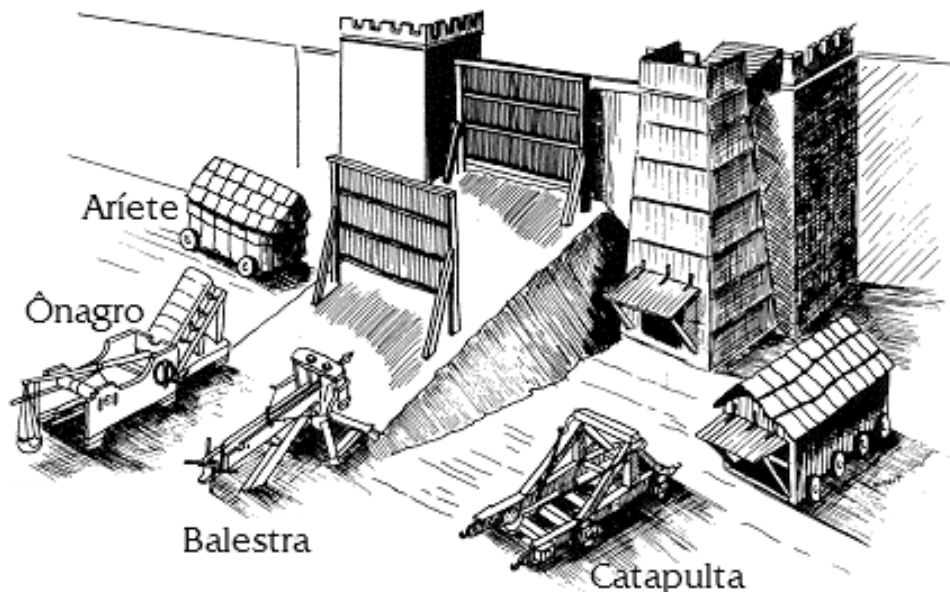
Pessoal: 5**

OBS: a distância mínima do alvo deve ser 30 metros. Uma catapulta não consegue atingir nada mais perto que isso.

** Cinco pessoas são necessárias para se operar uma Catapulta.

Aríetes

Aríetes são grandes instrumentos de



metal, normalmente bronze ou ferro, que são alocados na extremidade de um tronco e utilizados para perfurar portões ou muros pouco resistentes.

Iniciativa: +5

Dano: ---

Preço: 300 POs.

Setas: O aríete usa como base para arrombar a maior Força entre os operadores (veja abaixo o tamanho do aríete e o número de operadores). Cada operador, além daquele com a Força base, (o de maior Força) adiciona +1 ao valor de Força.

Aríete Pequeno: Este aríete pode ser usado por até 4 pessoas.

Aríete Médio: Este aríete pode ser usado por até 6 pessoas.

Aríete Grande: Este aríete pode ser usado por até 8 pessoas.

Ônagro

Os Onagros ou catapultas leves são instrumentos de arremessos um pouco mais rudimentares, especializados no lançamento de pedras de pequeno tamanho e fogo alquímico.

Dois artilheiros podem carregar e preparar este mecanismo. Uma pessoa sozinha pode compor o corpo de artilheiros, mas leva três vezes mais tempo para mirar e preparar.

Para regras de sua operação, basta verificar na seção anterior

—catapultas.

Iniciativa: +3

Dano: ---

Alcance: 50/100/150

Preço: 500 PO.

Pedras: O onagro causa dano de acordo com o tamanho das pedras arremessadas.

Pedras miúdas: FOR 12 para recarregar, causam 2d6+4 de dano. 1 rodada para recarregar.

Pedras pequenas: FOR 14 para recarregar, causam 3d6+4 de dano. 2 rodadas para recarregar.

Artilheiros: 2

OBS: a distância mínima do alvo deve ser 15 metros. Um onagro não consegue atingir nada mais perto.

Trebuchet

Os trebuchets são as armas de arremesso mais poderosas em um cerco de que se tem conhecimento. Utilizam o contrapeso de uma extremidade para o lançamento de projéteis a grandes distâncias.

Iniciativa: +1

Dano: ---

Alcance: 200/350/500

Preço: 1.400 PO.

Pedras: O Trebuchet causa dano de acordo com o tamanho das pedras

arremessadas.

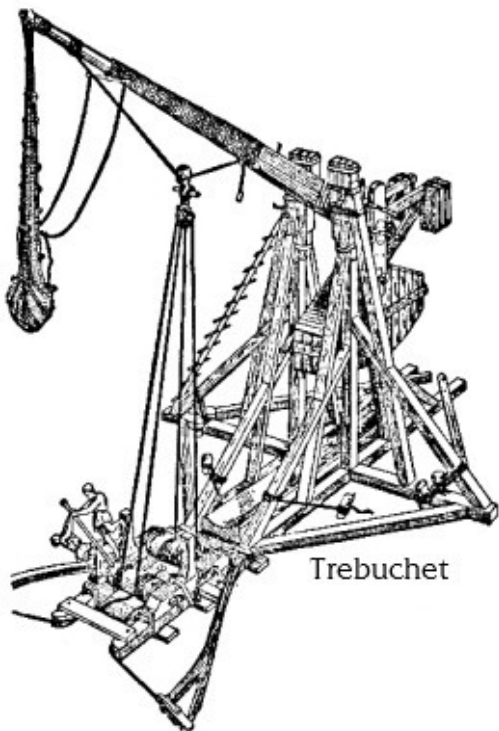
Pedras Médias: FOR 17 para recarregar, causam 6d6+10 de dano. 4 rodadas para recarregar.

Pedras Grandes: FOR 20 para recarregar, causam 8d6+10 de dano. 6 rodadas para recarregar.

Pedras Enormes: FOR 24, pra recarregar e causa 10d6+10 de dano. 10 rodadas para recarregar.

Pessoal: 10

OBS: a distância mínima do alvo deve ser 100 metros. Um trebuchet não consegue atingir nada mais perto que isso. **Artilheiros:** 10



Muros, portas e Portões

Agora apresentamos algumas estruturas de defesa que se contrapõe as armas de cerco. Mais informações sobre estruturas de defesa podem ser encontrados no suplemento *Equipamentos*, já lançado e disponível para download gratuito no site do Old Dragon.

Parede de Barro, estreito e frágil este muro possui RD 10 e 20 Pontos de vida.

Muro de Madeira, frágil e suscetível a dano dobrado por fogo, possui RD 5 e 20 pontos de vida.

Muro de Pedra, forte e resistente, possui RD 25 e 50 pontos de vida.

Muralha de Pedra (muro triplo), possui RD 35 e 150 pontos de vida.

Paliçada, frágil feito a partir de galhos, troncos e madeira, possui RD 8 e 25 pontos de vida.

Porta de madeira, possui RD 5 e 5 pontos de vida.

Porta reforçada, madeira com chapas de ferro, possui RD 10 e 10 pontos de vida.

Porta de ferro, possui RD 15 e 25 pontos de vida.

Porta reforçada de ferro, possui RD 15 e 35 pontos de vida.

Portão de ferro, possui RD 25 e 130 pontos de vida

Regras simples para simulação de combate de massa

Indo em sentido contrário a regras de combate de massa, não traremos regras pormenorizadas para simular combates entre exércitos. Traremos, sim, efeitos simples que podem ser usados pelo mestre para adicionar acontecimentos entre os jogadores e os seus inimigos em campo de batalha.

FORÇA: Um personagem pode fazer um teste de força para vencer um comandante. Um exército possui 1 comandante a cada 50 soldados. Um pelotão sem um comandante recebe -2 em todos os seus testes;

DESTREZA: Um teste de Destreza indica que você conseguiu roubar um estandarte do exército inimigo. Todos os homens do seu pelotão recebem um bônus de +2 nas próximas 2 rodadas;

CONSTITUIÇÃO: Um teste de Constituição indica que você conseguiu lutar vigorosamente e matar vários oponentes (role o dano de sua arma x 10, para determinar o número de inimigos mortos durante um dia de combate).

INTELIGÊNCIA: Um teste de inteligência bem sucedido, demonstra que você conseguiu uma informação especial através de um espião. Seu mestre fará um teste de Reação modificado pelo seu carisma para descobrir se a informação é boa ou uma armadilha plantada pelos seus inimigos (o mestre deve determinar o alinhamento do espião);

SABEDORIA: Um teste de Sabedoria bem sucedido, representa o melhor estudo e uso do terreno de combate. Todo o seu pelotão recebe um bônus de +1 no movimento;

CARISMA: Um teste de Carisma faz com que você levante a força de vontade e inspire seus aliados, recuperando 10% dos PVs de seu exército temporariamente por todo o dia.

Abaixo há uma tabela indicando as principais características de diferentes tipos de pelotões. Use um pelotão como se fosse um inimigo só, com 50 pontos de vida, controlados por um comandante.

Tabela 4-1: Armaduras Revisadas

Pelotão	Iniciativa	CA	BA (Corpo-a-corpo)	BA (Distância)	Dano (Corpo-a-corpo)	Dano (Distância)	Moral
Populares	+2	12	-	-	1d6	-	6
Arqueiros	+3	14	+1	+4	1d4	1d8	8
Besteiros	+4	14	+2	+3	1d6	1d6	8
Lanceiros	+1	16	+3	-	1d10	-	8
Soldados	+5	16	+4	-	1d8	-	9
Cavaleiros	+8	20	+10	-	1d8+4	-	10

“paus de fogo e ferros do trovão”

Armas de Fogo e Explosivos

Uma das maiores preocupações em colocar armas de fogo num RPG de fantasia como o Old Dragon é fazer algo que possa tornar o jogo compatível com a temática. A vantagem de termos a liberdade de operarmos no terreno do fantástico é poder extrapolar a qualquer momento e adaptar as regras de maneira a encaixá-las no sistema.

No caso das armas de fogo, o Mestre e os jogadores podem esquecer as armas modernas atuais, pois não teria sentido um Homem de Armas operar uma AK-47 ou um moderno rifle Sniper. Vamos situar as armas de fogo numa coisa mais próxima (se é que podemos falar assim) entre os séculos XVII, XVIII e início do XIX, para que possamos dar o colorido ao nosso jogo sem extrapolar.

Temos, então, algumas limitações, já que não havia armamento automático: a coisa era feita a base de carregamento pela frente da arma (eram conhecidos como muzzloaders), gatilho de sílex e pólvora.

Vamos seguir uma mesma linha com relação às pistolas e outras armas específicas no jogo, como pequenos canhões e

armas mais incrementadas. Todas terão limitações e isso será demonstrado nas regras.

Tipo de Armas

As armas disponíveis em nosso sistema são as seguintes :

Pistola: A pistola é uma das armas mais comuns entre os aventureiros. Algumas delas ainda podem vir como uma pequena lâmina e atuarem como adaga, causando 1d4 de dano.

Mosquete: Rifle de cano longo, capaz de efetuar tiros a distâncias maiores e com melhor precisão.

Bacamarte: Arma especial utilizada por tropas ou para lutas em ambientes fechados como masmorras. É considerada quase como uma arma corpo-a-corpo. Um erro crítico no uso do bacamarte o faz explodir, causando 4d6 de dano ao atirador e 2d6 a todos a até 3 metros dele.

Metralhadora: Arma de tripé utilizada para combates contra ataques de infantaria inimiga. Essa arma, depois de disparada, leva uma rodada inteira para ser

Tabela 5-1: Armas de Fogo

Arma	Iniciativa	Dano	Perfuração	Alcance	Munição	Preço	Peso
Pistola	+4	1d6	+2	100 m	5 PO	100 PO	1,5 kg
Mosquete	+2	1d6+3	+3	200 m	10 PO	200 PO	4 kg
Bacamarte	+1	2d6+3	+5	10 m	20 PO	150 PO	15 kg
Metralhadora	+8	3d6+3	+4	120 m	50 PO	450 PO	60 Kg

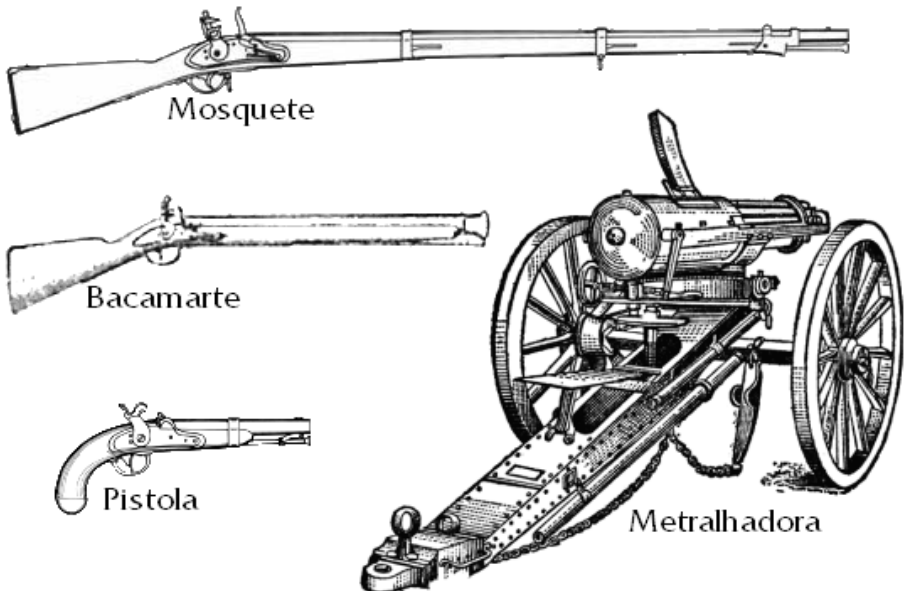
recarregada. Uma metralhadora trava toda vez que o atirador tirar 1 ou 2 no teste de acerto. Destravar uma metralhadora leva 1d4 rodadas de reparos.

Munição

A munição para cada arma consiste numa carga de pólvora e do projétil metálico propriamente dito. O Mestre pode determinar quantas cargas o joga-

dor pode levar, juntamente com as balas. Armas como as pistolas, o mosquete e o fuzil possuem munição própria. Os bacamartes utilizam uma quantidade de pólvora específica e uma munição fragmentária.

Na tabela 5-1, há o preço da munição necessária para 10 tiros, entre pólvora e projéteis.



Uso e Treinamento

As armas de fogo, por serem diferentes das armas brancas, requerem um grau maior de especialização nas aventuras por parte dos jogadores. Para um jogador utilizar uma arma de fogo com seu personagem, ele precisa de, no mínimo, **Inteligência 8** e **Sabedoria 7**. Personagens com valores inferiores triplicam as chances de algo errado acontecer durante o tiro (bacamartes podem explodir

em resultados de 1 a 3 e metralhadoras travam com resultados de 1 a 6 nos testes de acerto), além de receberem uma penalidade de -2 no Bônus de Ataque.

Ainda assim, para usar armas tão exóticas e tão diferentes do cotidiano dos povos da fantasia medieval comum, é necessário que haja um efetivo treinamento. Guerreiros e ladrões devem passar todo um nível de evolução treinando em horas vagas a arte da montagem,



desmontagem, limpeza, regulagem, carregamento e, principalmente, mira para conseguirem dar um tiro com efetiva precisão. Durante este treinamento, os testes devem ser realizados com uma penalidade de -4 em todos os ataques com armas de fogo.

Clérigos só podem usar armas de fogo se houver alguma liberação de sua divindade, enquanto que magos normalmente sejam avessos a uma tecnologia que leva o poder de fogo a qualquer mortal.

Combate e Armas de fogo

O combate com armas de fogo deve ser tratado da mesma forma que os combates com armas à distância. Aplicam-se os mesmos modificadores, as mesmas situações e manobras sem qualquer outra alteração. A única questão que difere um ataque com arma de fogo de outro ataque qualquer é o índice de **perfurção** de uma arma.

Armaduras medievais não possuem a mesma efetividade para protegerem dos tiros altamente perfurantes dos projéteis de uma arma de fogo. Em termos de jogo, um ataque com uma pistola, que possui perfuração +2, soma esse bônus de +2 quando tentar acertar um alvo que use uma armadura, seja ela de couro, cota ou placas metálicas, escudos ou rigidez natural da pele, ou couraças, como as escamas de um dragão.

Caso o ataque alveje um alvo sem qualquer tipo de armadura (apenas roupas ou totalmente nu), como são os animais de forma geral, o bônus de penetração **NÃO** deve ser aplicado!

Explosivos

Os Explosivos são armas especiais que causam dano em área, mais ou menos da mesma maneira que os frascos de óleo ou o fogo alquímico.

O arremessador deve realizar um teste de ataque a distância para conseguir arremessar uma granada a uma distância igual a sua Força multiplicada por 2. Caso acerte o alvo dentro desta área de alcance, aplique o dano normalmente. Caso erre, o Mestre deve usar o diagrama de dispersão de projéteis do capítulo de combate do Old Dragon para definir o local do acerto do ataque.

Nessas regras, cobriremos três tipos de explosivos:

Granada Explosiva: uma grande quantidade de pólvora acondicionada num frasco frágil com um pavio que explode após ser acesa. Causam 3d6 de dano a tudo numa área de 3 metros de diâmetro e custam 80 PO a unidade.

Granada de Fragmentação: com a mesma composição da granada explosiva, mas possui em seu interior pedaços de aço, pregos ou cravos que, durante a explosão, são arremessados em todas as direções, causando grandes estragos. Dano de 2d6 a tudo numa área de até 9 metros. Custam 60 PO a unidade.

Rojão: Um pequeno foguete preso numa vareta comprida com grande poder de explosão. Rojões causam 4d6 de dano a todos numa área de 6 metros de diâmetro. Custam 120 PO a unidade.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS 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.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.

