



KITS DE PERSONAGEM

Para customizar Personagens de 1º Nível.



Escrito e ilustrado por Erivaldo Fernandes. (Erivas)

Conclave da
Aventura



 Role Playing Game
www.OldDragon.com.br

Regras para Jogos Clássicos de Fantasia

KITS DE PERSONAGEM

Um suplemento para Customizar personagens.

Introdução

O que esperar Deste Suplemento

Olá amigos!

Outra vez eu arrumei o arquivo de formal bem formal para todos. Este é um suplemento para customizar seus personagens de primeiro nível, com vantagens “sutis” porem muito especificas. Este suplemento é Completo pois ainda tem uma segunda parte exclusiva para o Homens de armas. (Acabei desistindo das ilustrações novas para terminar logo este arquivo.)

Espero que gostem do suplemento, pois espero agregar nas minhas fichas feitas com os novos kits Temáticos.

Erivaldo Fernandes (Erivas)

Novas Habilidades Especiais!



Autor

Erivaldo Fernandes

Ilustração

Erivaldo Fernandes

Diagramação

Erivaldo Fernandes

Sérgio Magalhães

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

Índice

02 - Editorial

03- O que é?

04 - Listagem

09 - Manobras

10 - Evolução

02 - KITS TEMATICO DE PERSONAGEM.

KITS DE PERSONAGEM

O QUE SÃO?



Uma das coisas que eu mais sinto falta ao jogar *Old Dragon* é a falta de uma maior customização para os personagens dos jogadores. Muitos poderão dizer que a diferença entre dois Homens de Armas se baseiam na interpretação de cada jogador, o que não é bem verdade. No caso de dois personagens homens de armas iguais, com os mesmos atributos, porém de raças diferentes, isto será resolvido; pois mudar a raça, automaticamente, altera toda a cultura e comportamento do personagem em si, o que não ocorre no caso de dois personagens de mesma classe “humanos”, por exemplo: A ideia para este tema surgiu inicialmente com o nome de especializações para os Personagens de primeiro nível. por que foi feita? Bem, algum tempo atrás, eu escrevi uma adaptação de aventura para o “citado” sistema baseado em um contexto real, mais precisamente ambientado no período das Cruzadas. Desta forma, seriam necessárias pequenas adaptações para as classes de personagens, e conceituações mais condizentes com o período de jogo, e a ausência de classes tradicionais como o clérigos e magos, por exemplo.

Sem a magia disponível no cenário, o enfoque dos personagens deveria ser direcionado totalmente aos Homens de Armas e Ladinos, todos humanos, claro.

Sem a presença de diferentes raças para diferenciá-los, os seis personagens prontos

que preparei para a aventura criada, por ironia dos dados, acabaram com status de atributos muito parecidos. Por consequência, o primeiro *playtest* foi um verdadeiro fracasso! Para a segunda experiência em jogo, adotei uma característica presente no *Advanced Dungeons & Dragons – AD&D*, criar especializações de classe que já pudessem ser adquiridas no primeiro nível. Estas seriam denominadas kits de personagem, e teriam como função diferenciar, inicialmente, personagens humanos de classes similares ou mesmo idênticas. A ideia foi tão bem aceita nos jogos posteriores, que decidi adotar isto para o *Old Dragon* como um todo. No entanto, estendi os kits para as outras classes também, como o Clérigo e o Mago, de forma a dar uma maior variedade de opções aos jogadores.

Este suplemento de kits temáticos traz temas não tão fortes como os que eu publiquei anteriormente na adaptação do filme “*Escolta da Bruxa à Severac*”, mas podem ser facilmente adotados por qualquer personagem de primeiro nível.

O personagem pode escolher apenas um dos kits temáticos, que lhe confere uma habilidade especial e, no caso do homem de armas, proíbe de assumir uma das especializações da classe, mas lhe concede uma segunda habilidade diferente da do primeiro nível.



Kits de Temas de Personagens



Listagem dos Kits:

HOMEM DE ARMAS

Cavaleiro: O cavaleiro é um tipo de combatente aprimorado no uso de armas, enquanto se protege com pesadas armaduras. Geralmente serve a um patrono que lhe permite ter este equipamento. As atitudes do cavaleiro são regidas por um severo código de conduta que fazem seu corpo ignorar a dor e superar seus limites em favor de suas grandes obrigações e honra.

Bônus de Kit - Coração Nobre

O cavaleiro recebe um bônus de +2 nas Jogadas de Proteção relacionadas à sabedoria, e um bônus de +50% no seu total de dinheiro inicial para comprar uma boa armadura, armas e escudo.

Vanguardista: Ao contrario da maioria, este tipo de combatente prefere ser o primeiro a entrar no campo de batalha e o ultimo a sair! Um combatente de vanguarda sempre se lança ao ataque primeiro, está atitude lhe confere muita experiência em combate contra múltiplos alvos. O vanguardista sempre treina usando armas em pares, pois sabe que é difícil perceber no meio da batalha de onde vem o próximo golpe.

Bônus de Kit - Lutar com Duas Armas

Quando usa uma arma secundária na mão inábil, soma bônus na CA igual a um escudo de madeira se a arma for Pequena ou +2 se a arma for Média. Se a arma for um escudo, some apenas +1 a CA.

Defensor: O Defensor é um Homem de Armas especialista em combater os inimigos ao mesmo tempo em que protege seus companheiros. Seus golpes sempre buscam afastar os adversários de seus aliados. Além de ser conhecido por sua resistência ao cansaço e a graves ferimentos.

Bônus de Kit - Duro de Matar

O Defensor é um combatente conhecido por sua incrível resistência em batalha. Graças a isso, ele soma +1 Dado de Vida aos seus Pontos de Vida no primeiro nível.

Arqueiro: O arqueiro é um tipo de Homem de Armas que se especializou em atacar à distancia. Sempre aprimorando sua visão e mira, um arqueiro tem como tática comum usar um combatente de vanguarda como distração para se esconder em um ponto onde possa atacar os inimigos à uma distância segura. Ele **sempre** tem como arma principal um Arco Longo.

Bônus de Kit - Tiro Certeiro

O arqueiro pode passar um turno mirando com seu arco para, no próximo turno, somar um bônus a sua rolagem de dados. (+2 no ataque e +1 no dano).

Cruzado: Este é um guerreiro que se dedica a uma causa e é capaz de sacrificar tudo por ela. As cruzadas são organizadas muitas vezes por Clérigos que tem como objetivo derrotar aqueles que se opõem a sua fé, guerreiros cruzados são os grandes devotos de uma causa ou de uma fé com tamanha dedicação que poderiam morrer por ela sem pensar duas vezes.

Bônus de Kit - Causa

O Cruzado recebe um bônus de +2 nas Jogadas de Proteção relacionadas à sabedoria, sua fé em sua causa lhe permite muitas vezes se levantar mesmo ferido, empunhando armas e escudo ele só cai “inconsciente” depois de receber dano negativo igual a seu bônus de Constituição. O dado de vida de um homem de armas cruzado muda para 1d12.

Lanceiro: Este é um guerreiro que se especializou em lutar com uma lança, usando a ponta da lança e o seu corpo como uma extensão de seu braço.

Bônus de Kit - Maestria de lança

*O Lanceiro tem tanta habilidade que pode estender sua lança a até 1 metro de alcance extra nos seus ataques, Considere que ele seja mais hábil do que forte, então some seu modificador de destreza ao acerto de seus ataques com uma Lança. Ele pode realizar a manobra **desarmar inimigo** sem perder seu Turno. Como uma ação de movimento.*

(ao escolher seu equipamento, considere que o personagem já possui uma lança.)

Berseker: Este é um guerreiro que durante um combate é tomado por uma fúria que o transforma em uma besta selvagem. Sua fúria descontrolada é temida até por seus próprios aliados.

Bônus de Kit - Fúria Animalesca

O homem de armas entra em fúria ao receber dano superior ao valor de seu bônus de Constituição. Em fúria todos os seus danos recebem um bônus de +1d6. Ao fim da fúria os pontos de vida do guerreiro caem para um valor igual a seu bônus de Constituição.

OBS: Em Fúria o Homem de armas não realiza jogadas de proteção ou manobras e combate.

Soldado: Este é um guerreiro que não tem distinção entre as armas que usa. Ele geralmente serve a um nobre ou grupo de milícia. Treinado em técnicas de combate em grupo com várias armas.

Bônus de Kit - Luta engajada

Os soldados podem sacrificar 1 ponto de seu acerto para somar +2 no dano, ele também pode defender um aliado adjacente.(some +1 a Ca dele.)

LADINO

Acrobata: Este tipo de Ladino é especialista em saltar e dar piruetas para impressionar seus oponentes, e dificultar ser acertado por ataques de flechas, lanças, ou outros tipos de ataque à distância. Como se não houvesse obstáculos à sua frente, ele se locomove com extrema facilidade entre todo tipo de terreno difícil.

Bônus de Kit – Acrobacia

O Ladino pode fazer um teste de Destreza para realizar manobras evasivas contra ataques à distância, e para melhorar seu deslocamento em locais com obstáculos (aumenta CA+1 contra ataques à distância).

Enganador: Ludibriar é muito mais fácil que se esgueirar por muros e paredes para ganhar dinheiro e resolver seus problemas! Baseado neste ditado, este tipo de Ladino se especializou em enganar os outros usando sua lábia apurada, envolvendo suas vítimas em uma trama refinada de mentiras e traições.

Bônus de Kit – Blefar

Sempre que o ladino tentar enganar alguém, ele pode refazer o teste uma segunda vez caso falhe. Para descobrir que ele está mentindo é preciso passar em duas Jogadas de Proteção, ao invés de uma.

Batedor: O grupo sempre conta com o Ladino pra ir à frente, verificar se existe algum perigo espreitando no caminho. O batedor é um verdadeiro especialista em ver o que não se pode perceber à olho nu, esconder-se as vistas dos inimigos e desaparecer quando é hora. Ele é tão bom nisso, que muitos batedores têm fama de ficarem invisíveis.

Bônus de Kit – Passo Leve

Um Batedor pode se esconder com uma eficiência maior que os outros ladinos. Sempre que falhar em um teste de Esconder-se ou Mover-se em Silêncio, ele pode repetir o teste (e deve adotar o segundo resultado como definitivo).

Duelista: O Duelista é um Ladino que treinou muitos movimentos de esgrima. Com uma espada leve ele pode mudar o ritmo de um combate da mesma forma que conduz uma dança. Muitos piratas são duelistas natos, alguns ate contam que foram eles que criaram o termo “Duelista”.

Bônus de Kit - Postura de Combate

Um Duelista pode mudar sua posta de combate durante uma luta para lutar mais ofensivamente ou defensivamente. Basta gastar uma ação menor ou de movimento para mudar de postura.

(Ofensivo: +3 dano, - 2 CA \ Furtivo +1d4

Defensivo: +2 CA, -1 Dano. \Furtivo - 3 dano.)

Capanga: O capanga é um ladino que age com uma guilda de ladrões. Suas habilidades são voltadas muitas vezes para uso da força física, usando suas ferramentas de ladrão apenas em uma situação bem incomum ou especial.

Bônus de Kit – Brual

Sempre que o ladino tentar atacar um inimigo com uma arma de contusão, ele tem 20% de chance de atordoar o alvo.

Adepto da Sombra: se um ladino disser que é um adepto da sombra, evite irritá-lo...

Adeptos são ladinos que cultuam a morte como seu deus, eles se especializam em matar com uma faca pessoas desagradáveis.

Bônus de Kit – Facada Letal

Sempre que o ladino tentar um ataque furtivo, some +1 a chance de acerto. Se acertar o ataque some +1d8 ao dano depois de multiplicar. Quando equipado com uma faca seu ataque tem 20% de chance de causar Sangramento. (Sangramento causa 1d4 ate ser estancado.)



MAGO

Combatente: O mago se especializou em usar as magias ofensivas nas mais adversas condições. Em um campo de batalha, este mago se torna mais perigoso do que muitos guerreiros.

Bônus de Kit - Foco em Magia ofensiva.

*O mago pode memorizar apenas magias que causem dano direto. (Magias que não causam dano como **Ilusão, Comando, Escudo arcano** e etc só podem ser memorizadas como se fossem de um círculo Maior.) Estas magias tem como efeito uma melhoria em sua eficácia, o dano de todas as magias aumenta em **+1d6 de Dano**. (Alcance aumenta em +3m)*

Alquimista: Um alquimista é um mago que estuda poções e compostos químicos, desta forma, criando efeitos mágicos diferentes do habitual, como elementos naturais, por exemplo. Devido a esta habilidade, ele pode tanto criar tanto eficazes poções de cura, quanto incríveis e inusitadas armas.

Bônus de Kit - Criar Poção

Com um teste bem sucedido de Sabedoria, o mago pode fazer uma poção com efeito curativo, revigorante ou doloso (gastando componentes materiais de 1d8 PO para cada poção) As poções da pagina 108 do Manual Básico do Old Dragon estão disponíveis ao alquimista; embora ele próprio possa criar novas fórmulas com estudo e dedicação. Vale lembrar que as poções do alquimista exigem o uso de componentes, ao contrário das magias básicas do jogo. Sem os elementos necessários, o conhecimento do Alquimista torna-se desnecessário. (O Alquimista começa com quatro garrafas de poções Aleatórias, role o d20 para saber qual poção tem em cada uma das garrafas.)

Estudioso: O Estudioso é um mago que pesquisa sobre a essência da magia e de como ela atua no universo, acumulando conhecimento e melhorando cada vez mais sua vasta gama de áreas conhecidas e mistérios da magia.

Bônus de Kit - Conhecimento Erudito

*O Mago começa com **uma** magia diária a mais de 1º Círculo, e mais uma de 2º Círculo ao chegar no 3º Nível (se não puder lançar as magias de 2º círculo terá de esperar até chegar no 3º Nível). Além de ter Magias conhecidas de Níveis que ainda não pode lançar. (aprende magias novas tem bônus de +20.%)*

Bardo Arcano: Um Bardo arcano é um mago que canaliza sua magia através da musica. A musica tocada por ele tem poderes sobrenaturais tão perigosos quanto suas próprias magias.

Bônus de Kit - Melodia Mágica

*Além de lançar suas magias, o Mago pode lançar uma magia **Divina de 1º círculo** como música para cada **nível** de personagem. (A magia exige um teste de **Carisma** para ser lançada.)*

*O Personagem começa já com um **instrumento musical** em seu equipamento.*

CLÉRIGO

Fervoroso: Um clérigo fervoroso, professa sua fé com o fogo de seu coração e o peso de suas armas! Ele luta com as armas abençoadas de seu deus, e protegendo os aliados com sua crença e obstinação.

Bônus de Kit - Fogo da Fé

*Uma força poderosa aumenta as capacidades de batalha do Clérigo (+1 na base de ataque e **+1d4** no dano). Os mortos-vivos temem o poder deste clérigo (Mortos-vivos recebem **+1d6** ao invés de **+1d4** de dano).*

Hospitalário: O hospitalário é um clérigo dedicado e zeloso, especialista em cuidar de pessoas doentes, ou feridas em batalha. Suas habilidades curativas são invejáveis, assim como seu vasto conhecimento sobre doenças, mágicas ou não.

Bônus de Kit - Primeiros Socorros:

*O clérigo pode realizar um teste de Sabedoria para curar **1 ponto** de vida imediatamente de um aliado (esta habilidade não é cumulativa.) Suas magias de cura tem **+1d4 PVs** de bônus.*

Exorcista: Um exorcista é um clérigo que estudou profundamente os demônios e suas fraquezas. Sua vida é devotada a expulsar estas criaturas malignas do mundo dos vivos.

Bônus de Kit - Expulsão Potente

*Adicione um bônus de **+1d6** na quantidade de mortos vivos expulsados, além de adicionar a toda rolagem de dados para expulsão tem um bônus de **+1** (vale lembrar que somente um resultado 20 natural é capaz de destruir o demônio).*

"Manobras de Combate."

Exclusivo para o Homem de Armas.

As manobras são Habilidades exclusivas dos Homens de Armas. Ele pode realizar qualquer uma delas desde que cumpra um pré-requisito que está na manobra.

Carga

"Ele correu em um ataque furioso contra nosso inimigo, nada poderia deter sua investida."

Pré-Requisito: Estar a mais de 4m do alvo no início de seu turno.

Efeito: O guerreiro desloca todo seu deslocamento +1m, e desfere um ataque com o impulso da sua corrida. Este ataque terá um bônus de +2 na jogada de acerto e de Dano para este ataque.

Flanquear

"Ele está cercado! Não há como fugir."

Pré-Requisito: Estar combatendo um oponente em parceria com um aliado.

Efeito: Quando o Homem de Armas estiver combatendo um inimigo juntamente com um aliado, estando os dois em lados opostos o mesmo, o guerreiro recebe um bônus de +2 em suas jogadas de ataque contra este inimigo. O bônus é anulado se o aliado cair ou se afastar do oponente.

Reter Inimigo

"Aonde pensa que vai?! Daqui você não passa!"

Pré-Requisito: Estar no caminho de um inimigo para reter sua passagem.

Efeito: Quando o Homem de Armas estiver retendo inimigos, sempre que um inimigo passar por sua área de ameaça, deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela destreza, se não passar, o guerreiro poderá realizar um ataque de oportunidade contra o mesmo, cancelando seu deslocamento adjacente ao Homem de armas.

Pancada com Escudo

"Quem disse que estou desarmado? Enfrente a fúria do meu escudo!"

Pré-Requisito: Estar empunhando um escudo.

Efeito: Quando o Homem de Armas pode usar seu escudo para golpear um oponente, uma pancada com escudo causa **1d6 + Bônus de Força** de dano. Usar a pancada com escudo retira o bônus do escudo de sua CA durante o próximo turno. (O escudo deve ser tratado como arma, sua iniciativa é +3 e seu modificador de Ataque é baseado em Força, se o escudo tiver Cravos aumente o dano para **1d6+2 + Bônus de Força**.)

Tiro Duplo

"Uma flecha para cada olho! Vai encarar?!"

Pré-Requisito: Estar empunhando um arco com duas flechas e ter o kit de tema **Arqueiro**.

Efeito: Quando o Homem de Armas estiver realizando a sua manobra "Mirar", ele pode carregar duas flechas, assim rolando dois ataques no turno de tiro, porém apenas o primeiro terá os bônus de acerto e dano da manobra "Mirar".

Desarmar

"Onde está toda sua valentia agora que perdeu sua arma?"

Pré-Requisito: Estar no alcance corpo a corpo da arma.

Efeito: Quando o Homem de Armas estiver engajado em combate ele pode realizar um teste de Atributo "**Destreza**" para fazer o inimigo derrubar sua arma no chão. Embora o Homem de armas não possa atacar neste turno, ele pode chutar a arma para longe com um teste de **Força**, assim forçando o inimigo a **perder seu turno** para recuperar sua arma. (Ele pode Chutar a 1d6+1 metros no inimigo.)

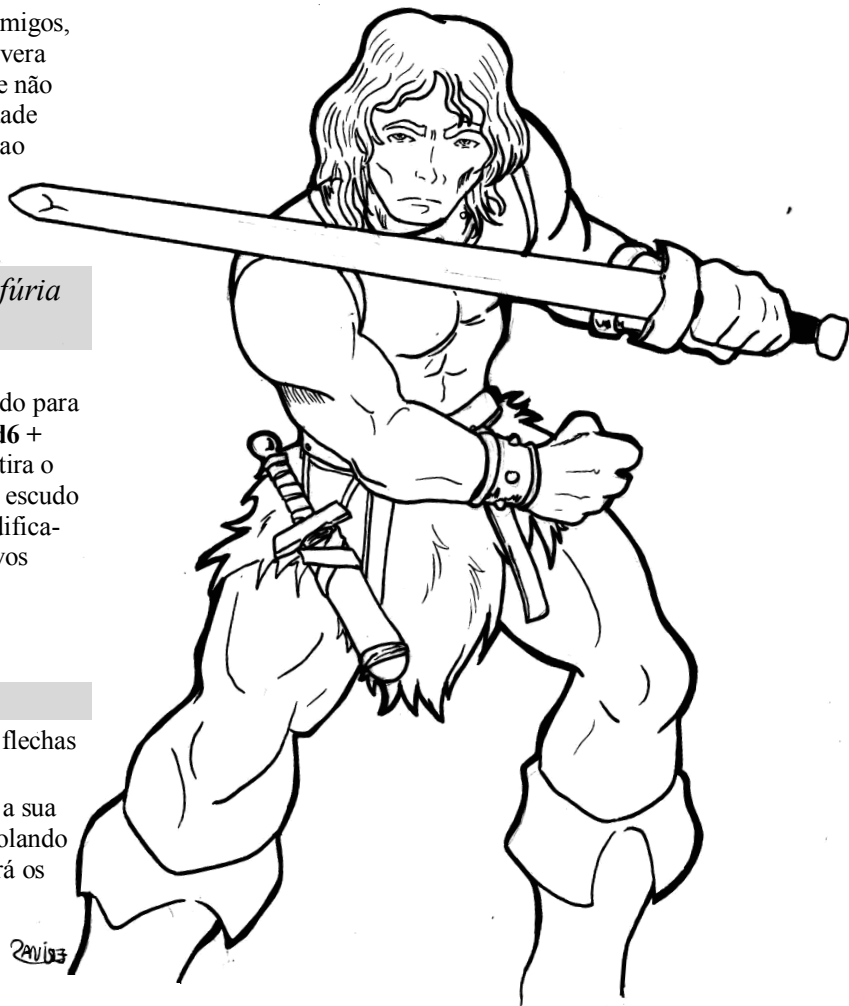
Aparar Golpe

"Pensei que iria varar seu peito com meu machado, mas ele segurou meu golpe com suas duas espada como se não fosse nada, realmente no campo de batalha ele é um monstro..."

Pré-Requisito: Não ter agido ainda nesta rodada do combate e estar portando uma arma de combate corpo a corpo.

Efeito: Quando o Homem de Armas estiver prestes a levar um golpe cujo dano seja considerável, ele pode tentar aparar o golpe com um teste de Força. Se aparar o golpe seu dano será reduzido a metade, porém o Homem de armas perderá seu turno nesta rodada. Aparar um golpe várias vezes se torna mais difícil, sempre que aparar um golpe durante um combate, adicione um redutor de **-1 cumulativo** para cada tentativa. (até o limite de **-5**)

OBS: Aparar é uma manobra que deve ser dramática, não uma ação corriqueira. Lembrando que Magia não pode ser Aparada.



"Evolução do Kit Temático."

Exclusivo para o Homem de Armas.



Como todos sabem as Especializações são alcançadas a partir do 5º nível de sua classe. Algumas especializações combinadas com temas conferem novas habilidades aos personagens aumentando assim suas opções de customização.

Paladino: O homem de armas passa a se dedicar fielmente a uma causa e a erradicar o caos e aquilo que ele julgue como sendo o Mau.

Bônus de Kit para Paladino - Cavaleiro

Ler a Verdade nos Olhos

O cavaleiro recebe um bônus de +4 nas Jogadas de proteção contra **Mentiras**. Sua palavra sempre é respeitada. (um bônus no ajuste de reação de +15%.)

Bônus de Kit para Paladino - Vanguardista

Estilo de Combate Aprimorado.

O Vanguardista recebe um bônus de +3 na CA quando esta com sua arma secundária. (Ignorando a categoria de tamanho da arma secundária.) Caso seja um escudo o bônus de CA aumenta de +1 para +2

Bônus de Kit para Paladino - Cruzado

Fervor de batalha.

O Cruzado recebe um bônus de +2 nas suas jogadas de ataque contra criaturas de alinhamentos diferentes do seu. (Neutro ou Caótico) O dano de seus ataques recebe um bônus de +1d4 quando usa armas de Duas mãos.

Guerreiro: O homem de armas se torna um especialista em uma arma específica.

Bônus de Kit para Guerreiro - Cavaleiro

Maestria em Justa

O cavaleiro recebe um bônus de +2 nas Jogadas de ataque e Dano, Quando está montado em um Cavalo, além de escolher duas armas preferidas. (uma delas pode até ser o escudo.)

Bônus de Kit para Guerreiro - Arqueiro

Tiro Certeiro

O Arqueiro recebe um bônus de +2 nas Jogadas de ataque e Dano ao invés de +1, Quando escolher o Arco como arma favorita. (A margem de critico do arco muda para 19~20.)

Bônus de Kit para Guerreiro - Defensor

Especialista em Armadura

O Defensor Recebe Redução de dano proporcional a categoria da armadura que está usando. (2 para Couro e Cota de malha, 4 para Pesadas como placas e completa além de 1 para escudos.)

Bônus de Kit para Guerreiro - Lanceiro

Matador de Dragões

O guerreiro recebe um bônus de +2 nas Jogadas de ataque e Dano, Quando está enfrentando uma criatura de tamanho maior que o seu, caso seja um Dragão ou criatura Draconica, suas armas preferidas causam +1d8 de dano extra na criatura. (Além de uma Lança, ele pode escolher uma arma favorita secundária.)

Bárbaro : Ao contrario de outros guerreiro, este se aprofunda em sua própria selvageria lutando com seus instintos.

Bônus de Kit para Bárbaro - Arqueiro

Olhos de Aguia

O Arqueiro recebe um bônus de +2 nos testes para Observar detalhes ou inimigos a distância. Além de sempre Acertar um ponto vital com uma grande facilidade. (O critico do arco passa de 20 para "18~20".)

Bônus de Kit para Bárbaro - Defensor

Porte Vigoroso

O Bárbaro recebe um bônus de CA igual a seu modificador de **Resistência**. (O bárbaro tem um bônus de deslocamento de +4m)

Bônus de Kit para Bárbaro - Vanguardista

Trespassar

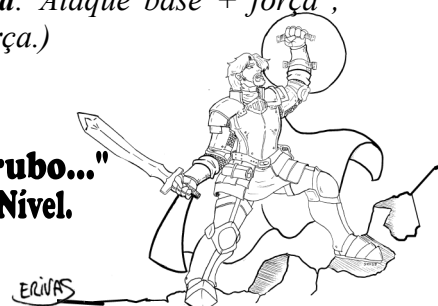
O bárbaro, pode realizar um ataque secundário em um inimigo que esteja adjacente, caso derrube o primeiro inimigo atacado. (O Bárbaro adiciona um bônus de deslocamento de +4m.)

Bônus de Kit para Bárbaro - Berseker

Forma física da Fúria .

O bárbaro, se torna mais animalesco em fúria. Durante sua Fúria de Bárbaro, ele pode realizar um ataque extra de mordida com uma ação livre. (Este ataque se calcula: Ataque base + força , Dano de 1d4 + Mod Força.)

"Não importa o inimigo, se está no meu caminho, então eu derrubo..."
Krum Dente de Urço - Barbaro 6º Nível.



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.

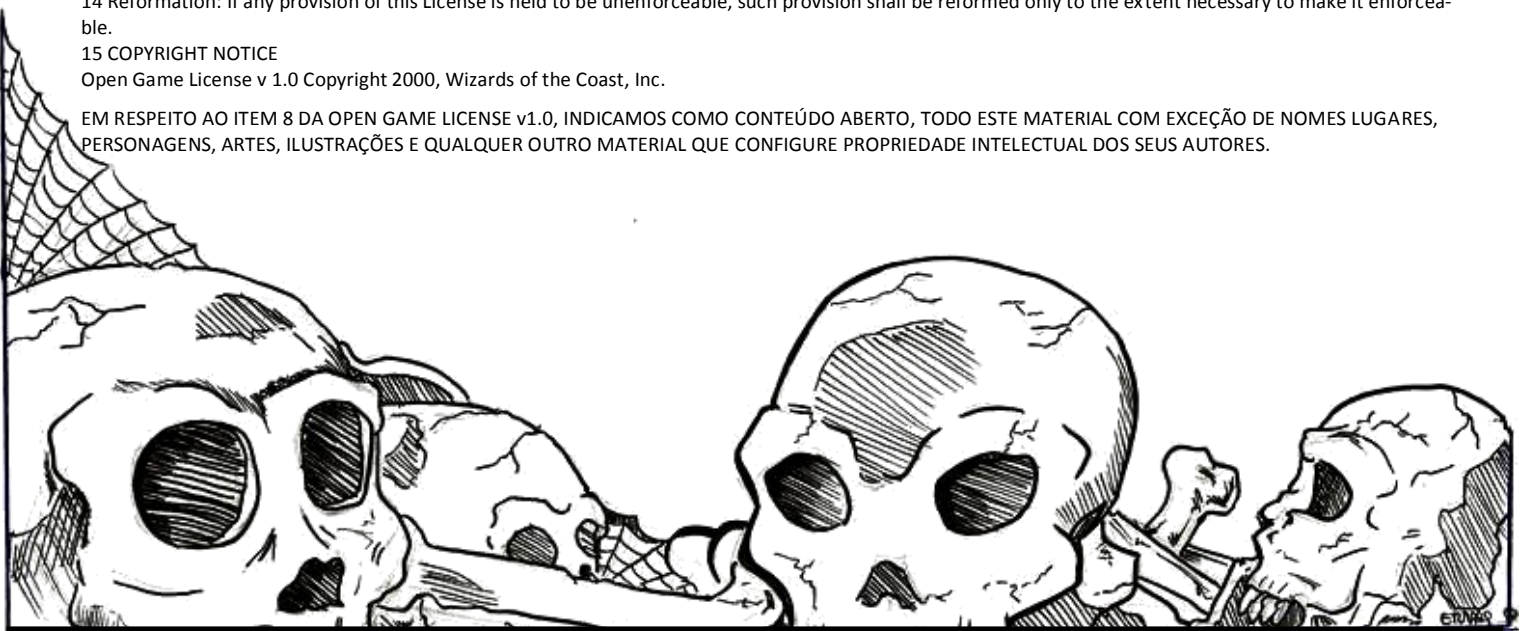
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

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.





KITS DE PERSONAGEM

Para customizar Personagens de 1º Nível.

Este suplemento de kits temáticos traz temas não tão fortes como os que eu publiquei anteriormente na minha adaptação do filme

“Escolta da Bruxa à Severac”

eles agora podem ser facilmente adotados por qualquer personagem de primeiro nível.

O personagem pode escolher um dos kits temáticos, que lhe confere uma habilidade especial e, no caso do homem de armas, concede uma segunda habilidade diferente da do primeiro nível.