Role Playing Game

Old Dragon

Mestres do Arcano

PEP

Guilda dos Mestres

Mestres do Arcano

PEP

Achievement: 1000 Likes no facebook!

Créditos

É fundamental dar créditos a **ruihengLiu,** usuário do site *zbrushcentral* pela imagem maravilhosa que ilustra a capa deste suplemento gratuito e ao Felipe Gomes, o Cérebro no Jarro da GdM, por seus "pitacos" no design da capa e diagramação.

Sumário

Uma palavra do autor 4
Abjurante 5
Adivinho 5
Arquimago 5
Cavaleiro arcano 6
Cronomancer 6
Diabolista 6
Elementalista 7
Encantador 8
Evocador 8
Invocador 8
Transmutador 9
Teleportador 9
Pergaminhos mágicos 10
Familiares 10
Foco arcano 11
Grimórios ancestrais 11

Uma palavra do autor

Rio de janeiro, 04 de fevereiro de 2018

Olá, se você não me conhece eu sou o PEP.

Antes de tudo gostaria de agradecer a todos pelos 1000 likes e seguidores que conseguimos conquistar no facebook! O trabalho é duro, mas vale a pena.

Agora vamos lá... Para não ser acusado de plagio ou algo do tipo, afirmo que muita coisa que você vai encontrar aqui vem de outros jogos, mídias e literaturas. Então você pode reconhecer coisas que viu em outras versões de D&D, em livros de fantasia e até mesmo jogos eletrônicos (cronomancer que o diga!). Seja como for, isso aqui é um material não oficial, gratuito e feito de um fã para uma comunidade de fãs, por isso, só curta a vibe positiva dos 1000 Likes.

Também quero dizer que não adicionei as especializações Necromante e Ilusionista por já estar satisfeito com as versões oficiais encontradas no manual aprimorado de Old Dragon. O mesmo não posso dizer da especialização Adivinho e por isso preferi fazer uma releitura conforme o que já usei em minhas campanhas ao longo destes anos.

No mais, espero que você curta este material e que ele lhe sirva para alguma coisa, nem que seja de incentivo para compartilhe com a comunidade as preciosidades que vens criando para suas campanhas pessoais.

Boas rolagens e muitas sessões de jogo para você!

PEP, o zelador de amarelo da GdM

Abjurante

Alguns magos dedicam suas vidas estudando formas de defesa e proteção, além de técnicas para banir e repelir ameaças. Estes magos são acusados de fixação na negação, mas eles se orgulham de serem protetores dedicados.

5º Nível: Uma vez ao dia o abjurante pode invocar sobre si uma aura arcana protetora. Esta aura é invisível, tornando-se visível apenas ao absorver impactos. Ela concede um total de pontos de vida temporários igual ao triplo do nível do abjurante.

8º Nível: O abjurante começa a criar defesas contra magia. Recebe +5 nas rolagens para dissipar magias e +2 nas jogadas de proteção contra magias de qualquer tipo.

16º Nível: No auge do seu poder, o abjurante se torna imune às magias conjuradas por seres com menos de 8 dados de vida. Para as demais possui 30% de Resistência à magia.

Adivinho

Muitos adivinhos são chamados de profetas, mas a realidade é que suas visões são fruto de estudos arcanos e não de epifanias ou algum tipo de revelação divina.

5º Nível: Os sentidos se aguçam com o tempo e o adivinho adquire o talento ladino Percepção, podendo também utilizar o modificador de inteligência para surpresa.

8º Nível: O adivinho consegue se concentrar para ter vislumbres do futuro próximo. No inicio de cada sessão de jogo 2d20 são rolados e seus resultados individuais anotados. Ao longo da sessão o adivinho pode pronunciar uma de suas visões e com isso substituir o resultado de 1d20 rolado por um dos seus d20 proféticos. Esta troca atinge a rolagem de aliados e inimigos, para bem ou para mal.

16º Nível: Ao tocar um objeto ou item pessoal de alguém, o adivinho pode fazer uma jogada de proteção para tentar descobrir seu passado, origens, poderes, propósitos ou seu futuro. Se o objeto estiver em sua posse por um período prolongado, pode descobrir uma informação destas por dia.

Arquimago

Ao contrário de outros especialistas, os arquimagos não possuem foco numa determinada escola, mas sim em suas preferências e capacidades de conjuração. Com isso, arquimagos possuem grande poder.

5º Nível: Um arquimago possui +10% na chance de aprender magias, sendo que sempre que atinge a capacidade de lançar magias de um novo círculo, pode adicionar uma magia deste círculo automaticamente ao seu grimório.

8º Nível: O arquimago começa a imprimir sua personalidade em suas magias, dando seus toques pessoais. Escolha uma magia de 3º círculo, ou duas de 2º ou três de 1º para uma obter uma ampliação de efeitos de um círculo grátis, conforme as regras do livro (ODA p.86).

16º Nível: Neste ponto o arquimago consegue se imbuir do poder de uma magia de 1º círculo, podendo conjurá-la sem limite. Seu domínio sobre magias é tamanho que a magia Permanência agora passa a abranger magias de 4º e 5º círculos. Caso não tenha a magia Permanência, ela será adicionada ao seu grimório automaticamente.

Cavaleiro arcano

Dividir o tempo de estudos arcanos com treinamento marcial para muitos é uma perda de tempo, mas para outros pode significar uma questão de vida ou morte.

5º Nível: A dedicação do cavaleiro arcano lhe impede de aprender as magias de 7º círculo ou maiores, mas lhe garante a capacidade de conjurar magias trajando armaduras e aumenta seus dados de vida para d6.

8º Nível: Neste ponto o cavaleiro arcano aprende a utilizar uma arma qualquer e pode conjurar uma magia de 4º círculo para ganhar a capacidade de combate de um guerreiro autêntico. Durante 1d6 rodadas o mago terá o base ataque e número de ataques de um homem de armas do seu mesmo nível.

16º Nível: O cavaleiro arcano pode canalizar energias arcanas através desta arma. Após um processo de uma hora de duração, o cavaleiro pode armazenar suas magias diárias na arma, de modo a conjurá-las sem precisar dos componentes na hora da utilização. Outra opção é queimar energia arcana antes de um ataque, o que causaria 1d6 de dano extra para cada círculo da magia canalizada no ataque.

Cronomancer

O tempo é uma das dimensões mais fascinantes da realidade. Como tal, não poderia deixar de ser objeto de estudos de magos dedicados. Cronomancer é aquele mago que entende e manipula a malha do tempo como ninguém.

5º Nível: O cronomancer adiciona seu modificador de inteligência nas jogadas de iniciativa e na sua taxa de movimentação. Caso deseje expandir estes efeitos a outros personagens, o cronomancer pode conjurar uma magia de 3º círculo. Como efeito, este bônus afetará 5 personagens por um número de rodadas igual a metade do seu nível.

8º Nível: Uma vez por dia o cronomancer pode voltar no tempo. Como efeito, você pode ignorar tudo que aconteceu na última hora, mas se utilizar esta habilidade no calor do combate conseguirá ignorar apenas o que aconteceu em uma rodada. Esta habilidade demanda muito esforço, sendo necessário uma jogada de proteção para evitar um atordoamento ou a perda de 1d4 pontos de constituição permanentes, caso alguma vida tenha que ser trazida dos mortos por conta desta manipulação temporal.

16º Nível: Uma vez por dia o cronomancer pode conjurar uma magia de 7º círculo para ter 2 ações padrão por rodada. Este efeito dura 1d6 rodadas e permite até mesmo a conjuração de duas magias na mesma rodada. Após término do efeito você precisará descansar, pois ficará desgastado ao extremo e impossibilitado de andar por 1d6 horas.

Diabolista

Os diabolistas são magos que buscam poder através de pactos com Diabos. Um diabolista não é um servo de um demônio, nem possui um patrono infernal, sendo na verdade um grande oportunista que se aproveita do conhecimento dos nomes reais dos diabos, para realizar pactos vantajosos.

5º Nível: O Diabolista pode invocar e controlar Diabos inferiores a partir do seu próprio sangue. Uma vez por dia, ao custo de 1d8 pontos de dano, o Diabolista pode conjurar um 1d3 Lêmures (bestiário p.131) ou

1 diabrete (bestiário p.55). Todas as suas ordens serão atendidas por 1d6 horas, ou até que os diabos sejam destruídos. Não existe uma distância limite ou a necessidade de contato visual, uma vez que a ordem tenha sido dada os diabos a cumprirão literalmente.

8º Nível: Todas as criaturas invocadas pelas magias do Diabolista terão o modelo Diabólico (Bestiário p.211). Além disso, o Diabolista pode fazer um pacto menor (ver tabela) para obter os serviços leais de um Diabrete (bestiário p.55), Cão Infernal (bestiário p.34) ou Montaria Infernal (bestiário p.149). A criatura ficará a sua disposição até ser dispensada ou destruída, necessitando de uma semana de intervalo entre as conjurações. É possível assumir 3 pactos menores para poder conjurar todos os tipos de servos infernais.

Pactos menores

1. Realizar algum voto que se quebrado anula o contrato para sempre.
2. Sacrifício anual de 5DV de humanoides.
3. Sacrifício de 5 pontos de vida permanentes.
4. Sacrifício de 10% de toda XP que ganhar.
5. Sacrifício de 1 ponto de atributo físico permanentemente e irrecuperável.
6. Realizar alguma tarefa específica para um Diabo Superior.

16º Nível: Ao custo de um pacto maior, o Diabolista consegue tornar-se um ser Pactuado com o Diabo (bestiário p.213), podendo ativar e desativar os efeitos da aura de medo a qualquer momento. Dominando os conhecimentos ocultos, o Diabolista consegue negociar sua própria ressurreição com os Diabos, ao custo de 1 nível de experiência e a certeza de que será um Lêmure atormentado por toda a eternidade.

Pactos maiores

1. Sacrifício anual de 15 DV de humanoides inocentes (virgens, crianças, sacerdotes etc).
2. Sacrifício anual de um recém-nascido de sangue nobre.
3. Sacrifício de um ente querido.
4. Sacrifício de 20% de toda XP que ganhar.
5. Deixar-se possuir durante 1 dia do ano enquanto sua alma é atormentada no inferno.
6. Realizar uma tarefa específica para Abbadon.

Elementalista

O fascínio pelas forças elementais e os exóticos planos elementais atraem a atenção de alguns magos. Os elementalistas estudam formas de contato e domínio sobre os elementos, ou ao menos um deles.

5º Nível: O elementalista pode imbuir suas magias com um elemento específico. Estas magias impõem -2 nas jogadas de proteção dos alvos. O elemento deve ser escolhido na hora da conjuração. Caso o elementalista se limite ao domínio de um único elemento, os efeitos de suas magias serão calculados como se tivesse mais dois níveis de personagem. O jogador deve, portanto, decidir o foco dos estudos de seu personagem neste ponto.

8º Nível: Neste ponto o elementalista pode invocar uma criatura elemental extraplanar com a magia Invocar criaturas. O elemental terá os mesmos dos dados de vida permitidos

pelo círculo de magia utilizado e todas as vantagens do modelo elemental descrito no Bestiário (p.211). Um elementalista limitado a um único elemento terá a magia Invocar Criaturas automaticamente inscrita no seu grimório de magias.

16º Nível: No ápice de seus estudos, o elementalista pode utilizar magias de 6º círculo para se teleportar para um plano elemental e sobreviver lá por um dia. Isso não lhe garante imunidade a ataques, mas apenas capacidade necessária para sobreviver no plano. Um elementalista limitado a um único elemento poderá ficar no plano por uma semana inteira.

Encantador

Os segredos da mente são surpreendentes. Encantadores se dedicam na compreensão e no funcionamento das mentes inteligentes e animais. Sendo os peritos na arte da dominação e encantamento de mentes.

5º Nível: Seus encantamentos impõem -2 nas jogadas de proteção dos alvos e seus efeitos duram 50% mais que o habitual.

8º Nível: Chegando a entender como algumas magias divinas funcionam, o encantador pode adicionar automaticamente as magias divinas: Cativar, Cativar animais e Santuário ao seu grimório.

16º Nível: O encantador adiciona a magia divina Enfeitiçar Multidões ao seu grimório e se torna capaz de conjurar uma magia de 7 círculo para tornar uma criatura inteligente em escravo permanente. O alvo pode fazer uma jogada de proteção no ato da conjuração e outro a cada ano. Os escravos podem levar sua vida normalmente, mas com um comando telepático param tudo para obedecer aos caprichos do encantador. O limite de escravos é de 10 dados de vida, mas é possível libertar os escravos para fazer novos, mas eles se lembrarão de tudo que passaram.

Evocador

Piromaníacos, delinquentes, inconsequentes e espalhafatosos são adjetivos comuns dados aos magos que focam seus estudos na arte da manipulação de energia bruta e destrutiva.

5º Nível: As magias de ataque impõem -2 nas jogadas de proteção dos alvos.

8º Nível: O evocador causa grandes danos com suas magias. Role novamente qualquer dado de dano que tenha resultado em “1” e role um dado de dano extra para cada dado que tenha obtido valor máximo.

16º Nível: Neste ponto, os dados de dano causado pelas magias do evocador aumentam em 2 faces (d6 virá d8), sendo que o nível do conjurador é adicionado aos danos causados.

Invocador

Invocar criaturas é um poder espantoso, mas invocar criaturas do nada é ainda mais espantoso. Os invocadores focam seus estudos na conjuração de criaturas fantásticas para lhes auxiliar nas mais variadas situações.

5º Nível: O invocador adicionar a magia Invocar criaturas automaticamente em seu grimório e as criaturas que invocar surgirão na rodada seguinte à conjuração da magia. Além disso, é preciso definir um melhoramento na hora da conjuração, podendo assim aumentar o número de criaturas invocadas em 1d4 ou a duração da invocação em 1d6 rodadas.

8º Nível: Neste ponto o invocador pode invocar uma criatura elemental extraplanar. O elemental terá metade dos dados de vida permitidos pelo círculo de magia utilizado, mas terá as vantagens do modelo elemental descrito no Bestiário (p.211).

16º Nível: Respeitando o limite de dados de vida impostos pelo círculo de magia utilizada, o mago consegue Invocar qualquer criatura com o seu alinhamento. Criaturas inteligentes podem se negar ou barganhar. Faça uma rolagem de reação para determinar o quão prestativa estará a criatura. Como opção, o conjurador pode invocar uma criatura conhecida, mas ela poderá fazer uma jogada de proteção para evitar a invocação.

Transmutador

A transmutação é vista pelos leigos como alquimia, entretanto os transmutadores são magos que manipulam a matéria conforme sua vontade e imaginação.

5º Nível: O transmutador consegue encantar a água para criar poções mágicas. Conjurando uma magia sobre um frasco de água, em um processo que dura 1 hora, a poção está pronta. Entretanto, estas poções possuem uma validade de 1d6 dias.

8º Nível: Até três vezes por dia o transmutador consegue alterar sua própria aparência por uma hora, em um efeito semelhante à magia metamorfose.

16º Nível: Como lendário mestre da alquimia o mago pode transmutar a matéria conforme sua vontade. Pode fazer água virar vinho, ferro enferrujar ou pedra virar ouro! Ao custo de uma magia de 6º círculo pode-se transmutar 1 metro cúbico de matéria em 1 rodada. Com uma magia de 7º círculo pode fundir animais com inteligência 5 ou menos para criar quimeras (confira nosso artigo sobre criação de quimeras). A criação de quimeras está sujeita a uma jogada de proteção. Com uma magia de 8º círculo pode-se criar golens, com um custo de 500PO por dado de vida do golem em materiais mágicos e preparativos.

Teleportador

Assim como os cronomancer dominam o tempo, os teleportadores dominam o espaço.

5º Nível: Até três vezes ao dia o mago consegue se teleportar por distâncias curtas (10 metros). Esta habilidade pode ser utilizada mesmo no turno de outro personagem e pode evitar ataques e magias sem problema algum.

8º Nível: O teleportador pode adicionar automaticamente a magia divina Palavra da recordação no seu grimório, como uma magia de 4º círculo apenas.

16º Nível: Caso não tenha ainda, o teleportador adiciona a magia teleporte automaticamente ao seu grimório. Ao conjurar esta magia seu alcance é dez vezes maior e as chances de sucesso aumentam em uma margem de 20%.

Pergaminhos mágicos

Para poupar suas magias memorizadas um mago pode escrever pergaminhos para armazenar as magias mais pontuais, de uso bem específico e limitado. Assim é possível memorizar as mais corriqueiras.

No livro temos que um pergaminho mágico custa 100PO por circulo de magia, logo um mago deve gastar menos que isso para sua produção, ou não valeria a venda.

Recursos: O mago deve gastar 20PO por círculo de magia em componentes de qualidade, o papel, a tinta e outros pequenos insumos consumidos no preparo do pergaminho mágico.

Produção: O mago precisa de um local silencioso e alguma iluminação. A preparação dos materiais leva trinta minutos e a escrita consome mais trinta minutos por círculo da magia conjurada. (1 hora para magias de 1º círculo até 5 horas para 9º círculo).

Resultado: Ao final da produção o jogador realiza um teste de Inteligência. Se falhar, todo o processo deu errado. Caso o mestre permita, o mago poderia gastar com os materiais um valor de 50PO por círculo de magia ao invés de 20PO, para descartar esta rolagem de inteligência.

Familiares

Muitos magos encontram conforto e boa companhia na presença de um familiar arcano. Os familiares são animais que possuem um elo místico com magos e compartilham alguma cumplicidade com eles. O mestre pode permitir que uma magia de 1º círculo seja utilizada para invocar um familiar arcano.

Invocar familiar

Arcana 1 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: especial (ver texto) | Jogada de proteção: nenhuma.

Através de um ritual de 5 horas o mago consegue invocar um familiar. É preciso investir 100PO em componentes arcanos e ter certa paciência, pois o familiar levará 1d6 dias para surgir diante do mago.

Um familiar é totalmente leal ao mago que o conjurou e seu vínculo é até a morte. Sendo assim, um novo familiar só pode ser conjurado com a morte do anterior.

O mago consegue ver e ouvir tudo que seu familiar esteja percebendo, além de poder se comunicar telepaticamente com ele até uma distância de 1 quilômetro por nível do mago.

O familiar pode atuar como ponto de origem para as magias do mago, servindo como “suas mãos e seus olhos”. Além disso, toda magia de alcance pessoal que o mago conjurar sobre si afetará seu familiar da mesma maneira.

Algumas habilidades naturais são transferidas ao mago de acordo com a espécie do familiar, conforme a tabela abaixo:

1. Gato, rato ou camundongo concedem 45% de Furtividade.
2. Tarântula, macaco ou lesma garantem 85% de Escalar.
3. Mico garante 45% de Punga.
4. Cachorro permite rastrear como ranger de mesmo nível.
5. Coruja, morcego ou corvo garantem infravisão de 18 metros.
6. Cobra ou escorpião concedem +2 em jogadas de proteção contra venenos.
7. Sapo concede 5 pontos de vida extra.
8. Tartaruga concede +1 de CA.
9. Salamandra garante RD 5 contra fogo.
10. Fada ou diabrete concede 10% de RM.

Foco arcano

Um foco arcano é um objeto pessoal do mago, imbuídos com sua própria energia arcana, que é utilizado para lhe auxiliar na conjuração.

Geralmente temos cajados e orbes como focos arcanos, mas cada mago pode escolher o objeto de sua preferência, desde que este objeto seja de boa qualidade. Um foco arcano não chega a ser um item mágico, mas é o mais próximo que um mago consegue chegar sem muito esforço.

Recursos: O mago deve gastar 100PO para a preparação de seu foco arcano. Este custo pode ser mais elevado

Produção: O mago precisa de um local silencioso onde possa ficar em reclusão e manipular o objeto durante dias seguidos. A preparação do foco leva em torno de 1d4 horas, mas o objeto precisa ficar totalmente conectado ao mago por 1d6 dias, ou todo o esforço será em vão. Neste período o mago não poderá conjurar magias, preparar magias, ler livros, se envolver em tarefas estressantes e muito menos se afastar para mais de dez metros do objeto que será seu foco arcano.

Resultado: Ao final do período de conexão entre o mago e seu foco arcano o objeto estará imbuído com a energia e assinatura arcana do mago. O benefício do foco depende da energia presa nele e isso se representa em termos de jogo como uma escolha do jogador, que deve "prender" uma de suas magias diárias no item para obter os benefícios. O *slot* fica indisponível ao mago até que o item seja destruído, o que deixa o mago incapaz de conjurar magias por 1d12 horas. O beneficio do foco é proporcional ao poder imbuído nele, ou seja, o círculo de magia do *slot* "preso".

Benefício do foco arcano

Ao "prender" um *slot* do 5º círculo escolherá 5 benefícios da lista abaixo, por exemplo.

- +1 nas jogadas de proteção contra magia. Pode ser escolhido duas vezes.
- -1 na jogada de proteção contra suas magias. Pode ser escolhido duas vezes.
- Pode conjurar sua magias sem a necessidade de fazer gestos.
- Foco é considerado arma mágica para superar imunidade a armas normais.
- +2 nas jogadas de proteção para não perder a concentração.
- +2 nas jogadas de contramágica.

Grimórios ancestrais

Muitos magos se aventuram na busca do grimório de magos lendários e reis bruxos de eras passadas. Estes itens contém 1d6 magias de círculos variados (1d6+3), mas marcam seus leitores para sempre. Role 1d12 na tabela abaixo para saber os efeitos que afetam quem aprende magias em um grimório ancestral.

1. Runas recobrem seu corpo.
2. Passa a ter a voz gutural.
3. Tem pesadelos com o dono.
4. *Flash backs* de memórias do dono.
5. O espectro do dono o perturba.
6. Toda vegetação ao redor definha.
7. Os animais se afastam do mago.
8. Pele muito branca ou de cor estranha.
9. Olhos de gato ou língua de cobra.
10. Presas de vampiro ou rabo de macaco.
11. Verrugas ou escamas pelo corpo.
12. Um terceiro olho se abre na testa.

(CC BY-SA 4.0)
Atribuição-Compartilhalgual 4.0 Internacional

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.

END OF LICENSE

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

Neste pequeno suplemento você encontrará algumas opções para personagens magos de suas aventuras de Old Dragon, facilmente adaptáveis para sistemas d20.

São mais de dez novas especializações, fora releitura de arquétipos clássicos como os magos elementalistas, encantadores e invocadores.

Novas regras ajudam na criação de pergaminhos mágicos, invocação de familiares e focos arcanos. Por fim temos uma nota sobre Grimórios ancestrais, que guardam magias poderosas, mas cobram um preço alto por sua leitura.

A Guilda dos Mestres espera que este material colabore com sua diversão e incentive a divulgar e disponibilizar seus conteúdos autorais para toda a comunidade de RPG.