

# FAST - PLAY - TEST

# Old Dragon

## Prepare sua Bagagem Itens



O Goblin

# Prepare sua bagagem

# Itens

Por OGoblin.com.br

**Criação do suplemento por:** O Goblin

**Arte por:** Diego Madia (<http://diegomadia.wordpress.com/>)

**Diagramação:** O Goblin

Este suplemento é publicação do blog Taverna do Goblin ([www.ogoblin.com.br](http://www.ogoblin.com.br)) para publicação sem fins lucrativos, o texto pode ser copiado para obras de uso não comercial com os devidos créditos ao autor e ao blog. Este suplemento pode ser encontrada na Taverna do Goblin ([www.ogoblin.com.br](http://www.ogoblin.com.br)) ou no site oficial do sistema Old Dragon ([www.olddragon.com.br](http://www.olddragon.com.br)).

**Agradecimentos especiais à:**

Antonio “Mr Pop” Sá Neto, que deu idéias e sempre incentivou para este e também outros projetos, foram idéias dele o Kit de costura, perucas e maquiagem.

Diego Madia, nosso ilustrador por ter contribuído com a capa e transformado este simples suplemento em uma obra de arte.



Mr.Pop, Fabiano Neme e Daniel Ramos

# Preparando a bagagem

Os jovens aventureiros se preparam por anos em escolas de magias, treinando com o tio, lutas durante as horas de lazer com os amigos em lutas infantis de capa e espada, ao atingirem a vida adulta finalmente estão prontos para partir em aventuras, enfrentam monstros terríveis, com suas espadas afiadas, armaduras impenetráveis e escudos feitos com o que há de melhor, os magos preparam suas magias, folheiam seus grimórios e todos partem rumo ao desconhecido.

Após um dia longo e cansativo a muitas milhas de distancia de suas casas a fome chega, os heróis decidem que é hora de parar e preparar a comida, quem trouxe as panelas? Facas para cortar a comida? Ou vai ter que ser na adaga suja de sangue orc? Esperem os aventureiros descobrem que só trouxeram suas armas e rações de viagem, pão seco e duro será a única refeição que conseguiram, tudo porque não arrumaram as bagagens como se deve.

Neste suplemento trazemos para você uma lista com mais de 200 itens prontos para serem usados no Grande Mercado do reino, ou na pequena loja do Porco Saltitante e até mesmo na Taverna do Goblin (suplemento que será publicado em breve pelo [Goblin](#)), mas não é só isso que temos para você. Queremos ampliar e aumentar essa lista eternamente, se você tem algum item e ele não esta nessa lista? Mande-nos um e-mail para [tavernadogoblin@gmail.com](mailto:tavernadogoblin@gmail.com) com o assunto “**Suplemento Itens**” com nome do item, descrição, preço e peso e ele será adicionado aqui com os devidos créditos.

A segunda parte deste suplemento logo após a lista de itens traz “Bagagens Prontas” para agilizar o jogo ou simplesmente dar idéias do que se deve sempre levar em uma aventura e lembre-se o item mais importante de todo e qualquer aventureiro é a vara de 3 metros, com ela você pode cutucar um Dragão Velho a distancia, verificar a profundidade de rios, passear por pântanos, pegar chaves deixadas em lugares distantes, acionar armadilhas sem ser morto por elas, incomodar o paladino, usar como arma e muitas outras coisas.

Agora que sua bagagem esta pronta. Vamos à aventura.

**O Goblin**

# Lista de Itens

Os itens foram organizados em ordem alfabética para melhor visualização e se tornar uma fonte de consulta rápida aos mais diversos itens, os mesmos foram dispostos por **Nome do Item**, **Descrição do mesmo quando necessário**, **Preço médio** (podendo variar de acordo com seu jogo ou cenário) e **Peso em Quilos (Kg)**.

<b>A</b>			
Abafador / Acendedor		6 po	2
Ácido	1 D6 de dano em seres vivos ou 1d6 durante 1d4 rodadas em objetos	5 po	0,1
Acolchoamento para Armadura		50 po	2,5
Água benta	Frasco quebrável com água benta	5 po	0,3
Agulha de Costura		5 pp	0
Agulhas de Zarabatana (20)		1 pp	0,01
Alçafrão		30 pc	1
Alforje para Montaria		4 po	0
Algemas	Dificuldade 15 em um teste de destreza	15 po	1
Algemas (Obra-prima)	Dificuldade 18 em um teste de destreza	50 po	1
Algibeira		8 pp	0,25
Alho (Kg)		8 po	1
Alicate longo	Um alicate grande com 3m de comprimento	20 po	2,5
Aljava para Flecha ou Virotas	Espaço para 20 flechas ou virotas	8 pp	0,5
Aljava, cinta	Capacidade para 10 setas de besta	2 po	0,5
Aljava, mochila	Capacidade para 50 flechas.	5 po	2
Ampulheta		17 po	0,5
Antídoto	Antídoto para os venenos mais comuns	35 po	0,3
Anzol		1 pp	0
Apito	Para sinalizar ou chamar pássaros	1 pp	0
Árquete		6 po	10
Arpéu		1 po	2
Aspersório de Ferro	Capacidade para 100ml	3 po	1,5
Aspersório de Ouro	Capacidade para 100ml	55 po	1,5
Aspersório de Prata	Capacidade para 100ml	25 po	1,5
Avental		8 pp	5
<b>B</b>			
Bala de Funda (1)		1 pp	0,25
Balança de Mercador		2 po	0,5
Balde		5 pp	1
Barril	Capacidade para 50 litros	2 po	15

Bastão de Fósforo		1 pc	0
Bastão de Fumaça	Produz fumaça numa área de 3m, 1 rodada e se dissipa naturalmente	13 po	0,25
Bastão Expansível	5 seções de 30 cm que se expandem e travam cada uma numa ação de movimento	5 po	0,5
Baú	Bau comum de madeira	2 po	12,5
Bandagens	Para sangramentos, apenas para 1 personagem	1 pp	0
Bengalas de Escalada		5 pp	1
Bode ( Animal )		1 po	0
Boi (Animal)		15 po	0
Bolsa de Componentes de Magia		5 po	1,5
Bolso Secreto (cada)	Normalmente costurado dentro de calças, camisas ou coletes	5 po	0
Botas do Inverno	Botas feita de peles quentes e resistentes para climas frios	10 po	0,5
Braseiro		3 po	2,5
Bronze (Kg)		1 po	1
Bússola		60 po	0,2
<b>C</b>			
Cabeça de flechas		1 pp	0,1
Candelabro 16 Velas de Ouro		45 po	3
Candelabro 16 Velas de Prata		25 po	1,5
Candelabro 8 Velas de Ouro		35 po	1
Candelabro 8 Velas de Prata		20 po	0,5
Caneco de Cerâmica		2 pc	0,5
Canela (Kg)		2 po	1
Caneta Tinteiro		1 pp	0,01
Canivete Suiço (Instrumento de Ladino)	Com Adaga	25 po	0,3
Cantil Cheio	Capacidade para 2 litros	2 po	2
Cantil Vazio	Capacidade para 2 litros	1 po	0,3
Canudo a prova de água para pergaminhos	1 mapa, 1 pergaminho ou 10 folhas de papiro	5 po	0,1
Cão (Animal)	Sem treinamento	3 po	-
Cão (Animal)	Treinado para obedecer comandos simples	15 po	-
Carroça	Carrega 2 Toneladas	35 po	0
Carruagem		500 po	0
Castiçal de Mão de Ouro		8 po	0,5
Castiçal de Mão de Prata		5 po	0,125
Castiçal de Ouro		20 po	1
Castiçal de Prata		12 po	0,5
Cesto		4 pp	0,5

Charrete	Carrega 1/2 Tonelada	15 po	0
Cinto		2 pp	0,2
Cobertor de Inverno	Cobertor feito com peles grossas e resistentes	5 pp	1,5
Cobre (Kg)		1 po	1
Corda 15 m	Suporta 350 kg, cada 5 kg extras, ganha 5% de chance de rompimento	1 po	5
Corda de Arco Oleosa	Uma obra prima entre as cordas para arcos, muito usada em arcos de caça	5 po	1
Corda de Cânhamo ( 15 m)	O tipo de corda mais utilizado por aventureiros	2 po	5
Corda de Seda ( 15 m )	Usada nas famosas caças reais	10 po	2,5
Cordas para arcos, 10 unidades	O tipo mais comum utilizado	5 pp	1
Corrente ( 3 m )		20 po	1
Couro cru	50 cm x 50 cm para usos variados	25 po	3
Cravos para Armadura	1D6 de dano se usado como arma (1d4 se for pequeno)	50 po	5
Cravos para Escudo	1D4 de dano se usado como arma	10 po	2,5
<b>D</b>			
Dardos (jogo de azar)	1D4 de dano se usado como arma	8 pc	0,3
Dardos de Zarabatana	1D4 de dano se usado como arma	1 pp	0,5
Dardos de Zarabatana (grande)	1D4+1 de dano se usado como arma	2 pp	0,5
Diário em branco	Em branco com de 15 x 20cm, 30 paginas	12 po	0,6
<b>E</b>			
Escada ( 3 m )		9 pp	10
Escrivaninha Portátil	Pequeno movel de madeira, com partes que se encaixam para formar uma escrivanha	30 po	4
Esmeril		2 pc	0,5
Espanador	Para limpar casas ou varrer pequenos objetos	1 po	0
Espelho de mão	Feito de aço	3 po	0,4
Estaca de madeira		5 pp	0,1
Estandarte		5 po	1
<b>F</b>			
Faca multiuso	Causa 1d4-1 dano se usada como arma	1 po	0
Farinha (Kg)		4 pc	1
Ferramentas de Artesão		5 po	2,5
Ferramentas de Artesão Obra Prima		55 po	2,5
Ferro (Kg)		2 pp	1
Flauta		30 po	1
Flecha (1)		5 pc	0,08
Flecha Obra prima (1)		7 po	0,08
Folhas de chá (Kg)		4 pp	1

Fósforo		1 pp	0
Frasco 150ml vazio		1 po	0
Frasco 250ml vazio		2 po	0
Frasco 500 ml		8 pp	0,75
Frasco de cerâmica com Óleo	Causa dano por fogo, cobre uma área de 1,5 x 1,5 m e queima por 3 rodadas	2 po	0
Frasco de metal para óleo	Contra quebras acidentais, não pode ser usado como arma de arremesso	2 po	0,5
Frasco de tinta	Suficiente para 50 paginas	2 po	0
<b>G</b>			
Gaiola para Familiar Médio		100 po	100
Gaiola para Familiar Mínimo		15 po	9
Gaiola para Familiar Minúsculo		8 po	4
Gaiola para Familiar Miúdo		30 po	20
Gaiola para Familiar Pequeno		60 po	45
Galinha (animal)		2 pp	0
Gancho de mão para escalada	Suporta até 125kg	5 po	0,5
Gancho triplo para escalada	Suporta até 250kg	20 po	1,5
Giz (pedaço)		1 pc	0
Grimoro de Mago	Com 50 paginas em branco	15 po	1,5
<b>I</b>			
Incenso Comum		5 pp	0,5
Incenso Exótico		5 po	0,5
Incensório de Latão		1 po	0,5
Incensório de Ouro		5 po	2
Incensório de Prata		3 po	1
Instrumento Musical Comum		5 po	1,5
Instrumento Musical Obra Prima		80 po	1,5
Instrumentos de ladrão		30 po	0,5
Instrumentos de Ladrão Obra Prima		70 po	1
<b>J</b>			
Jarro de Cerâmica		3 pp	4,5

<b>K</b>			
Kit de Primeiros Socorros		35 po	0,5
Kit de Primeiros Socorros Obra Prima		85 po	0,5
Kit Disfarce	Contem peruca, sombrancelha, bigode e maquiagens	50 po	4
Kit Escalada		80 po	2,5
Kit de costura	Contêm 2 agulhas, linha, um pedaço de couro e retalhos de tecidos	15 po	1
<b>L</b>			
Lâmpada	Verifique pagina 23 do livro basico fast play de Old Dragon	1 po	0,5
Lâmpada de Leitura		15 po	1,5
Lanterna Coberta		7 po	1
Lanterna Furta Fogo		12 po	1,5
Lenha (por dia)		5 pp	10
Livro ou Escritura de Orações		10 po	1,5
Livro ou Escritura de Orações Compacto		8 po	0,5
Lona ( m <sup>2</sup> )		1 po	0,5
Luneta		300po	0,5
<b>M</b>			
Maquiagem de Camuflagem	Concede bonus para qualquer tentativa de se esconder ou passar despercebido	10 po	5
Marreta	1D6 de dano se usado como arma (1d4 se for pequeno)	1 po	5
Martelo	1D4 de dano se usado como arma	5 pp	1
Milho (Kg)		2 pp	1
Mochila	Capacidade para 15 kg	3 po	1
Mochila de Carga (125 KG / 850 L)	Qualquer furo ou rasgo acarretara no rasgo total da mochila caso esteja com mais de 50% da capacidade	75 po	7,5
Mochila de Carga (250 Kg / 2000 L)	idem acima	125po	12,5
<b>O</b>			
Óleo (500 ml )		1 po	0,5
Organizador de Pergaminhos	Para 10 mapas ou 10 pergaminhos ou 30 folhas de papiro	5 po	0,25
Ouro (Kg)		100po	1
Ovelha (animal)		2 po	0
<b>P</b>			
Pá		2 po	4
Panela de Ferro		5 pp	5
Pão de Estrada (para 3 dias)		5 pp	0,5

Papel (folha)		4 pp	0
Papel Alquímico (pagina)	Passando o solvente no seu verso copia as marcas de tinta do documento nele encostado	60 po	0
Parafina (Kg)		2 po	1
Pé de Cabra		2 po	2,5
Pederneira e Isqueiro		1 po	0,05
Pergaminho (folha)		2 pp	0
Picareta Mina		3 po	5
Pimenta (kg)		4 po	1
Platina		1000 po	1
Porta Mapas	Para 10 mapas	3 po	0,25
Pote de Cerâmica		2 pp	2,5
Prata (kg)		10 po	1
<b>R</b>			
Rações de Viagem (por dia )		5 pp	0,5
Rede de Pesca (5x5 m)		4 po	2,5
<b>S</b>			
Sabão (Kg)		5 pp	1
Saco		1 pp	0,25
Saco de Dormir		1 po	2,5
Sal (Kg)		10 po	1
Seda ( 1 m <sup>2</sup> )		15 po	0,25
Símbolo Sagrado de Bronze		10 po	0,5
Símbolo Sagrado de Madeira		1 po	0
Símbolo Sagrado de Ouro		50 po	1
Símbolo Sagrado de Prata		25 po	0,5
<b>T</b>			
Tabaco (kg)		1 po	1
Tenda	Tenda de 1,5m x 2m	10 po	10
Tinta ( vidro de 30 ml )		8 po	0,05
Tocha		1 pp	0,5
Traje da Corte		30 po	3
Traje de Artesão		1 po	2
Traje de Clima Frio		8 po	3,5
Traje de Entretenimento		3 po	2
Traje de Explorador		10 po	4

Traje de Monge		5 po	1
Traje de Nobre		75 po	5
Traje de Plebeu		2 pp	1
Traje de Sábio	Inclui chapéu	5 po	3
Traje de Viajante		1 po	2,5
Traje Real		200po	7,5
Trenó	Carrega 1 Tonelada	20 po	0
Trigo (Kg)		2 pp	1
<b>V</b>			
Vaca (animal)		10 po	0
Vara de 3 metros	O item mais importante para qualquer aventureiro, causa 1d4+1 de dano se usado como arma.	2 pp	4
Vela		1 pp	0,01
Vela de 12 horas		5 pp	0,125
Vestimentas de Clérigo		5 po	3
Vidro para Poção e Tinta (30 ml)		1 pp	0,4
Virote de Besta de Manivela		5 pp	0,25
Virote Obra prima para Besta (1)		3 po	0,1
Virote para Besta (1)		1 pp	0,1

Se acalme não é só esse monte de itens que trazemos para você, em breve teremos muito mais e contamos com sua colaboração para uma quantidade excepcional de itens, para todos os momentos, ocasiões e situações.

Abaixo apresentamos ainda alguns modelos de bagagens prontas, confira.

## Bagagens Prontas

Sabemos que todas as pessoas são únicas, elas passam por dificuldades, problemas, felicidades e alegrias que as moldam, com os personagens de um RPG não é diferente, cada um trará consigo itens, armas e outras coisas que adquiriram durante suas vidas, os kits aqui apresentados são apenas modelos prontos para facilitar a criação e escolha dos itens de um personagem, eles podem ser facilmente modificados e adaptados ao seu personagem, fique a vontade para usá-los da forma como quiser ou não.

E assim como os itens esperamos suas contribuições, criou seus kits de personagem? Acredita que eles são a melhor bagagem para um aventureiro ir a campo? Então nos mostre todo o potencial da sua mochila, envie um e-mail para [tavernadogoblin@gmail.com](mailto:tavernadogoblin@gmail.com) com o assunto “**Suplemento Itens**” com nome do seu kit, classe ou raça destinada, itens, valores, peso e totais.

### Ladrão

A vida de um ladrão pode ser realmente difícil caso ele não possa contar com os itens certos na hora certa, ficar sem cordas ou esquecer suas ferramentas pode ser fatal. Ao mesmo tempo ele não pode se dar ao luxo de carregar peso extra e precisa de mobilidade e facilidade para carregar o necessário.

<b>Bagagem de Ladrão</b>		
<b>Item</b>	<b>Preço</b>	<b>Peso</b>
Corda 15 m	1 po	5 kg
Instrumentos de Ladrão	30 po	0,5 kg
Gancho triplo para escalada	20 po	1,5 kg
Lente de Aumento	3 po	0,3 kg
Luvas	1 po	-
Martelo	5 pp	1 kg
Mochila	3 po	-
Perdeneira e isqueiro	1 po	0,5 kg
Ração reforçada (5 dias)	4 po	-
Saco de Dormir	1 po	2,5 kg
Velas (5)	5 pp	-
<b>Total</b>	<b>73 po</b>	<b>11,3 kg</b>

### Homens de Armas

Um bom homem de armas deve ser pratico e ter a mão somente o necessário além de sua espada, armadura e talvez escudo, por isso em suas aventuras este é um dos que carregam menos itens, mas são eles que costumam trazer um item único e pessoal, uma jóia de família, uma espada enferrujada antiga ou apenas uma pintura de alguém querido. Fica a cargo de você jogador decidir este item, que pode apimentar seu historia.

<b>Bagagem do Homem de Armas</b>		
<b>Item</b>	<b>Preço</b>	<b>Peso</b>
Corda 15 m	1 po	5 kg
Bandagens (10)	10 pp	-
Cantil	2 po	2 kg
Pote para cozinhar	1 po	-
Mochila	3 po	-
Perdeneira e isqueiro	1 po	0,5 kg
Ração reforçada (10 dias)	8 po	-
Saco de Dormir	1 po	2,5 kg
Tochas (5)	5 pp	2 kg
Luvas grossas	5 po	-
Item único (veja descrição)	-	-
<b>Total</b>	<b>24 po</b>	<b>12 kg</b>

## Mago

A mochila de um mago guarda muitos segredos entre os componentes de magia, grimório, pergaminhos poderosos e desconhecidos, itens das mais variadas naturezas e também alguns tão comuns que ninguém nunca suspeitaria de seus usos para as artes arcanas.

A bagagem de um mago é formada quase que inteiramente por seus itens.

<b>Bagagem de Mago</b>		
<b>Item</b>	<b>Preço</b>	<b>Peso</b>
Porta Mapas	3 po	0,3 kg
Canudo para pergaminhos	3 po	0,1 kg
Grimório	80 po	1,5 kg
Mochila	3 po	-
Perdeneira e isqueiro	1 po	0,5 kg
Ração reforçada (10 dias)	8 po	-
Saco de Dormir	1 po	2,5 kg
Tochas (2)	2 pp	2 kg
Frasco 150ml vazio	1 po	-
Frasco 250ml vazio	2 po	-
Frasco 500 ml	8 po	0,75 kg
Tinta ( vidro de 30 ml )	8 po	-
Incenso exotico	5 po	-
Bolsa de Componentes de Magia	5 po	1,5 kg
Bolso Secreto (1)	5 po	0
<b>Total</b>	<b>128 po</b>	<b>9,15 kg</b>

## Clérigo

O clérigo esta entre os aventureiros que carregam consigo apenas os itens necessários para seu trabalho e eles não são poucos, o objetivo de um clérigo é curar, proteger e propagar os ensinamentos de sua fé, para isso ele precisa estar sempre munido de muitas coisas, alem de sua fé.

<b>Bagagem de Clérigo</b>		
<b>Item</b>	<b>Preço</b>	<b>Peso</b>
Bandagens (10)	10 pp	-
Cantil	2 po	2 kg
Pote para cozinhar	1 po	-
Perdeneira e isqueiro	1 po	0,5 kg
Ração reforçada (10 dias)	8 po	-
Saco de Dormir	1 po	2,5 kg
Tochas (5)	5 pp	2 kg
Mochila	3 po	-
Tinta ( vidro de 30 ml )	8 po	-
Canudo para pergaminhos	3 po	0,1 kg
Velas (5)	5 pp	-
Símbolo Sagrado de Bronze	10 po	0,5 kg
Vestimentas de Clérigo	5 po	3 kg
Água benta	5 po	0,3 kg
<b>Total</b>	<b>49 po</b>	<b>11,4 kg</b>

## Escrevendo Para o Old Dragon

Qualquer pessoa pode escrever qualquer produto para o Old Dragon, seja ele gratuito ou não. Mas como saber efetivamente o que você pode fazer ou não? Para facilitar o entendimento, adotamos o modo "Creative Commons" de descrever nossa licença, por ser direta, simples, abrangente e abdicar do "juridiquês". Vamos a ela:

### Você Pode:

1. Copiar, distribuir e exibir esta e qualquer outra obra lançada sobre o selo "Old Dragon";
2. Criar obras derivadas;
3. Vender ou comercializar qualquer produto derivado, desde que criado por você;
4. Usar o nome "Old Dragon" e até mesmo um dos seus logos no seu produto;

### Sob as Seguintes Condições:

1. **Crédito:** Você deve dar crédito ao Old Dragon, colocando o nome dos autores e o link de download deste manual ou do manual básico a ser lançado.
2. **Obediência:** todos os materiais liberados devem seguir esta mesma licença.
3. **Compatibilidade:** Você deve produzir materiais que sejam compatíveis com as regras básicas aqui apresentadas.

**4. Oficialidade:** Qualquer material produzido pode ser considerado oficial e anexado futuramente a estas regras, respeitando, entretanto, a sua autoria.

**5. Disponibilidade:** Você deve enviar seu produto final para os autores do Old Dragon.

### Explicando Melhor

- **Compatibilidade:** Se você quiser ter um produto Old Dragon, cuide para que ele seja compatível com suas regras. Ninguém quer fazer um download ou pior, comprar um produto e descobrir que se trata de um jogo diferente. Se você quer apresentar uma regra diferente das apresentadas aqui, faça o possível para que ela seja opcional e não obrigatória. Isso fará com que todos que trabalharem pro Old Dragon tenham o maior número de ferramentas possível para os seus jogos;

- **Disponibilidade:** Isso não deve ser feito para regular o que é produzido. Todos são livres para criar o que bem entenderem. Tornar disponível serve tão só apenas para que os autores possam saber que o material existe, divulgá-lo, centralizar as informações e na medida do possível aproveitar as criações de todos em projetos futuros. O que você faz hoje pode ser, por que não, o Old Dragon de amanhã.

---

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.



## **Prepare sua bagagem Itens**

**Itens são fundamentais  
para o sucesso de  
qualquer missão. O  
item certo na hora  
certa pode salvar o dia.**

**Neste suplemento:  
+ de 200 itens  
Bagagens prontas  
para seus personagens  
e muito mais.**

