



Suplemento para o cenário Lodoss: A Ilha Amaldiçoada

Títulos & Especializações

Bruno Sakai

Títulos & Especializações & Títulos

Suplemento para o cenário Lodoss, a Ilha Amaldiçoada

Autor

Ryo Mizuno

Adaptação & Diagramação

Bruno Sakai

Setembro/2012 (1ª versão)

Outubro/2013 (2ª versão)

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

Sobre o e-book

Esse é o segundo suplemento para o cenário Lodoss, a Ilha Amaldiçoada e abordará um assunto que interessa, e muito, os jogadores: As Especializações.

Nesse suplemento teremos regras para as famosas Especializações do sistema Old Dragon.

Dividimos as especializações tomando como base as quatro classes iniciais do Old Dragon.

Índice

Introdução	4
Homens de Armas	5
Clérigos.....	15
Ladrões.....	24
Magos	27



Introdução

Neste suplemento serão descritas as Especializações no cenário de Lodoss, a Ilha Amaldiçoada, mas para darmos uma identidade maior ao cenário serão inseridas Especializações especiais que serão denominadas Títulos.

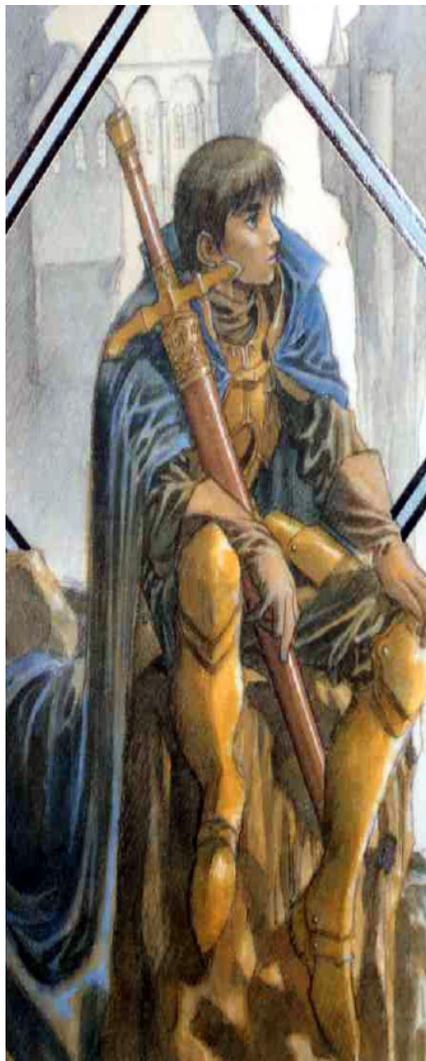
Os Títulos nada mais serão que Especializações que valem como um Título de Nobreza, Lealdade ou Bravura, tais títulos só podem ser concedidos por nobres, reis ou sumo sacerdotes.

Outro detalhe interessante são as Especializações e Títulos relacionadas a Marmo, a Ilha Negra e os Sacerdotes dos Deuses das Trevas.

Nesse suplemento dividiremos as Especializações pelas classes básicas do Old Dragon.

Diferente do Livro de Regras Old Dragon, as Especializações em Lodoss dependem de pré requisitos para serem alcançadas.

As especializações comuns são adquiridas através da experiência dos personagens.



Capítulo 2

Homens de Armas

Berserker



O Berserker é um Homem de Armas possuído pelo Espírito da Fúria. A possessão ocorre em algum momento da vida do Berserker no qual o mesmo tenha passado por uma situação de muito medo, pânico ou dor. Nessa situação, se houver algum Espírito da Fúria próximo, ele enxerga isso como fonte de energia e aproveitando a vulnerabilidade do Berserker tomará posse do seu corpo, concedendo a ele muita força e resistencia em contrapartida o personagem pasará a atacar todos que estejam em seu campo de visão, sejam amigos ou inimigos. Após o frenesi da batalha o Espírito adormece e toda vez que o personagem entrar em uma batalha existe a chance do Espírito despertar, se o personagem estiver com 10% ou menos do total de seus Pontos de Vida o espírito despertará. Quando desper-

to o espírito dobrará a quantidade de de Pontos de Vida atual do personagem, podendo passar o seu limite natural de Pontos de Vida, e absorverá 50% do dano recebido pelo personagem (arredondado para baixo). Quando o Berserker está possuído ele passa a ter alinhamento caótico.

O Espírito da Fúria pode dominar outras classes, mas dificilmente despertará, visto que os Ladrões são muito calmos e raramente demonstram medo, Magos são muito racionais e dependem muito da sua concentração e os clérigos acreditam em seus Deuses e em um momento de desespero recorrem a eles.

No nível 5, o Berserker recebe +3 no BBA e Dano. A chance do Espírito despertar durante a batalha é de 50%. Nesse nível o Berserker pode tentar controlar o espírito e suprir sua dominação, a chance de sucesso é de 10%, se tiver sucesso o Espírito volta a adormecer e não despertará mais nessa batalha.

No nível 8, o Berserker recebe +4 no BBA e Dano. A chance do Espírito despertar durante a batalha é de 70% e a chance do Berserker controlá-lo é de 20%

No nível 16, o Berserker recebe +5 no BBA e Dano. A chance do Espírito despertar durante a batalha é de 90% e a chance do Berserker controlá-lo é de 30%

Pré Requisito

Para se tornar um Berserker, o personagem deve ter passado por alguma situação de medo, dor ou pânico, além disso deve ser da classe Homem de Armas e não ter sabedoria maior que 12.

Cavaleiro da Ordem Negra de Marmo



O Cavaleiro da Ordem Negra é um homem de armas de Marmo e que ascende ao posto de líder de um exército. Além de uma grande habilidade de combate ele exerce uma liderança poderosa e inspiradora em seus comandados. Um Cavaleiro da Ordem Negra sempre tem seguidores ele nunca está sozinho, sempre haverão goblins, hobgoblins e elfos negros servindo-o, quando isso não ocorrer ele deixa de ser um Cavaleiro da Ordem Negra. A devoção e a preocupação com seu exército é uma característica marcante desses cavaleiros.

No nível 5, o Cavaleiro da Ordem Negra recebe +1 no BBA e na CA, esse bônus sobe para +2 quando estiver em batalha contra forças de alinhamento ordeiro. Nesse nível o Cavaleiro concede +1 no Bonus de Ataque e no Dano a todos os seus liderados (esse bônus não se aplica a mercenários). Neste momento seu exército é pequeno, composto apenas por 1d10 goblins. Se todos os seguidores do Cavaleiro da Ordem Negra forem mortos ele perde seu título.

No nível 8, o BBA e a CA recebem +2, esse bônus sobe para +3 quando estiver em batalha contra forças de alinhamento ordeiro. Nesse nível o bônus para seus seguidores para a ser +2 no Bonus de Ataque e no Dano. Agora seu exército já conta com a presença de mais 1d4 goblins e 1d6 hobgoblins. Se todos os seus seguidores forem mortos ele perde o título.

No nível 16, o BBA e a CA recebem +3, esse bônus sobe para +4 quando estiver em batalha contra forças de alinhamento ordeiro além de causar pânico em seus inimigos, todos os inimigos em um raio de 25m recebem -2 na Classe de Armadura. Nesse nível o bonus concedido ao exército é de +4 no Bonus de Ataque e Dano. Agora seu exército já conta com a presença de mais 1d4 hobgoblins e 1d4 elfos negros. Se todos os seus seguidores forem mortos ele perde o título.

Pré Requisito

A especialização Cavaleiro da Ordem Negra de Marmo além de uma

especialização é também um título e só poder adquirida durante o jogo e em condições especiais, nesse caso é necessário uma cerimônia e o título deve ser concedido pelo líder da Ordem ou pelo próprio regente de Marmo. Para se tornar um Cavaleiro da Ordem Negra, o personagem deve ser Humano, Caótico e da classe Homem de Armas, além disso o personagem deve ter nascido em Marmo e ter Carisma maior que 12.

Cavaleiro da Ordem do Dragão



O Cavaleiro da Ordem do Dragão é o Homem de Armas que conseguiu domesticar um Wyvern. Um Cavaleiro da Ordem do Dragão além de ter uma montaria voadora ele passa a ter um elo mental com sua montaria, que na verdade passa a ser um parceiro, não sendo muito raro o Wyvern ter comportamentos estranhos ou mesmo arriscar sua vida pelo Cavaleiro.

No nível 5, o Cavaleiro da Ordem do Dragão recebe +2 no BBA e no Dano quando estiver montado em seu Wyvern, esse bônus não existe quando ele estiver sozinho. Nesse nível o Cavaleiro estabelece um elo

fraco com seu Wyvern conseguindo saber se ele está próximo e em que direção ele está, o mesmo ocorre com o Wyvern. Em ataque de carga com o Wyvern o bônus é de +5 no Dano. Se o Wyvern morrer, o personagem é expulso da Ordem e entra em profunda depressão recebendo um redutor permanente de -1 em todas as suas características.

No nível 8, o BBA e Dano recebem +3 quando estiver montado em seu Wyvern, esse bônus não existe quando ele estiver sozinho. O elo com o Wyvern está mais forte e agora o Cavaleiro consegue se comunicar telepaticamente com seu parceiro e pode dar instruções claras que serão executadas pelo Wyvern (instruções como fugir, atacar, vire a esquerda, busque tal pessoa etc...). O ataque de carga passa a ter bônus de +8 no Dano e -1 na CA. Nesse nível o Wyvern recebe mais 1d10 de Pontos de Vida. Se o Wyvern morrer as penalidades anteriores são as mesmas, mas devido ao elo mais forte a depressão é maior e o redutor passa a ser de -2.

No nível 16, o BBA e Dano recebem +4 quando estiver montado em seu Wyvern, esse bônus não existe quando ele estiver sozinho. Nesse nível o Cavaleiro estabelece um elo forte com seu Wyvern conseguindo ver através de seus olhos, quando faz isso o Cavaleiro Dragão entra em transe e não fará nenhuma ação ficando indefeso e sujeito a ataques, o Cavaleiro sai do transe no momento que desejar, quando receber um ataque ou alguém tire

sua concentração. O ataque de carga passa a ter bônus de +12 no Dano e -3 na CA. Nesse nível o Wyvern recebe mais 1d20 de Pontos de Vida. Se o Wyvern morrer as penalidades anteriores são as mesmas, mas devido ao elo mais forte a depressão é maior e o redutor passa a ser de -3.

Pré Requisito

A especialização Cavaleiro da Ordem do Dragão além de uma especialização é também um título e só poder adquirida durante o jogo e em condições especiais, nesse caso é necessário uma cerimônia e o título deve ser concedido pelo líder da Ordem, pelo próprio regente de Moss ou pelo Dragão Ancião Dourado Mycen.

Para se tornar um Cavaleiro da Ordem do Dragão, o personagem deve ter alinhamento ordeiro e ser da classe Homem de Armas, além disso o personagem deve passar no teste de domesticação de um Wyvern. O teste consiste em um combate um contra um, normalmente com um Wyvern jovem, e o objetivo desse teste é fazer com que o Wyvern o aceite como seu parceiro, para isso o futuro Cavaleiro deve sobreviver por sete turnos, imobilizá-lo totalmente ou reduzir os PVs do Wyvern à metade, caso o personagem se esconda o Wyvern irá embora. O dragão só respeitará o seu futuro parceiro caso ele mostre inteligência e resistência (sobreviver os sete turnos), força (reduzir os PVs pela metade) ou habilidade (conseguir imobilizar o dragão).

Cavaleiro da Ordem Sagrada de Valis



O Cavaleiro da ordem Sagrada de Valis é o guerreiro mais icônico de Valis e era representado até pouco tempo atrás pelo próprio Rei Fahn. Os Cavaleiros da Ordem Sagrada de Valis são respeitados em todos os outros reinos, exceto Marmo e são requeridos para as mais variadas missões, desde missões de simples escoltas a trabalhos mais complicados como invadir Marmo. São guerreiros abençoados por Falis e demonstram isso através de suas ações e seus poderes.

No nível 5, o Cavaleiro da Ordem Sagrada de Valis pode usar até três vezes por dia a magia Curar Ferimentos Leves, o alvo deve ter alinhamento ordeiro ou neutro, caso tenha alinhamento caótico ao invés de recuperar Pontos de Vida causará dano. A CA do Cavaleiro é aumentada em 1.

No nível 8, o Cavaleiro da Ordem Sagrada de Valis pode usar até três vezes por dia a magia Imobilizar Pessoas, o alvo deve ter alinhamento caótico, caso contrário a magia falhará. A CA do Cavaleiro é aumentada em 2.

No nível 16, o Cavaleiro da Ordem Sagrada de Valis ganha uma grande responsabilidade, uma bênção de Falis. O Cavaleiro recebe o dom da Ressurreição, mas esse dom poderá ser usado apenas uma vez. A CA do Cavaleiro é aumentada em 3.

Pré Requisito

A especialização Cavaleiro da Ordem Sagrada de Valis além de uma especialização é também um título e só poder adquirida durante o jogo e em condições especiais, nesse caso é necessário uma cerimônia e o título deve ser concedido pelo líder da Ordem ou pelo próprio regente de Valis.

Para se tornar um Cavaleiro da Ordem Sagrada de Valis o personagem deve ser humano, ter alinhamento ordeiro, ser da classe Homem de Armas, seguir Falis, o Deus Supremo da Luz e ter Sabedoria e Carisma acima de 12.

Cavaleiro da Ordem Real de Flaim



O Cavaleiro da Ordem Real de Flaim é o principal pilar de defesa de Flaim, são muito exigidos em treinamento e

um simples aprendiz já pode se tornar um herói, como foi o caso de Spark. Os Cavaleiros da Ordem Real de Flaim, assim como a Ordem de Valis, também são admirados e respeitados por toda Lodoss, exceto Marmo. Normalmente a ordem é acionada para resolver desentendimentos dentro dos limites de Flaim e muitos desses conflitos ocorrem entre tribos do deserto, dificilmente um intruso adentra as fronteiras de Flaim justamente por causa dessas tribos e pelo perigoso Deserto do Fogo e da Tempestade. Os Cavaleiros da Ordem Real de Flaim tem técnicas de sobrevivência no deserto, por isso são os mais acionados para esse tipo de missão.

No nível 5, o Cavaleiro da Ordem Real de Flaim pode usar até cinco vezes por dia a magia Criar Água. Em batalhas em áreas desérticas, o Cavaleiro da Ordem Real de Flaim recebe +1 no BBA e +2 na CA.

No nível 8, o Cavaleiro da Ordem Real de Flaim pode usar até três vezes por dia a magia Criar Alimento. Em batalhas no deserto o BBA recebe+2 e a CA +3.

No nível 16, o Cavaleiro da Ordem Real de Flaim pode usar uma vez por dia a magia Encontrar Caminho. Em batalhas em áreas desérticas, o BBA recebe+3 e a CA +4.

Pré Requisito

A especialização Cavaleiro da Ordem Real de Flaim além de uma especialização é também um título e só poder adquirida durante o jogo e

em condições especiais, nesse caso é necessário uma cerimônia e o título deve ser concedido pelo líder da Ordem ou pelo próprio regente de Flaim.

Para se tornar um Cavaleiro da Ordem Real de Flaim o personagem deve ser humano, ter alinhamento ordeiro, ser da classe Homem de Armas, ter nascido no Reino de Flaim e Constituição maior que 12.

Cavaleiro da Ordem Sagrada de Alania



O Cavaleiro da Ordem Sagrada de Alania é o maior representante de Alania nos outros reinos, acumulam também a função de embaixadores e mediadores de conflitos. Além de excelentes cavaleiros são pessoas muito inteligentes que dão muito valor ao conhecimento e aos estudos. Diferente das demais ordens, os Cavaleiros de Alania são mais acionados para auxiliarem em problemas políticos e diplomáticos. Não é raro encontrar esses cavaleiros atuando como professores ou “enfiados” grande parte do dia em uma biblioteca.

No nível 5, O Cavaleiro da Ordem Sagrada de Alania tem 70% de chance

de sucesso em jogadas sociais, em testes de inteligência tem um bonus de +1. O Cavaleiro da Ordem Sagrada de Alania recebe +1 de Inteligência. Os Cavaleiros da Ordem Sagrada de Alania são excelentes combatentes e estudiosos de monstros e devido aos seus estudos, sempre que enfrentarem monstros com nível maior que 18, o Cavaleiro recebe +3 no BBA e na CA, pois já conhece os pontos fracos dos mesmos.

No nível 8, a influencia do Cavaleiro aumente e a chance de sucesso em jogadas sociais é de 80%, em testes de inteligência o bonus passa a ser +2. O Cavaleiro da Ordem Sagrada de Alania recebe +2 de Inteligência. Recebem +3 no BBA e CA sempre que enfrentarem um monstro de nível 15 ou maior.

No nível 16, a influencia do Cavaleiro aumente e a chance de sucesso em jogadas sociais é de 90%, em testes de inteligência o bonus passa a ser +3. O Cavaleiro da Ordem Sagrada de Alania recebe +3 de Inteligência. Recebem +3 no BBA e CA sempre que enfrentarem um monstro de nível 12 ou maior.

Pré Requisito

A especialização Cavaleiro da Ordem Sagrada de Alania além de uma especialização é também um título e só poder adquirida durante o jogo e em condições especiais, nesse caso é necessário uma cerimônia e o título deve ser concedido pelo líder da Ordem ou pelo próprio regente de Ala-

nia. Para se tornar um Cavaleiro da Ordem Sagrada de Alania o personagem deve ter alinhamento ordeiro ou neutro, ser da classe Homem de Armas, ter Inteligencia e Sabedoria maior que 12.

Cavaleiro da Grande Ordem de Kanon



Com a Grande Ordem de Kanon totalmente destruída por Marmo, hoje existem pouquíssimos Cavaleiros desta ordem e eles são o último fio de esperança dos habitantes de uma Kanon devastada e desacreditada. Os Cavaleiros da Grande Ordem de Kanon eram muito semelhantes aos Cavaleiros da Ordem Sagrada de Alania, mas seu perfil mudou drasticamente depois da invasão de Marmo, para sobreviverem ao massacre passaram a ser furtivos e agir em bandos, mas sem perder a honra e os valores da Grande Ordem. Ainda são cavaleiros dignos do título e tentam de todas as formas regastar os valores de sua ordem.

No nível 5, o Cavaleiro da Grande Ordem de Kanon passa a agir com mais confiança sempre que estiver lutando

junto com outro Cavaleiro de sua ordem. Sempre que dois ou mais Cavaleiros da Grande Ordem de Kanon lutam lado a lado, ambos recebem +1 na CA e todo Dano causado a eles é reduzido em 1.

No nível 8, O Cavaleiro recebe bônus contra membros do Exército de Marmo, por ter sobrevivido ao massacre passa a estudar e identificar maneiras de derrotar grupos de soldados negros. O Cavaleiro recebe +2 no BBA e no Dano sempre que enfrentar dois ou mais membros do Exército de Marmo, esse bonus aumenta para +3 caso haja um Cavaleiro da Ordem Negra de Marmo entre os inimigos.

No nível 16, O Cavaleiro desenvolve um sentimento muito forte de reconstrução da ordem e já se sente seguro para isso. Ninguém sabe explicar como ou porque isso ocorre, mas os Cavaleiros nesse nível conseguem descobrir se existem mais Cavaleiros da Ordem próximos a ele, esse sentido tem efeito em um raio de 20m aproximadamente. Caso encontre outro de sua Ordem, o Cavaleiro tentará imediatamente convencê-lo a remontar a Ordem, e terá 50% de chance de sucesso. Os seguidores do Cavaleiro receberão bonus +2 no BBA e na CA. O líder do grupo deverá estabelecer um código de honra e todo grupo deverá segui-lo.

Pré Requisito

Para se tornar um Cavaleiro da Grande Ordem de Kanon o personagem deve ter alinhamento or-

deiro ou neutro, ser da classe Homem de Armas, ser nascido em Kanon e ter Constituição e Força maiores que 12.

Mercenários



São homens de armas que decidem utilizar suas habilidades para ganhar dinheiro. Mercenários são bastante versáteis, equipando-se e se preparando para o serviço a ser realizado conforme a demanda, normalmente possuem alguma experiência nos tipos de serviços que lhe são solicitados.

No nível 5, o Mercenário pode realizar diversos tipos de tarefas recebendo bônus específicos para cada uma delas: Guarda-Costas (+1 na CA), Caçador de Recompensas (+1 em JPs) ou Caçador de um determinado tipo de animal ou criatura (+1 no BBA apenas contra aquela criatura).

No nível 8, o Mercenário Guarda-Costas (+2 na CA), Caçador de Recompensas (+2 em JPs) ou Caçador de um determinado tipo de animal ou criatura (+2 no BBA apenas contra aquela criatura determinada no 5º Nível).

No nível 16, o Mercenário Guarda-

Costas (+3 na CA), Caçador de Recompensas (+3 em JPs) ou Caçador de um determinado tipo de animal ou criatura (+3 no BBA apenas contra aquela criatura determinada no 5º Nível).

Essa classe foi retirada do ODWiki e foi criada pelo colaborador Anderson Orsi, o link para a descrição é este:

<http://redboxeditora.com.br/wiki/especializacoes/mercenario/>

Cavaleiro Livre



Alguns cavaleiros simplesmente não conseguem viver uma vida de servidão a um senhor ou lorde, preferindo assim vagar pelos reinos como um cavaleiro errante, um herói do povo e protagonista de canções de bardos em tavernas. Os cavaleiros livres não se afiliam a ordens de cavaleiros, igrejas ou exércitos, simplesmente vagam pelo mundo fazendo justiça aos fracos e oprimidos. Corajosos e solitários, normalmente possuem como companheiros apenas seu cavalo, armadura e espada, mas nunca recusam a companhia de aventureiros com espírito nobre e heróico.

Possuem um código de conduta e

honra muito particular que é normalmente constituído por 3 a 5 frases simples que frequentemente são repetidas por eles. Segue abaixo alguns exemplos de frases comuns no código de honra dos cavaleiros livres:

- Os oprimidos serão aliviados;
- Os escravos serão libertos;
- A maldade terá sua paga à ferro e fogo;
- Um homem desarmado não é um inimigo;
- Mulheres nunca devem ser agredidas;
- O sol nunca se porá sem que eu tenha me vingado;
- O arrependimento merece o perdão;
- Lutar honrosamente me difere dos covardes;
- Morrer lutando é melhor do que apodrecer numa cama;
- Quem luta e foge não merece viver;
- Enquanto eu viver os tiranos serão destituídos;
- Enquanto há vida há esperança;

No nível 5, o cavaleiro livre possui grande força de vontade e coragem, podendo invocar sua força interior e determinação para superar desafios e perigos. Sempre que uma das frases de seu código de conduta puder influenciar em uma cena o cavaleiro poderá aplicar um bônus de +2 em um teste. Este efeito só pode ser usado 3 vezes por dia e pode ser aplicado em testes

de atributos, jogadas de ataque, dano ou proteção.

No nível 8, o cavaleiro livre aprimora suas habilidades de combate e por isso recebe um bônus de +1 nos ataques e danos com espadas e lanças, além de +1 na Classe de armadura quando portar um escudo. O cavaleiro livre não atrai seguidores, mas sua reputação lhe concede +15% nos bônus de reação.

No nível 16, o cavaleiro livre é capaz de realizar façanhas heroicas. Ele pode invocar os bônus de sua força interior após rolar os dados e os bônus aumentam para +4. Além disso a sua reputação lhe garante um bônus total de +30% nas jogadas de reação.

Essa classe foi retirada do ODWiki e foi criada pelo colaborador Felipe PEP, o link para a descrição é este:

<http://redboxeditora.com.br/wiki/especializacoes/cavaleiro-livre/>

Cavaleiro de Lodoss



Diferente do Cavaleiro Livre, o Cavaleiro de Lodoss é um poderoso guerreiro eleito pelos reinados para proteger Lodoss do Mal, ou seja, ao invés

de ser um Cavaleiro sem Reino como o Cavaleiro Livre ele passa a ser o Cavaleiro de todos os reinos. A simples presença dele motiva todos a seu redor e inspira pavor em seus inimigos. Existiram poucos Cavaleiros com esse título, Parn é atualmente o único Cavaleiro de Lodoss a vagar pela ilha. Diferente do Cavaleiro Negro, os Cavaleiros de Lodoss geralmente são solitários ou andam em pequenos grupos, Parn por exemplo tem a apenas a elfa Deedlit como companheira de aventuras.

No nível 5, o Cavaleiro de Lodoss recebe +4 no BBA e na CA, esse bônus sobe para +5 quando estiver em batalha contra forças de alinhamento caótico. Nesse nível o Cavaleiro concede +1 no BBA e no Dano para todos os seus aliados e -1 no BBA e CA dos inimigos. Em testes sociais, com pessoas ou criaturas ordeiras, o Cavaleiro tem 50% de chance de sucesso.

No nível 8, o Cavaleiro de Lodoss recebe +6 no BBA e na CA, esse bônus sobe para +7 quando estiver em batalha contra forças de alinhamento caótico. Nesse nível o Cavaleiro de Lodoss concede +2 no BBA e no Dano para todos os seus aliados e -2 no BBA e CA dos inimigos. Em testes sociais, com pessoas ou criaturas ordeiras, o Cavaleiro de Lodoss tem 70% de chance de sucesso.

No nível 16, o Cavaleiro de Lodoss recebe +8 no BBA e na CA, esse bônus sobe para +9 quando estiver em batalha contra forças de alinhamento caótico. Nesse nível o Cavaleiro de

Lodoss concede +3 no BBA e no Dano para todos os seus aliados e -3 no BBA e CA dos inimigos. Em testes sociais, com pessoas ou criaturas ordeiras, o Cavaleiro de Lodoss tem 90% de chance de sucesso.

Pré Requisito

A especialização Cavaleiro de Lodoss além de uma especialização é também um título e só poder adquirida durante o jogo e em condições especiais.

Para se tornar um Cavaleiro de Lodoss o personagem deverá fazer algo realmente grandioso que mereça essa condecoração por parte dos dois reis mais influentes e poderosos de Lodoss, Rei Kashue de Flaim e Rei Etoh de Valis, além disso o personagem deve ser da classe Homem de Armas, ter alinhamento ordeiro e carisma maior que 12. Ao se tornar um Cavaleiro de Lodoss o personagem deve adotar um Código de Honra a sua escolha.

Exemplos de Código de Honra:

- Não matar
- Nunca levantar a arma para uma mulher
- Não enfrentar um inimigo em desvantagem numérica
- Nunca deixar um necessitado sem ajudar

Nada impede que você crie o seu próprio código de honra.

Capítulo 3

Clérigos

Há muitos deuses e deusas que ainda são adorados em Lodoss. Os quatro principais são Falis, Marfa, Falaris, e Kardis. Os outros deuses têm pequenos cultos em templos menores em várias cidades e vilas, com apenas alguns seguidores.

Para personagens que queiram se tornar Sacerdote de algum Deus não existirá pré-requisitos para isso, dependerá exclusivamente do Mestre.

Sacerdote de Falis

Falis é o deus mais adorado em Lodoss. O grande Templo de Falis se destaca por parecer um palácio de mármore branco brilhante, ele fica em Roid, a capital de Valis. Quase todos as vilas e cidades de Valis tem um santuário dedicado a Falis, e neles homens e mulheres são livres para cantar seus louvores e adoração ao mais poderoso dos deuses.

Há quatro ordens do Sacerdócio de Falis.

No primeiro nível estão Acólitos, os que servem, limpam e mantem os templos e santuários além de ajudar as pessoas que necessitam no dia a dia.

No segundo nível estão os noviços. Noviços são sacerdotes em treina-

mento. Eles participam do dia a dia do Templo em Roid, onde eles aprendem os ensinamentos de Falis e começam a treinar suas magias. Depois de passar por uma longa jornada (a etapa final de sua formação), tornam-se sacerdotes de Falis.

No terceiro nível estão os Sacerdotes, estes já têm um grande poder e conhecem muitos feitiços sagrados, mas só podem usá-los para salvar ou ajudar os outros. A maioria dos sacerdotes trabalha no Templo ou realizar serviços em santuários, mas alguns também saem pelo mundo com a missão de ajudar os outros que precisam. Depois de muitos anos de estar no sacerdócio, podem se tornar um bispo.

No quarto nível estão os bispos. Bispos também funções administrativas.

O Sumo Sacerdote é a figura máxima do Templo de Falis, atuando como o líder religioso para um mandato de cinco anos. Após esses cinco anos, um conselho de Bispos elege um novo Sumo Sacerdote.

No nível 5, o Sacerdote de Falis tem uma chance de 50% de descobrir o Deus de outro sacerdote. Em santuários ou templos de Deuses da Luz

o Sacerdote de Falis recebe um bônus de 25% em suas magias de cura. Os seguidores de Falis também podem usar a magia Curar Ferimentos Leves três vezes por dia como se ela fosse uma habilidade.

No nível 8, o Sacerdote de Falis tem uma chance de 75% de descobrir o Deus de outro sacerdote. Em santuários ou templos de Deuses da Luz o Sacerdote de Falis recebe um bônus de 50% em suas magias de cura. OS Sacerdotes de Falis nesse nível são protegidos por uma aura sagrada, ela faz com que criaturas caóticas com Moral menor ou igual a 8 evitem/fujam do Sacerdote.

No nível 16, o Sacerdote de Falis identifica o Deus de outro sacerdote apenas de olhar para ele.. Em santuários ou templos de Deuses da Luz o Sacerdote de Falis recebe um bônus de 75% em suas magias de cura. Nesse nível o Sacerdote de Falis pode destruir criaturas caóticas com apenas um toque, essa habilidade pode ser usada uma vez por dia. (É a mesma mecânica da magia Toque da Morte descrita no Livro de Regras).

Sacerdote de Falaris

Falaris, o terrível Deus das Trevas, é temido e odiado em todo Lodoss. Seu culto reside principalmente na Marmo, juntamente com outros cultos dedicado a deuses das trevas, como Kardis e Baylos. Há muitos sacerdotes humanos de Falaris no Castelo de Conquera em Marmo, mas muitos

elfos negros também acompanham o deus negro. Elfos negros se vêem como os escolhidos “Filhos de Falaris”. Sacerdotes de Falaris devem realizar rituais e sacrifícios sangrentos para o seu Deus. A maioria dos sacrifícios requerem um elfo, humano ou meio-elfo mas o sacrifício de um alto elfo é extremamente bem recompensado. Goblins e outros humanóides normalmente não são satisfatórios sacrifícios.

Sacerdotes de nível médio e alto pode começar a aprender feitiços negros extremamente poderosos, e têm acesso fácil a mentores e tomos profanos.

No nível 5, o Sacerdote de Falaris causam pavor a todas as criaturas ordeiras que o avistarem ou sentirem sua presença. Todas as criaturas ordeiras, com menos de 5 DVs, no mesmo ambiente que o Sacerdote de Falaris receberá -1 no BBA e na CA.

No nível 8, o Sacerdote de Falaris passa a agir de maneira mais furtiva e mais perigosa. Nesse nível os Sacerdotes de Falaris já estão realizando sacrifícios mais sofisticados.

Os Sacerdotes de Falaris podem usar a magia Invisibilidade três vezes por dia como se ela fosse uma habilidade. Sempre que sacrificar um Elfo ou um Sacerdote de Falis, o Sacerdote de Falaris será abençoado por seus Deus e receberá +1 em um atributo a sua escolha de maneira permanente.

No nível 16, o Sacerdote de Falaris estão confiantes em seu poder e já não se escondem mais, são extremamente

arrogantes. Nesse nível, eles foram agraciados por Falaris com poderosas magias de ataque além de poderem destruir facilmente seus arqui rivais, os Sacerdotes de Falis. Os Sacerdotes de Falaris podem substituir até três magias divinas por quaisquer magias arcanas do mesmo nível, além disso podem uma vez por dia usarem o Toque da Morte em um Sacerdote de Falis.

Sacerdote de Marfa

Marfa, Deusa da Criação, foi o último dos Deuses da Luz a cair. Seu espírito é poderoso e seus sacerdotes são bastantes comuns e templos e santuários dedicados a Marfa podem ser encontrados em quase toda Lodoss.

O Grande Templo de Marfa está localizado ao norte da cidade de Tarba, na região Nordeste de Lodoss, perto do domínio do Dragão Bramd. Bramd atua como o grande protetor e conselheiro dos sacerdotes de Marfa, até porque ele foi o dragão que lutou ao lado de Marfa, durante a Guerra dos Deuses.

Bramd é extremamente poderoso, muito antigo e passa a maior parte de seu tempo dormindo em seu covil nas Cavernas de Gelo. A alta Sacerdotisa de Marfa vive no Grande Templo. A fundadora e atual Sacerdotisa do Templo é Neese, a Avó. Sua filha, Leylia, provavelmente será sua sucessora um dia.

Logo no início, são ensinados aos sacerdotes iniciantes de Marfa alguns

feitiços básicos, quase todos feitiços de cura. Após essa fase, os sacerdotes de Marfa aprendem feitiços de defesa, e nunca aprendem feitiços que causem mal ou machuquem alguém.

No nível 5, o Sacerdote de Marfa pode transferir até 1d6 pontos de vida para outra criatura com o intuito de salvá-la. Os Sacerdotes de Marfa são respeitados e temidos por sacerdotes dos deuses das trevas, pois além de Marfa ter um espírito forte eles também são protegidos por Bramd, por isso eles causam temor a todas as criaturas caóticas, por isso todas as criaturas caóticas, com menos de 5DV's, recebem -1 no BBA e na CA.

No nível 8, o Sacerdote de Marfa pode transferir até 1d8 pontos de vida para outra criatura. Nesse nível os Sacerdotes de Marfa podem usar a habilidade Benção de Bramd, onde todos que estiverem no seu grupo recebem +5 no BBA, na CA, em JP-SAB e no Dano. Essa habilidade dura 3 turnos e só pode ser usada uma vez ao dia e ela esgota o Sacerdote físico e mentalmente, após usar essa habilidade o Sacerdote não poderá soltar mais nenhuma magia nas próximas 24 horas.

No nível 16, o Sacerdote de Marfa praticamente atingiu seu ápice e deve ser um dos representantes mais poderosos de Marfa em Lodoss. Nesse nível o Sacerdote de Marfa fica constantemente sob efeito da magia Proteção contra Alinhamento, o Sacerdote de Marfa parece ser protegido por uma fina aura dourada. Magias de origem

caóticas oriundas dos três primeiros círculos são automáticas dissipadas pela presença do Sacerdote.

Sacerdote de Kardis

Kardis é a abominável Deusa da Destruição e da Lolucura. Seu culto deveria ser menor que o de Falaris, não competem diretamente, mas o número de seguidores de Kardis é maior que o do próprio Falaris, isso ocorre porque Kardis foi a última Deusa das Trevas a morrer, mas o espírito de Kardis tem uma influência tão grande sobre Marmo que assistentes sensíveis e usuários de magia muitas vezes podem sentir a sua presença.

O templo real de Kardis está abaixo do Castelo Conquera, e atua como um sarcófago para o deusa. O Templo de Kardis tem acesso muito difícil acesso, exceto por aqueles que sabem o caminho. No subterrâneos do Castelo há um labirinto de câmaras vazias, túneis sem fim e uma, enorme, cidade necrópole ainda destruída. Aqui, o adoradores de Kardis residem, praticando suas artes negras e realização de ritos indescritíveis e sacrifícios em seu nome.

No nível 5, o Sacerdote de Kardis causa pavor a todas as criaturas ordeiras que o avistarem ou sentirem sua presença. Todas as criaturas ordeiras, com menos de 5 DVs, no mesmo ambiente que o Sacerdote de Kardis serão alvos automáticos da magia Aterrorizar.

No nível 8, o Sacerdote de Kardis está praticamente insano, recebendo ordens claras da Deusa Kardis (isso é o que eles alegam), ele receberá uma missão da Deusa e a executará de qualquer forma, a insanidade e a devoção os torna imunes a diversas magias e encantamentos, todas as jogadas de proteção envolvendo Sabedoria terão sucesso automático. Nesse nível os Sacerdotes de Kardis começam a sofrer deformações em seus corpos, isso faz com que recebem -1 em CAR.

No nível 16, o Sacerdote de Kardis já não tem nenhum resquício de sanidade, se tornaram máquinas de sacrifício e estão focados na ressurreição da sua Deusa. Nesse nível eles podem usar quaisquer magias, independente de serem arcanas ou divinas, qualquer um que avistar um Sacerdote de Kardis nesse nível será alvo automático da magia Medo (inclusive criaturas caóticas), nesse estágio os Sacerdotes de Kardis não vivem em cidades e são incapazes de qualquer ato social. Os Sacerdotes de Kardis nesse estágio só pensam em ressuscitar Kardis e todas as suas ações são para isso, seja para descobrir como faze-lo ou fazendo o necessário para isso.

Sacerdote de Baylos

Baylos é o Deus das Trevas do Fogo e da Fúria. Antigamente Baylos era nobre Deus do Fogo e da Justiça, mas ele foi atraído pela escuridão, e seu senso de Justiça tornou-se distor-

cido e corrompido pelo mal. Como seu Deus, os adoradores de Baylos também têm um senso da justiça. Acreditam veemente que eles são seguidores da Justiça, os escolhidos de Baylos, e com a responsabilidade de caçar e punir todos que transgredirem a vontade de Baylos.

A Lei do Fogo, como também é chamado o Livro de Baylos, é o texto principal para os seus seguidores. É, em essência, um livro de leis que estabelece de modo complexo regras detalhadas do que é certo e o que é errado. Qualquer um que violar a menor lei é culpado e acusado de conspirar contra Baylos e, portanto, deve ser destruído. A Lei de fogo é tão rigorosas e que praticamente uma delas é violada todos os dias (seja uma palavra mal falada, uma brincadeira, ou um crime).

Sacerdotes de Baylos são “abençoados” com a “imunidade” sobre muitas das leis, mas acólitos e seguidores devem seguir a lei ao pé da letra. A Lei do fogo é considerada pela maioria dos cidadãos de Lodoss como uma fraude. Não obstante, sacerdotes e seguidores de Baylos procuram e destróem os infratores da lei. Eles caçam e destróem aqueles que eles acreditam que são culpados, e os sacrificam em homenagem a Baylos.

Tais sacrifícios humanos são terrivelmente sangrentos. A adoração de Baylos é proibida em Lodoss, mas há cultos dedicados a ele em várias cidades.

No nível 5, o Sacerdote de Baylos . Nesse nível os sacerdotes de Baylos podem Criar Fogo (mecânica idêntica a magia Criar Água) e ainda conseguem discernir um pouco sobre o Livro de Baylos, sempre que alguém desobedecer uma das leis de Baylos, o Sacerdote tem 50% de chance de não ser tomado por um ataque de fúria e punir, normalmente com a morte, qualquer criatura que esteja infringindo uma lei de Baylos.

No nível 8, a afinidade elemental do Sacerdote de Baylos se acentua assim como a sua fúria. Nesse nível os sacerdotes de Baylos conseguem manipular o Fogo (dar forma e mover) e recebem apenas 50% do dano quando for atacado com fogo (mágico ou não), a intolerância com aqueles que desobedecem as leis de Baylos também aumenta, o Sacerdote tem agora 30% de chance de não ser tomado por um ataque de fúria e punir, normalmente com a morte, qualquer criatura que esteja infringindo uma lei de Baylos.

No nível 16, o Sacerdote de Baylos tem uma mudança na sua aparência, a pele fica avermelhada indicando total afinidade com o elemento do seu Deus. Nesse nível os Sacerdotes de Baylos se tornam imunes ao fogo e , conseqüentemente a ataques baseados nesse elemento, a fúria contra aqueles que desobedecem o Livro de Baylos também chega no limite, ele já não suporta que infringe as Leis de Baylos e aplica sua justiça.

Sacerdote de Myrii

Myrii é o Deus da Guerra e da Virtude. Ele é um Deus da Luz, e os seus sacerdotes seguem os caminhos da virtude e iluminação. Myrii é o deus patrono de todos soldados, de modo que não é incomum para um sacerdote de Myrii abençoar um exército antes de ir para a batalha.

Sacerdotes de Myrii não são guerreiros. Eles não tolera ma violência, assassinato, ou derramamento de sangue. “Batalha com coração, não com lâmina” é o ditado comum dos Sacerdotes de Myrii, o que significa que uma sangrenta batalha só deve ocorrer quando todo o resto tiver falhado ou quando é o único meio para destruir o mal.

Mesmo assim, Sacerdotes do Myrii são combatentes extremamente bem sintonizados, hábeis em combate com quase todas as armas e os mestres de um estilo de luta semelhante às artes marciais. Eles sabem muitos feitiços de combate, mas a defesa é a tática preferida. “Use a força do inimigo contra ele mesmo” esse é o lema passado aos noviços.

Sacerdote da Myrii devem manter todas as Sete Virtudes da Luz, ou o risco de remoção do sacerdócio (e perda de todos os seus poderes). As Sete Virtudes da Luz. que são:

- 1) Honestidade,
- 2) Humildade,
- 3) Caridade,

- 4) Compaixão,
- 5) Justiça,
- 6) Valor e
- 7) Prudência.

A ordem de Myrii tem o perdão como uma grande caracterisitca, mas uma violação grave ou flerte com as trevas é punido com a expulsão da ordem.

No nível 5, o Sacerdote de Myrii ainda consegue praticar o que é passado aos noviços em quase 100% das suas situações, isso porque o Sacerdote de Myrii ignora uma quantidade de dano igual ao seu ajuste de Constituição, essa redução só funciona para dano físico, o dano mágico é contado da mesma maneira. Nesse nível os Sacerdotes de Myrii recebem +1 no BBA e no Dano.

No nível 8, o Sacerdote de Myrii pode pedir a Bênção de Myrii, ele pode usar essa habilidade uma vez por dia e no máximo em 5 pessoas, quem for alvo dessa bênção receberá apenas metade do dano e terá seu dano aumentado em 50% durante 3 rodadas. Nesse nível o Sacerdote de Myrii recebe +1 de Constituição de maneira definitiva.

No nível 16, o Sacerdote de Myrii está no ápice e dedica todo esse poder a defesa dos mais fracos, ele se torna um especialista em defesa e resistência. Nesse nível o Sacerdote de Myrii já não pode mais pedir a Bênção de Myrii, pois o espírito de Myrii estará protegendo-o, ele passa a receber 50% do dano, seja ele físico ou mágico.

Sacerdote de Barbas

Barbas foi um dos poucos deuses que sobreviveu a Guerra dos Deuses. Barbas, assim como outros deuses, fugiu para Crystania onde eles tiveram que abrir mão de seus corpos e assumir a forma de animais para não serem identificados por seus inimigos. Barbas originalmente tomou a forma de um grande tigre. Embora ele resida em Crystania (e é Senhor e Rei de todo o país), ele ainda tem seguidores que fazem cultos em sua homenagem em vários pontos de Lodoss, principalmente Marmo. Os cultos são poucos se comparados a outros deuses e também são secretos o que diminui, e muito, sua aparição - isso ocorre porque na maioria dos lugares o culto a Barbas é proibido. Os Sacerdotes de Barbas são extraordinários nas artes negras de necromancia e convocação.

Felizmente, a maioria dos sacerdotes de Barbas não são muito poderosos, mas aqueles que são podem ser inimigos extremamente mortais.

No nível 5, o Sacerdote de Barbas pode invocar mortos vivos e demônios para ajudá-lo, a soma dos DVs dessas criaturas não pode ultrapassar 7.

No nível 8, o Sacerdote de Barbas pode invocar mortos vivos e demônios para ajudá-lo, a soma dos DVs dessas criaturas não pode ultrapassar 10.

No nível 16, o Sacerdote de Barbas pode invocar mortos vivos e demônios para ajudá-lo, a soma dos DVs dessas criaturas não pode ultrapassar 18.

Sacerdote de Rada

Rada é o Deus da sabedoria e do conhecimento. Ele é o deus patrono das artes, e amado por todos os que tem dons criativos. Os seus sacerdotes e seguidores são totalmente defensores da paz, e acreditam em um mundo pacífico. Os sacerdotes de Rada não podem usar magias que machuque alguém, em caso de defesa tem de usar magias que incapacitem ou dissuadam seus atacantes (sono e paralisia são as mais comuns). Sacerdotes de Rada são muito inteligentes e bem instruídos que valorizam a arte acima de tudo. Esses Sacerdotes são também renomados professores e suas escolas estão abertas a todos, oferecendo uma oportunidade sem precedentes de educação para crianças e adultos. Quando se torna um Sacerdote de Rada, o personagem assume o seguinte código de honra: Não causar dor ou sofrimento a nenhum ser vivo em Forceria.

No nível 5, o Sacerdote de Rada tentará evitar danos e conflitos, tentará recuperar os feridos. Nesse nível, a simples presença deles em batalha diminui o ímpeto de batalha dos envolvidos, todos recebem -1 no BBA e no Dano, esse efeito não é cumulativo com outros sacerdotes de Rada na batalha. Os Sacerdotes de Rada recebem +1 de INT.

No nível 8, o Sacerdote de Rada amplia sua aura de paz e sua presença em batalha diminui o ímpeto de batalha dos envolvidos, todos recebem -2

no BBA e no Dano, esse efeito não é cumulativo com outros sacerdotes de Rada na batalha. Nesse nível os Sacerdotes de Rada recebem um bônus de +2 em Jogadas de Proteção com base em Sabedoria.

No nível 16, o Sacerdote de Rada se torna um Campeão da Paz a consegue proteger grupos de pessoas e alguns dizem que até pequenas vilas e comunidades. Nesse nível o Sacerdote de Rada domina a magia Domo da Paz*, onde ele consegue criar uma área onde todo o dano causado é zerado.

Nova Magia

Domo da Paz

Divino: 7

Alcance: raio de 5 metros + 1 nível por metro

Duração: 5 minutos + 1 minuto por nível

Essa magia cria um domo que zera todo o dano em um raio de 5 metros do Sacerdote de Rada, esse domo suporta até 30 de dano por criatura dentro do domo. Se for causado mais que 30 de dano em alguma criatura que estiver dentro do domo, a magia é cancelada. No domo magias de cura são maximizadas e não podem ser usadas para atacar mortos vivos. Quem está dentro não pode atacar, se o fizer magia será cancelada.

Sacerdote de Cha Za

Cha Za é o Deus do Comércio e das Rotas Comerciais. Seus sacerdotes são fortes defensores das Três Virtudes do Comércio: Honestidade, Caridade e Prudência. Com estas virtudes em mente, todo o comércio torna-se uma justo e bom para todos os envolvidos. A maioria dos comerciantes afirma ser seguidor dos ensinamentos de Cha Za, mas como muitas pessoas sabem, este não é exatamente o caso. Muitos comerciantes buscam encher seus próprios bolsos, e os sacerdotes de Cha Za não toleram tais atividades. O principal Templo de Cha Za está localizado em Addan, com santuários em Roid, Alan, Raiden, e outras grandes cidades.

Sacerdotes de Cha Za são um pouco mais relaxados e divertidos em relação a sacerdotes de outras ordens. Isto não significa que estão sempre assim, mas que os sacerdotes de Cha Za entendem que devem aproveitar a vida ao máximo.

No nível 5, o Sacerdote de Cha Za consegue identificar se o comerciante está sendo sincero ou não e consegue barganhar em cima disso. Nesse nível os Sacerdotes de Cha Za tem 50% de conseguir um belo desconto em negociações comerciais - esse desconto gira em torno de 20% a 30% do valor total. Os sacerdotes de Cha Za doam 10% das suas moedas ao fim de cada aventura.

No nível 8, o Sacerdote de Cha Za consegue identificar se o preço de

um item está de acordo com o valor real dele. Nesse nível os Sacerdotes de Cha Za tem 70% de conseguir um belo desconto em negociações comerciais - esse desconto gira em torno de 40% a 50% do valor total. Os sacerdotes de Cha Za doam 20% das suas moedas ao fim de cada a aventura.

No nível 16, o Sacerdote de Cha Za consegue saber o preço exato de um item. Nesse nível os Sacerdotes de Cha Za tem 90% de conseguir um belo desconto em negociações comerciais - esse desconto gira em torno de 60% a 70% do valor total. Os sacerdotes de Cha Za doam 30% das suas moedas ao fim de cada a aventura.

Sacerdote de Atsuki

Os Sacerdote de Atsuki não ganham habilidades mágicas de seu deus. Atsuki não existe mais, mesmo em espírito, mas ainda existem muitos cultos dedicados a ele e que insistem que todos os deuses são parte de Atsuki. Ele vive através da vida em todas as coisas e todas as coisas vivem por meio dele. Muitos sacerdotes de Atsuki, entretanto, praticam a magia como Magos.

Capítulo 4

Ladrões

Diferentemente das Especializações de Homens de Armas e Clérigos, as especializações para ladrões são em menores em número, mas são mais versáteis. Nada impede, na verdade até sugiro que também use as Especializações mostradas no Livro de Regras e na ODWiki.

Contrabandista de Pimenta de Moss

O Contrabandista de Pimenta de Moss domina as rotas comerciais do Reino de Moss. Moss, como é bem sabido, é uma terra de muitas especiarias ricas e alimentos exóticos, e os Contrabandista de Pimenta estão mais do que pronto para compartilhá-los com o resto de Lodoss, claro que com um enorme lucro. Contrabandista de Pimenta não comercializa apenas pimentas e especiarias, mas também outros ricos e luxuosos itens, tais como sedas, frutas exóticas e comidas, vinhos e outros produtos como o ópio.

Caravanas de Contrabandistas são o principal alvo para os bandidos, especialmente aqueles que se cruzam através das Wildlands indo para Raiden ou do Deserto do Fogo e da

Tempestade para Flaim. Por essa razão, eles empregam muitas escoltas de mercenários, e pagam muito bem por isso.

Todo contrabandista tem seus fornecedores secretos que alimentam e, também lucram com esse tipo de comércio.

Atualmente o nome dado a esses contrabandistas não combina com a descrição pois muitos deles fazem o contrabando de outros itens também, mas o nome ficou conhecido quando eles surgiram, onde a pimenta era o principal item contrabandiado.

No nível 5, o Contrabandista de Pimenta consegue lucrar pouco com suas vendas. Ele recebe 20% a mais do que o valor tabelado de qualquer item. O Contrabandista tem apenas um fornecedor e uma vez por semana ele recebe a mercadoria, tem chance de 40% de ter um item que vale 1 Peça de Ouro, o contrabandista recebe o item e o valor de venda contando o bônus da especialização é de 1 Peça de Ouro. Nesse nível, o Contrabandista também tem um grande conhecimento sobre as estradas de Moss, quando estiver a frente de uma caravana a chance da mesma ser atacada por bandidos é de 40% e também con-

segue identificar caravanas de outros contrabandistas com chance de 50%.

No nível 8, o Contrabandista de Pimenta consegue lucrar pouco com suas vendas. Ele recebe 40% a mais do que o valor tabelado de qualquer item. O Contrabandista tem apenas um fornecedor e uma vez por semana ele recebe a mercadoria, tem chance de 60% de ter um item que vale 1 Eléctrum, o contrabandista recebe o item e o valor de venda contando o bônus da especialização é de 1 Eléctrum. Nesse nível, o Contrabandista também tem um grande conhecimento sobre as estradas de Moss, quando estiver a frente de uma caravana a chance da mesma ser atacada por bandidos é de 30% e também consegue identificar caravanas de outros contrabandistas com chance de 60%.

No nível 16, o Contrabandista de Pimenta consegue lucrar pouco com suas vendas. Ele recebe 60% a mais do que o valor tabelado de qualquer item. O Contrabandista tem apenas um fornecedor e uma vez por semana ele recebe a mercadoria, tem chance de 60% de ter um item que vale 1 Peça de Platina, o contrabandista recebe o item e o valor de venda contando o bônus da especialização é de 1 Peça de Platina. Nesse nível, o Contrabandista também tem um grande conhecimento sobre as estradas de Moss, quando estiver a frente de uma caravana a chance da mesma ser atacada por bandidos é de 20% e também consegue identificar caravanas de outros contrabandistas com chance de 70%.

Pré Requisito: Para ser um Contrabandista de Pimenta de Moss, o personagem deve ser da classe ladrão, ter alinhamento neutro e ter pelo menos 14 de destreza.

Batedor de Raiden

Os batedores de Raiden são uma organização mercenária especial que se dedicadam à proteção e guarnição de Raiden e das terras vizinhas. Embora Raiden seja tecnicamente uma anarquia, livre de governo e estrutura política, os comerciantes e a população precisam de proteção devido ao alto número de ladrões e criminosos. Os batedores de Raiden foram criados cerca de cem anos após a queda do Kastuul por uma pequena companhia de mercenários. Eles foram contratados por comerciantes para proteger as caravanas que se deslocam entre Flaim e Raiden. Ao longo dos séculos, os batedores têm crescido em número. Guildas, comerciantes e qualquer pessoa pode contratar um ou mais batedores para guarda, escolta, ou outra tarefa. As taxas podem variar 1-5 Raidens por dia, dependendo reputação do batedor. Quando um batedor é contratado um salário fixo é estabelecido (pago por dia).

No nível 5, o Batedor de Raiden tem 70% de chance de prevenir que seu patrão seja roubado ou leve um ataque surpresa. O batedor conhece Raiden muito bem e jamais se perderá na cidade. Nesse nível, o batedor recebe 1 peça de prata por dia.

No nível 8, o Batedor de Raiden tem 80% de chance de prevenir que seu patrão seja roubado ou leve um ataque surpresa. Caso entre em batalha dentro da cidade de Raiden, o Batedor recebe +1 na Classe de Armadura e na Iniciativa. Nesse nível, o batedor recebe 1 peça de ouro por dia.

No nível 16, o Batedor de Raiden tem 90% de chance de prevenir que seu patrão seja roubado ou leve um ataque surpresa. Caso entre em batalha dentro da cidade de Raiden, o Batedor tem 50% de chance de receber ajuda de outro batedor (nível definido pelo mestre), O batedor recebe 2 peça de ouro por dia.

Pré Requisito: Para ser um Batedor de Moss, o personagem deve ser da classe ladrão, ter alinhamento neutro, e ter pelo menos 14 de destreza e ter um histórico ligado a Raiden.

Espião

O espião é uma função importantíssima nas guerras e em Lodoss não é diferente. Os espões são capazes de se infiltrar em território inimigo, se passar por amigos dos inimigos entre outras coisas. O espião está a serviço de algum império, reino ou cidade e seu foco sempre é a informação, seja adquirindo informações valiosas para seu patrono ou plantando informações falsas na base inimiga.

No nível 5, o Espião tem um poder de persuasão razoável, mas ainda não tem acesso as pessoas que detem informações importantes, sendo assim

seu foco é o roubo de informações/documentos. Nesse nível o espião recebe um bonus de 20% nos talentos Mover-se em Silêncio, Esconder-se nas Sombras e Abrir Fechaduras, além disso o Espião pode usar a magia Invisibilidade uma vez por dia.

No nível 8, o Espião consegue ter acesso razoável a areas estratégicas (segurança, bancos, cozinha etc...), sendo assim seu foco é facilitar uma investida ou sabotar as instalações inimigas. Nesse nível o espião recebe um bônus de 25% no talento Localizar e Desarmar Armadilhas e pode usar a magia Enfeitiçar Pessoas duas vezes por dia.

No nível 16, o Espião é praticamente um membro da corte, se infiltra com muita facilidade na ala nobre/real do inimigo. Normalmente não são assassinos, mas conseguem informações decisivas em uma guerra como planos de guerra, ações secretas, pessoas chaves e uma informação importante, espões inimigos. Nesse nível o Espião além de muito habilidoso é muito articulado, sempre que estiver fugindo ou evitando alguém tem chance de 80% de despistar o perseguidor e pode usar as magias Sugestão e Visão da Verdade três vezes por dia.

Pré Requisito: Para ser um Espião o personagem deve ser da classe ladrão, ter alinhamento neutro, e ter pelo menos 14 de Destreza, 14 de Carisma e falar um idioma adicional.

Capítulo 4

Magos

Assim como as Especializações para Ladrões, as de mago também são numericamente inferiores, mas mais genéricas, por isso também sugiro a utilização de outras fontes para especializações Arcanas, novamente cito o Livro de Regras e a ODWiki.

Mago Negro

Magos que usam magias proibidas, fazem rituais de sacrifício e magias de sangue, esses são os Magos Negros. A insanidade desses magos é tamanha que normalmente são associados a sacerdotes de Deuses das Trevas. Devido a sua insanidade, os Magos Negros têm acesso a menos magias que os magos normais, mas isso não impede que eles lancem essas magias caso necessário.

No nível 5, o Mago Negro devido sua insanidade tem uma penalização de -1 magia por círculo (no nível 5 o Mago Negro tem apenas 1 magia de primeiro círculo e 1 magia de segundo), para realizar magias além desse limite o Mago Negro sacrifica sua própria energia vital, cada magia além das permitidas são invocadas através dos Pontos de Vida do Mago negro, o custo em Pontos de Vida para lançar a magia é o Círculo da magia dividido

por dois arredondado para cima, por exemplo, se o mago for invocar uma magia de primeiro círculo o custo em Pontos de Vida será 1 ($1/2 = 0,5$ arredondado para cima o resultado é 1). O Mago negro não pode lançar uma magia cujo círculo seja 3 níveis maior que seu nível atual (um mago negro nível 5 pode lançar magias até do sétimo círculo). Nesse nível o Mago Negro recebe 4 Pontos de Vidas Extras.

No nível 8, o Mago Negro está mais insano e acostumado com suas restrições mágicas, nesse estágio o Mago Negro já não tem limitações por círculo e sim por quantidade de magias, o Mago Negro tem quatro magias a menos que qualquer mago de nível 8, para realizar magias além desse limite o Mago Negro sacrifica sua própria energia vital, cada magia além das permitidas são invocadas através dos Pontos de Vida do Mago negro, o custo em Pontos de Vida para lançar a magia é o Círculo da magia dividido por dois arredondado para cima. Nesse nível o Mago Negro recebe 8 Pontos de Vidas Extras.

No nível 16, o Mago Negro está completamente insano, nesse estágio o Mago Negro tem oito magias a menos que qualquer mago de nível

16, para realizar magias além desse limite o Mago Negro sacrifica sua própria energia vital, cada magia além das permitidas são invocadas através dos Pontos de Vida do Mago negro, o custo em Pontos de Vida para lançar a magia é o Círculo da magia dividido por dois arredondado para cima. Nesse nível o Mago Negro pode usar qualquer tipo de magia, inclusive as divinas, mas qualquer magia de origem não arcana só poderá ser lançada utilizando Pontos de Vida e nesse caso, o custo é dobrado. Magias de efeito como Sono, Enfeitiçar Pessoas, Sugestão, não funcionam com os Magos Negros, a insanidade é um escudo perfeito contra esse tipo de magia, o Mago Negro ainda recebe 12 Pontos de Vida Extra.

Pré Requisito: Para ser um Mago Negro o personagem deve ter pelo menos 14 em Inteligencia e 14 em Constituição e ter alinhamento caótico.

Mago do Fogo

Magos do Fogo são aqueles magos que focam todo o aprendizado e treinamento em magias do elemento Fogo. Normalmente são impacientes e imprudentes, mas tem um poderoso poder de ataque. Não são muitos comuns e muitas vezes são confundidos com os Sacerdotes de Baylos, mas diferente deles não tem obsessão pelo Livro de Baylos, embora alguns sejam seguidores desse Deus. A origem dos Magos de Fogo é uma tribo do Deserto da Tempestade e do Fogo em

Flaim, ninguém sabe exatamente qual tribo ou quando eles surgiram sabe-se apenas que vieram de lá.

No nível 5, o Mago de Fogo tem fobia de água e se recusam a entrar em barcos irem a lugares com muita agua. Toda vez que for colocado em uma situação dessas deverá fazer uma JP-SAB para não abandonar o local e quem estiver nele. Os Magos de Fogo são incapazes de soltar magias de cura ou que envolvam o elemento água, são resistentes a magias do elemento fogo, recebem apenas 75% dano, mas são super sensíveis a magias de água recebendo 25% a mais de dano. Nesse nível os Magos de Fogo podem soltar até 3 magias de fogo a mais onde a soma dos círculos das magias não ultrapasse 3. As magias de ataque de um Mago de Fogo causam 50% a mais de dano.

No nível 8, a hidrofobia do o Mago de Fogo aumentou e toda vez que for colocado em um local com muita água, deverá fazer uma JP-SAB com um modificador de -2 para não abandonar o local e quem estiver nele. Os Magos de Fogo são incapazes de soltar magias de cura ou que envolvam o elemento água, são resistentes a magias do elemento fogo, recebem apenas 50% dano, mas são super sensíveis a magias de água recebendo 50% a mais de dano. Nesse nível os Magos de Fogo podem soltar até 3 magias de fogo a mais onde a soma dos círculos das magias não ultrapasse 5. As magias de ataque de um Mago de Fogo causam 75% a mais de dano.

No nível 16, a hidrofobia do o Mago de Fogo aumentou mais ainda e toda vez que for colocado em um local com muita água, deverá fazer uma JP-SAB com um modificador de -3 para não abandonar o local e quem estiver nele. Os Magos de Fogo são incapazes de soltar magias de cura ou que envolvam o elemento água, são resistentes a magias do elemento fogo, recebem apenas 25% dano, mas são super sensíveis a magias de água recebendo 75% a mais de dano. Nesse nível os Magos de Fogo podem soltar até 3 magias de fogo a mais onde a soma dos círculos das magias não ultrapasse 18. As magias de ataque de um Mago de Fogo causam 100% a mais de dano.

Pré Requisito: Para ser um Mago do Fogo o personagem deve ter pelo menos 14 em Inteligencia, ter nascido no Reino de Flaim e ter alinhamento neutro ou caótico.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa 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. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

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.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia