



Suplemento para o cenário Lodoss: A Ilha Amaldiçoada

Tesouros & Dragões

Bruno Sakai

Tesouros & Dragões

Suplemento para o cenário Lodoss, a Ilha Amaldiçoada

Autor

Ryo Mizuno

Adaptação

Bruno Sakai

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 um suplemento para o cenário Lodoss: A Ilha Amaldiçoada que descreve os principais itens que aparecem na série e os poderosos Dragões Anciões, responsáveis pela guarda de alguns itens muito poderosos.

Embora seja um suplemento para Lodoss: A Ilha Amaldiçoada nada impede que seja usado em outros cenários e sistemas, a maior parte do material será descritiva para facilitar tais adaptações.

Índice

Tesouros	3
Dragões	10
Comentários Finais	14



Tesouros & Dragões

Capítulo 1

Tesouros

Os tesouros de Lodoss serão divididos nesse suplemento entre itens que compõem um conjunto chamado Tesouros do Governador, com cinco itens, e um segundo conjunto chamado de Armas Lendárias, com três itens.

Essa separação não significa que não hajam mais itens mágicos em Lodoss, muito pelo contrário, esses itens existem e não são tão raros quanto em outros mundos, são apenas mais simples.

Os Tesouros do Governador são itens que não terão estatísticas de jogo, apenas o descritivo dos mesmos, ao contrário das Armas Lendárias que além de um descritivo terão também estatísticas de jogo - isso não impede o mestre de criar ou alterar estatísticas e descrições que ele não concorde ou aprove

Esse terceiro conjunto são os itens mágicos descritos no livro de regras básicas do Old Dragon, lembrando apenas que a decisão sobre a inclusão de quaisquer itens mágicos é do Mestre do Jogo.

Tesouros do Governador

Estes são os itens mágicos mais poderosos de Lodoss, foram criados pelos feiticeiros mais poderosos do Reino de Kastuul, e os que não foram criados por eles foram forjados pelos próprios deuses.

OS Tesouros do Governador são guardados pelos Dragões Anciões.

Diversas batalhas tem ocorrido contra os Dragões Anciões pelo controle desses itens, milhares já fracassaram. Caso algum mortal tenha acesso a um desses itens, com certeza, alterará o destino de Lodoss.

Cetro da Dominação

Sem dúvida, o Cetro da Dominação foi o item mágico mais poderoso criado até hoje. Foi forjado pelos próprios deuses no início dos tempos.

O Cetro da Dominação exerce um domínio sobre todo tipo de criatura mágica (dragões, elfos, gnomos e talvez até os deuses)

Durante a Guerra dos Deuses, quem

tivesse o controle do Cetro reinaria em Forceria, mas o Cetro mudou de mão várias vezes, devido a violência das batalhas, até se perder no campo de guerra, ficou desaparecido por séculos até ser encontrado novamente pelos feiticeiros de Kastuul e utilizado pelo Imperador.

Durante o colapso do Reino da Magia, o Governador usou o poder do cetro para proteger os seus cinco tesouros mais poderosos, e o escolhido para guardar o cetro foi o Dragão de Fogo, Shooting Star, o mais poderoso dos Dragões Anciões.

Durante mais ou menos quinhentos anos, o Cetro da Dominação ficou totalmente seguro na morada de Shooting Star, mas após a batalha contra as forças combinadas de Flaim e Marmo, Shooting Star foi derrotado, mas o Cetro caiu nas lavas infernais do vulcão sendo perdido para sempre ... talvez seja melhor assim mesmo.

Espelho da Verdade

O Espelho da Verdade é um espelho mágico que contém toda a sabedoria e conhecimento, e pode revelar a resposta de qualquer pergunta sempre que solicitado.

O espelho é, aparentemente, inteligente, e alguns dizem que contém a essência de um dos deuses (possivelmente Rada). O Dragão Ancião Mycen guarda o espelho em sua morada em uma caverna no Reino de Moss.

Ele permite o acesso restrito ao Es-

pelho. Se alguém entrar no templo apenas para acessar o espelho, os sacerdotes e cavaleiros sagrados que servem Mycen vão educadamente retirá-lo do templo.

Se alguém é muito persistente (ou é violento), a magia será usado para colocá-los para dormir e ele será tel-etransportado para a entrada do templo.

Você pode, no entanto, enviar uma pergunta a ser respondida. Para isso, você deve dar sua mensagem a um padre ou cavaleiro que serve Mycen, e nunca é demais para prestar uma homenagem a grande ordem sagrada (doação em dinheiro mesmo). O seu pedido será, então, analisado e avaliado pelos sacerdotes e eles decidirão se sua pergunta é digna e de valor, o Sumo Sacerdote vai ter a resposta para você na sua próxima visita ao Espelho da Verdade. A maioria dos pedidos são rejeitados desde o início, mas as questões de natureza urgente ou nobre podem de fato ser respondidas.

Bola de Cristal das Almas

A Bola de Cristal das Almas é o segundo tesouro mais poderoso, ficando atrás apenas do Cetro da Dominação. Esta magnífica bola de cristal tem o poder de devolver uma alma a um corpo morto, ressuscitando imediatamente a pessoa ou animal.

Pouco se sabe sobre este item mágico, além dos mitos e lendas que o rodeiam. A Bola de cristal das Almas

Tesouros & Dragões

era guardado por Abram, o Dragão das Águas, que manteve o tesouro em algum lugar nas cavernas subterrâneas da Ilha do Dragão Azul.

Como pouco se sabe sobre a vida após a morte, muitas especulações surgiram a respeito da natureza da Bola de Cristal das Almas, e todas as ordens de sacerdotes, têm suas próprias teorias.

Sacerdotes de Falis e Marfa juntos acreditam na transmigração para o Plano Elysium, governado pelos espíritos dos deuses da luz (e, naturalmente, acreditam que todas as almas malignas são destruídas ou enviados para um inferno governado pelos deuses da escuridão). Seja qual for o caso, a Bola de Cristal das Almas pode regenerar completamente um corpo e restaurar a sua alma, assim ressuscitando a vítima, não importa quanto tempo esteja morto ou quão ferido esteja seu. A Bola de Cristal das Almas foi destruída durante a cerimônia de ressurreição de Kardis.

Cetro da Vida

O Cetro da Vida pode ser usado para curar toda e qualquer tipo de lesões ou doenças. Mesmo mortalmente ferido ou doente terminal, o Cetro de vida pode ser usado e ele vai curar todos os danos e curar todas as doenças, restaurando-lhe a plena saúde. Não pode, no entanto, trazer a vida de volta para os mortos (apenas a Bola de Cristal das Almas pode fazer isso).

O Dragão Ancião Bramd era o

guardião do cetro de vida, mas que mais tarde foi dado a Valis e colocado no Templo de Falis. O acesso ao Cetro da Vida está bem guardado e só aqueles em situações extremamente terríveis recebem a permissão para usar o item.

O Cetro da Vida foi destruído durante a cerimônia de ressurreição de Kardis.

Tiara do Conhecimento

Diz a lenda que a Tiara do Conhecimento contém toda a sabedoria de séculos passados. Como muitas relíquias antigas, todas as informações sobre a Tiara é baseada em lendas, como ninguém tem acesso a este artefato.

Se as lendas estiverem certas, então alguém que use a Tiara pode ganhar a sabedoria do passado. Não se sabe que tipo de sabedoria ou conhecimento.

A Tiara é parecida com a Tiara que prende a alma de Karla.

Narse, o Dragão Negro das Trevas era o guardião do item. Narse fora derrotado por Mycen na batalha de Mar-mo, mas acredita-se que tanto a Tiara do Conhecimento como todo tesouro de Narse ainda esteja nas cavernas subterrâneas de Conquera.

Armas Lendárias

Espada Demonio Soul Crusher

A Espada Demonio Soul Crusher era a poderosa espada do Imperador Negro, Lord Beld. Desde a sua criação, a Soul Crusher era uma arma de grande poder, mais mortífera e precisa que qualquer outra espada em Lodoss. Lord Beld foi um dos seis heróis lendário e usou sua espada, até então comum, para matar o Rei Demônio de Marmo, mas quando a espada foi banhada pelo sangue do demônio o espírito da criatura demoníaca ficou para sempre ligado a arma que o matou por isso hoje a espada tem um lâmina negra.

Com a alma do Demônio ligado a ela, a Soul Crusher tornou-se extremamente poderosa. No entanto, quem empunhasse a espada deveria dominar o demônio, ou o demônio o controlaria. Beld falhou nisso, e em essência, virou-se para a escuridão e se tornou o novo imperador de Marmo. Quando Beld morreu e Ashram herdou a lâmina, mas ele dominou o Demônio, e, assim, obteve controle total da arma, assim como de todo o exército de Marmo.

Não se sabe quanto a Soul Crusher Alma realmente causa de dano, mas os efeitos secundários são muito piores. Nenhum dos que foram diretamente atingidos sobreviveram, acredita-se que a Soul Crusher mata imediatamente pois erradica alma do alvo.

Ataques indiretos têm um efeito menor, mas ainda assim são mortais. A Soul Crusher é a rival da Espada Sagrada de Falis. Quando as duas armas estão em um raio de até 18 metros, ambas as espadas começam a brilhar intensamente (a Soul Crusher tem um brilho vermelho). Quando em batalha, sempre que colidirem liberarão grandes cargas de energia.

Apenas um guerreiro, Parn, conseguiu empunhar as duas armas ao mesmo tempo. Quando isso ocorre, o Demônio é suprimido e o portador tem o poder de ambas as armas à sua disposição. Juntas, essas lâminas são invencíveis cortando proteções mágicas como se fosse papel e, dizem, ser capaz até de matar um Deus.

Tamanho: M

Dano: 3d6

Iniciativa: +7

Peso: 3,5Kg

Propriedades:

(1) A Soul Crusher causa morte instantânea sempre que o controlador tiver como resultado de jogada de ataque um crítico natural (tirar 20 na jogada de ataque com um 1d20).

(2) Sempre que a Soul Crusher causar dano a alguém que esteja possuído ou sob a proteção de algum espírito, esse efeito é cancelado imediatamente.

(3) Detectar a Espada Sagrada de Valis em um raio de até 18 metros.

Tesouros & Dragões

Espada Sagrada de Falis

A Espada Sagrada de Falis é uma arma de imenso poder. Esta espada longa já foi empunhada pelo rei Fahn de Valis, e tem um imenso poder mágico. Diz a lenda que a espada foi “tocada pelo sopro da Falis”, mas ninguém sabe dizer quando isso ocorreu pois ninguém sabe a origem da espada. O que se sabe é que ela tem uma ligação com a Espada Demonio Soul Crusher, quando as duas armas estão em um raio de até 18 metros, ambas as espadas começam a brilhar intensamente (a Espada Sagrada de Falis tem um brilho azul). Quando em batalha, sempre que colidirem liberarão grandes cargas de energia. Apenas um guerreiro, Parn, conseguiu empunhar as duas armas ao mesmo tempo.

Rei Fahn era o portador da Espada de Falis por mais de trinta anos. Quando Lord Beld o matou, a espada passou a ser por direito da Princesa Fianna, herdeira do

Reino de Valis. Fianna depois deu a arma para Parn para ajudá-lo em sua missão para resgatar e salvar Deedlit. Depois da batalha contra o Ashram e Wagnard, Parn voltou com a Espada de Falis. A arma está agora sob forte vigilância no Castelo de Roid, por um grupo de elite de cavaleiros chamados os Cavaleiros da Espada Sagrada.

Não se sabe quanto dano a Espada Sagrada de Valis pode causar, uma vez que nunca foi vista matando alguém. Ela tem também outras propriedades

mágicas contra mortos vivos e seres caóticos, além de criar um campo de proteção sobre seu portador.

Tamanho: M

Dano: 2d8

Iniciativa: +7

Peso: 3,5Kg

Propriedades:

(1) A Espada Sagrada de Falis causa morte instantanea, a seres caóticos, sempre que o controlador tiver como resultado de jogada de ataque um critico natural (tirar 20 na jogada de ataque com um 1d20).

(2) Sempre que a Espada Sagrada de Falis causar dano a algum morto vivo, o mesmo deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição, em caso de falha o morto vivo é destruído.

(3) Duas vezes por dia o portador da Espada Sagrada de Falis pode conjurar a magia Concha de Proteção.

(4) Detectar a Espada Sagrada de Valis em um raio de até 18 metros.

Lanças Dragonslayer de Myrii

Assim começa a lenda das Dragonslayers: “Três lanças foram forjadas e abençoadas por Myrii, o Deus da Guerra, para selar a maldade dos dragões.”

As lanças de Myrii são lindas com empunhadeiras de aço e braços de prata são encantadas com poderosas

magias capazes de derrubar qualquer dragão, até mesmo os os Dragões Anciões.

O Lança original de Myrii foi criada por ele mesmo, e ele utilizou para matar diversos os dragões das trevas durante a Guerra dos Deuses. Esse Lança foi perdida, mas os Sacerdotes conseguiram depois de muito estudo adquirir a habilidade e as magias para forjarem uma lança com poder um pouco inferior a original (que em termos de jogo não significa nada). Para forjar uma Dragonslayer são necessários três sacerdotes durante um dia e uma noite, e tais sacerdotes devem ter habilidades de ferreiro além de muita fé em Myrii pois oferendas são feitas durante o processo de criação da arma.

Quando a Dragonslayer é usada contra qualquer dragão os efeitos são devastadores e dependendo de como for o ataque, o Dragão pode ser destruído com apenas um golpe, mas dizem as más línguas que essa característica, a de morte imediata, não funciona contra os Dragões Anciões, uma vez que segundo a lenda, Shooting Star tem uma dessas entre seus tesouros e sobreviveu a esse tipo de ataque.

Quando usada contra qualquer criatura que não tenha origem dracônica, as Dragonslayers funcionam como lanças comuns.

Tamanho: M

Dano: 1d6 contra criaturas normais e 3d6 contra criaturas de origem dracônica.

Alcance: 4/8/12

Iniciativa: +5

Peso: 4,0Kg

Propriedade:

(1) A Lança Dragonslayer causa morte instantanea, a seres de origem draconica, sempre que o controlador tiver como resultado de jogada de ataque um critico natural (tirar 20 na jogada de ataque com um 1d20).

(2) Caso o oponente seja um Dragão Ancião e o resultado da jogada de ataque tenha sido um critico natural, o Dragão Ancião não é destruído. Um novo d20 deve ser jogado e a seguinte tabela deve ser seguida:

1 - Nada acontece, jogue os dados de dano normalmente.

2 a 10 - O Dragão recebe um ataque poderoso e perde automaticamente 25% do HP Total, arredondado para baixo.

11 a 15 - O Dragão recebe um ataque poderoso e bem colocado e perde automaticamente 50% do HP Total, arredondado para baixo.

16 a 19 - O Dragão recebe um ataque poderoso muito perto de um ponto fraco e perde automaticamente 75%, arredondado para baixo.

20 - O Dragão recebe um ataque fatal exatamente em um dos seus pontos fracos e morre instantaneamente.

Tesouros & Dragões

Capítulo 2

Dragões

Lodoss tem uma relação muito tênue com os Dragões. Em Lodoss existem cidades em homenagens a eles, existem guerreiros que usam Dragões como montaria, mas existem vilarejos que temem os Dragões, existem povos que foram dizimados por eles.

Por isso nesse capítulo será explicado quem são os Dragões Anciões e porque eles fomentam esses sentimentos em Lodoss e também serão apresentados os Wyverns de Lodoss, um tipo de Dragão que os Cavaleiros Dragões conseguem domar e usar como montaria.

Dragões Anciões

Os cinco dragões anciões de Lodoss são as criaturas mais poderosas conhecidas. Eles nasceram nas eras primitivas, quando os deuses guerrearam entre si, e lutaram lado a lado com os próprios deuses. Quando o mundo foi despedaçado, e deuses desapareceram, apenas uma dúzia de dragões antigos sobreviveu, mas a maioria deles procurou abrigos distantes de Lodoss. Quando o poderoso Reino da Magia surgiu, os Dragões Anciões mais uma vez desempenharam um papel vital e terrível nas guerras entre Kastuul e os Barbaros.

No final, Kastuul desabou, e alguns dos Dragões Anciões envolvidos morreram lutando uns contra os outros. Apenas cinco Dragões Anciões sobreviveram e foram amaldiçoados a guardar os tesouros mais poderosos de Kastuul, os Tesouros do Governador. Por 500 anos, os Dragões Anciões guardaram tranquilamente esses tesouros, mas quando as guerras contra Marmo tiveram início, mais uma vez os Dragões Anciões foram envolvidos, só que dessa vez, foram caçados pelo Exército de Marmo que desejava alguns itens do Tesouro do Governador. Até esse momento, três dos dragões anciões já foram mortos restando apenas dois.

Os dragões anciões são tão poderosos que não vale a pena tentar quantificar esse poder em números. Para efeitos de jogo eles são imortais e tem um vasto conhecimento de magia. Seria preciso um exercito de centenas, talvez milhares para matar um dragão desses sem ajuda de itens mágicos - ou um poderoso e entrosado grupo de heróis com muita estratégia e itens mágicos, como foi o caso do grupo de Ashram.

Shooting Star, o Dragão de Fogo



O Dragão de Fogo, Shooting Star foi sem dúvida, o dragão remanescente mais poderoso após a queda de Kas-tuul. Shooting Star fez sua casa em um vulcão ativo no noroeste de Lo-doss. Nas antigas cavernas de lava ele escondeu seus vastos tesouros de ouro, armaduras, armas mágicas, e o mais poderoso item mágico - o Cetro da Dominação.

Shooting Star é um dragão maligno, que gosta de destruir aldeias e aterrorizar os mais fracos. Atualmente ele não costuma sair de seu vulcão, mas antigamente ele sobrevoava Lo-doss destruindo todas as aldeias que encontrasse. Bravos guerreiros montaram grandes expedições para matá-lo, mas ninguém retornou. Quando Shooting Star estava hibernando em sua casa, conhecido também como Lava Infernal, os povos das aldeias só podiam rezar para que ele não despertasse. Shooting Star tinha uma envergadura estimada em 200 metros. Quando as aldeias de Flaim começaram a crescer, Shooting Star acordou e mais uma vez e dizimou essas aldeias. Em um ato de vingança, o rei Kashue

leva seu exército para enfrentar o dragão, mas as forças da Marmo também foram atrás do Dragão, pois Lord Ashram queria um dos seus tesouros, o Cetro de Dominação.

Na batalha contra Shooting Star é ferido e teoricamente acaba sendo morto pelos heróis. Seu corpo moribundo caiu no poço de lava vulcânica de sua casa e foi consumidos. O Cetro de Dominação também foi perdido nas lavas do vulcão.

Narse, o Dragão Negro



Narse é um dragão das trevas que lutou a Guerra dos Deuses ao lado Kardis, a Deusa da Destruição. Quando Kardis foi morta, e seu espírito caiu sobre a ilha de Marmo, Narse seguiu e fez sua da ilha sua casa, morando nas cavernas próximas do local onde a deusa pereceu. Com o passar do tempo, o Castelo Conquera foi construído sobre o mesmo local, e abaixo dele, o Templo subterrâneo de Kardis. Narse viveu sob o Castelo Conquera, e guardava uma grande quantidade de ouro e itens mágicos, incluindo o lendário Ferroniere do Conhecimento.

Tesouros & Dragões

Como um dragão das trevas, Narse é extremamente mal e cruel. No entanto, ele tem feito muito pouco nos últimos 500 anos e passa a maior parte do seu tempo hibernando nas cavernas sob Conquera. Narse não é tão grande como Shooting Star, mas ainda é muito impressionante, com uma envergadura de asas de três a quatro centenas de metros, e mede 400 metros do nariz à cauda. Ele realmente tem duas caudas, uma característica que o distingue da maioria dos outros dragões. Narse foi morto na batalha final para parar a ressurreição de Kardis. Narse foi despertado por Karla, para “testar” os heróis que vieram impedir a ressurreição de Kardis. No entanto, Narse foi interceptado pelos Cavaleiros Dragões de Moss e o Dragão Dourado Mycen. Embora a batalha entre os Dragões tenha sido equilibrada, foi Mycen quem triunfou.

O tesouro de Narse ainda permanece intacto nas cavernas.

Abram, o Dragão das Águas



Abram, o Dragão das Águas viveu no oceano ao norte de Raiden, nas

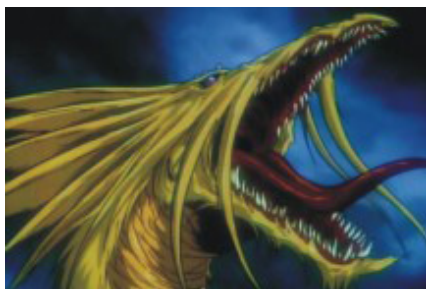
cavernas submarinas e nos recifes de coral da Ilha do Dragão Azul. Lá, ele seguramente escondeu seus preciosos tesouros e itens mágicos.

Abram era um dragão das trevas, lendário entre os marinheiros por seus ataques a comerciante e navios piratas. Diz a lenda que Abram destruía o fundo dos navio e roubava qualquer tipo de tesouros que houvesse lá, guardando-os em suas cavernas submarinas.

O Governador de Kastuul confiou (ou seria amaldiçoou) Abram com a Bola de Cristal das Almas, um dos itens mágicos mais poderosos de Kastuul.

Abram foi eventualmente morto por Ashram enquanto este buscava o Centro de dominação, mas a Bola de cristal das Almas foi recuperada por um dos membros do grupo de Ashram a pedido de Wagnard. Não se sabe se o que aconteceu com o resto do tesouro de Abram.

Mycen, o Dragão Dourado



O Dragão Dourado Mycen é amado e admirado por todos. Ele é o guardião do Reino de Moss, localizado no

quadrante sudoeste de Lodoss. Moss é densamente povoada por wyverns. Poucos dragões residem em Moss, e para os habitantes de Moss o dragão é um símbolo de prosperidade e sorte.

Mycen ajudou a construir o Reino de Moss, e em conjunto com os Cavaleiros Dragões, comandado pelo Príncipe Jester. Mycen vive em uma grande caverna localizada ao norte da capital Breath Dragon, onde uma grande fortaleza santuário foi construída em sua homenagem e é guardada por um regimento especial dos Cavaleiros Dragões.

Mycen é um dragão dourado do tipo serpente, com uma envergadura de 350 metros. Ele tem pouco mais de 300 metros de comprimento, sua cauda é um pouco menor do que a maioria dos dragões. Parecendo muito mais um pássaro do que um dragão, Mycen tem longas penas ao longo das asas e também na cauda, ele usa para estabilizar sua movimentação no ar, isto reduz a sua mobilidade no chão, mas o torna inigualável no ar.

Os tesouros de Mycen são mais humildes se comparado a tesouros de outros dragões, visto que ele usou muito de seu tesouro para financiar a construção do Reino de Moss. Ainda assim, ele protege vários itens mágicos poderosos, incluindo o famoso Espelho da Verdade, um espelho mágico, que contém toda a sabedoria e conhecimento de todos os tempos, e pode revelar a resposta a qualquer pergunta. Mycen permite acesso limitado a sua relíquia sagrada para

os necessitados. Mycen não permite acesso a todos para o espelho, mas apenas para aqueles que acredita que são dignos. Mycen é o último dos Dragões Anciões ainda vivo.

Bramd, o Dragão do Gelo



Bramd era o mais velho e mais sábio dos dragões anciões. Embora imortal, o tempo fez-se sentir sobre esta criatura primordial, nascido na idade em que os deuses ainda eram jovens. Bramd nunca saiu de sua casa nas altas montanhas congeladas no nordeste de Lodoss, e ainda estava parcialmente em estado de hibernação quando ele foi morto por Ashram.

Bramd, em sua sabedoria de séculos, era um dragão da luz. Ele pode realmente ser a Contrapartida do dragão de Marfa, assim como Narse era a contraparte dragão de Kardis. Se isso é verdade, Bramd pode ter sido muito mais poderoso do que qualquer um percebe. Bramd foi encubido de proteger o cetro da vida e um grande tesouro de riquezas. A alta sacerdotiza Neese anulou o feitiço lançado sobre ele pelo governador Saluvan, e em troca ele lhe deu todos os seus tesouros.

Tesouros & Dragões

Ela enviou o cetro de vida para Valis para ser guardado no Templo de Falis, e vendeu o resto do seu tesouro para pagar a manutenção do glorioso Templo de Marfa.

Bramd tem uma crista e seis chifres em seu nariz, e a tonalidade de suas escamas é azul claro. Ele é mais confortável em climas frios, e por isso ele fez sua casa no pico de alta montanha no canto nordeste de Lodoss. Infelizmente, Bramd foi morto por Ashram, enquanto em estado de hibernação, por Ashram erroneamente pensou que Bramd guardava o Cetro da Dominação. Sua morte foi uma perda muito grande para as forças da Luz.

Wyverns



Os wyvern são os únicos Dragões de Moss que são verdadeiramente domesticados. Estes são os dragões usados pelos Cavaleiro Dragões.

Wyverns são dragões relativamente grandes dragões com pescoços curtos e caudas longas, duas pernas e duas asas. Eles têm uma envergadura de cerca de 20 metros. Quando montado, um conjunto de freios e rédeas são colocados em sua cabeça, e o piloto

se senta em uma sela nas costas do wyvern.

Os wyverns de Moss são mantidos em grandes cavernas, e é por isso que os habitantes de Moss tem suas fortalezas perto das montanhas. Os wyverns estão autorizados a voarem livres, mas são treinados para ficar dentro de um determinado perímetro para poderem voltar rapidamente quando chamado.

Wyverns selvagens também são comuns em Moss, e estes não devem ser tratados como seres dóceis, Wyverns selvagens podem ser bastante temperamentais e violentos. Também existem Wyverns na Ilha do Dragão Azul.

As estatísticas de um wyvern são as mesmas do livro básico de regras do Old Dragon, a única diferença é a tendência, Wyverns domesticados tendem a ser ordeiros ou neutros e os selvagens caóticos.

Comentários Finais

Pois bem aqui estão os cinco tesouros do governador descritos de maneira bem macro e sem estatísticas para que o mestre possa usá-los da maneira como achar melhor, esses itens como dito anteriormente são os itens mais poderosos de Lodoss e devem ser usados com muito cuidado para não estragar uma aventura ou campanha. Também foram descritos três poderosos itens, esses com estatísticas, que podem tonar a aventura muito mais divertida e emocionante,

são itens que podem desequilibrar uma aventura devido ao poder, mas também podem torná-la mortal e perigosa, a parcimônia para utilizar esses itens também é recomendada, mas lembrem-se a palavra final sobre o uso desses itens é do Mestre.

Nesse suplemento também foram descritos de maneira um pouco mais detalhada os Cinco Dragões Anciões, também sem estatísticas devido ao imenso poder que eles tem. São criaturas raras e realmente poderosas, as estatísticas não foram colocadas, caso o Mestre queira usá-los, pode adaptá-los a realidade da sua mesa, o ideal seria proporcionando MUITO desafio, pois são feras lendárias.

E por fim, descrevemos uma criatura até certo ponto comum, mas que em Lodoss tem uma característica diferente, os Wyverns em Lodoss podem ser domesticados e servir como montaria. Isso não é exclusivo dos Cavaleiros Dragões, mas sem a técnica deles isso requer um pouco de paciência e muito cuidado.

Algumas descrições ficaram vagas justamente para dar ideias de como utilizar esses itens e monstros em sua mesa, não se apeguem totalmente ao descritivo, imaginem novas situações e usos para esses itens e monstros, eles podem render campanhas memoráveis e muita diversão para a mesa de jogo.

Espero que tenham gostado e aproveitem o suplemento como um todo.

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