
ᐱᐱᐱᐱᐱ ᐱ ᐱᐱᐱ ᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱ ᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱᐱᐱ



O SENHOR DOS ANÉIS ROLE-PLAYING GAME

ᐱᐱᐱᐱᐱ ᐱ ᐱᐱᐱ ᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱ ᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱᐱᐱ



O SENHOR DOS ANÉIS ROLE-PLAYING GAME

CRÉDITOS DA SEGUNDA EDIÇÃO

Carlos Eduardo Damião Teixeira e Fabiano Godolphim Neme

CRÉDITOS ADICIONAIS: Leonardo Barlach, Mario Doria e Abrahão Tessaro

Copyright© Fabiano Godolphim Neme e Carlos Eduardo Damião Teixeira 2003, 2004.

Todos os direitos reservados. Esta obra não representa ofensa ou desafio aos detentores do copyright original, seja relativo ao RPG (Decipher e Devir), ou à manutenção do espólio de J.R.R. Tolkien, a saber, Christopher Tolkien. Uso de imagens: Divulgação New Line Cinema, Warner Bros., Decipher. Referências bibliográficas: J.R.R. Tolkien: O Senhor dos Anéis, O Hobbit, O Silmarillion, Contos Inacabados (todos publicados pela Editora Martins Fontes), History of Middle Earth 10 – Morgoth's Ring, History of Middle Earth 12 – Peoples of Middle Earth e The Letters of J.R.R. Tolkien (organizados por Christopher Tolkien e publicados pela Harper Collins); David Day: Tolkien – The Illustrated Encyclopedia (publicado pela Mitchell Beazley). Referências bibliográficas na Internet: [Valinor – Onde a Luz do Antigo Oeste Ainda Vive](#); [Dúvendor – Um Tributo a Tolkien](#); [Gondolin, Annals of Arda](#); [Encyclopedia of Arda](#); [Barrow Downs](#).

Open Game License v. 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

<http://www.opengamingfoundation.org/>

Requires the use of the Dungeons & Dragons®, Third Edition, published by Wizards of the Coast®.

Dungeons & Dragons® and Wizards of the Coast® are Registered Trademarks of Wizards of the Coast and are used with permission.

Determinação do conteúdo Open Game: As classes modificadas e/ou criadas exclusivamente para este livro (Guerreiro Oriental, Guerreiro Haradrim, Nobre, Ranger, Naturalista, Sábio, Necromante, Mestre Artífice, Cavaleiro de Rohan, Guardião, Arqueiro Élfico, Mestre Anão e Capitão), bem como as raças (Anões, Hobbits, Elfos e todas as suas ramificações, Humanos e todas as suas ramificações), a íntegra do Capítulo 4 – Regras e Role-Play, a íntegra do Capítulo 5 – Magias e Palavras de Poder e a íntegra do Capítulo 6 – Bestiário, a não ser que expressamente demonstrem o contrário, não são conteúdo Open Game.

Para updates da obra: www.durbatuluk.com.br





PREFÁCIO

Por Fábio Bettega

Por apenas um ano J.R.R. Tolkien, o maior escritor de Alta Fantasia que Arda já viu, não tomou conhecimento do RPG. Por problemas gástricos, Tolkien faleceu no dia 2 de setembro de 1973, aos 81 anos, enquanto que o RPG da forma como o conhecemos deu seus primeiros sinais de vida, com seu primeiro choro ao ar livre em 1974, vindo das mãos de Gygax e Anderson.

Gary Gyax já havia criado alguns wargames quando em 1974 se juntou a Don Kaye, fundando a TSR (Tactical Studies Rules) e publicaram a primeira edição do Dungeons & Dragons em 1974, e a segunda, o Advanced Dungeons & Dragons entre 1977 e 1979. Segundo Gyax, as suas inspirações para a criação do primeiro RPG foram Robert E. Howard, L. Sprague de Camp, Fritz Leiber e Jack Vance. Isso mesmo, nada de Tolkien. Mas como o D&D acabou tendo um ar, um feeling tão Terra-média? Acabou sendo uma "exigência" dos jogadores, dos primeiros jogadores de Gygax, que pediam mais e mais elementos tolkienianos no jogo. Até hoje temos tais elementos, embora com outros nomes, tais como Halfling (Hobbit), Balor (Balrog) e Treant (Ent).

Então, como este ano (2004) temos 30 anos do primeiro RPG, vou falar um pouquinho mais sobre a história do mesmo. RPG & Tolkien sempre estiveram muito ligados e o segundo sistema de RPG de maior sucesso mundial foi o MERP, Middle-earth Role Playing, lançado pela empresa ICE na década de 80. Apesar de todo esse sucesso a ICE foi à falência em 1997 e a licença dos temas tolkienianos não foi renovada. Uma curiosidade com relação ao MERP foi o fato de que a ICE criou algumas informações próprias de forma a preencher lacunas existentes na obra de Tolkien, como o nome dos Nazgûl ou o mapa do leste da Terra-média, causando uma grande confusão entre os fãs de Tolkien, pois alguns os consideravam materiais canônicos, uma vez que foram produzidos sob permissão da Tolkien Enterprise.

Finalmente em 2002 a Decipher Inc. lançou, aproveitando toda a publicidade em torno dos ótimos filmes da trilogia feitos pelo Peter Jackson, o Lord of the Rings Roleplaying Game utilizando o sistema CODA (ou sistema 2d6, para os íntimos). Foi um lançamento de primeira linha e grande qualidade, acompanhado de alguns suplementos e de um card game muito procurado, se não pelo sistema confuso pelo menos pelas ilustrações e fotos de grande qualidade.

Com o lançamento da terceira edição do D&D em 2000, a Wizards of the Coast, que adquiriu a TSR, foi lançado também o "Sistema d20". O sistema foi assim chamado pois sua mecânica baseia-se fortemente na rolagem de um dado de 20 lados. O d20 é um sistema aberto que outros criadores de jogos podem utilizar livremente, isto é, sem pagar licença (com algumas restrições). Ao sistema d20 é creditada a criação da idéia de "open gaming".

Ufa! Mas afinal, o que Tolkien tem a ver com o RPG? Qual é essa ligação tão intrínseca entre ambos? Mais íntima do que parece em uma primeira olhada. Tolkien cita inúmeras vezes seu processo de criação como "sub-criatividade", ou seja, a modificação do pré-existente gerando algo novo. A Terra-média é todo um novo mundo, com um quê de magia e fantasia que o torna muito atraente, línguas próprias, povos próprios, mitologia própria e, ao mesmo tempo bastante familiares, pois se passa em um passado alternativo de nosso próprio mundo. As histórias de Tolkien teriam dado origem ao que hoje conhecemos como mitologias ocidentais - de onde vêm, portanto os Elfos, Anões e Dragões. J.R.R. Tolkien foi o maior Mestre de RPG que já existiu.

Enfim, chegamos a este maravilhoso livro que tem em mãos, resultado do esforço abnegado dos autores. Utilizando um sistema aberto e largamente conhecido como o d20 e adaptando as excelentes histórias, lendas e ambientações de Tolkien a ele, os jogadores ficam livres da carga de aprender todo um novo sistema e portanto podem se dedicar mais amplamente à ambientação e a seus personagens. E, cá entre nós, quem não gostaria de jogar com um personagem na Guerra do Anel? Ou na Primeira Era, ao lado dos Grandes Exércitos? E com certeza este é o primeiro de vários livros que irão nos ajudar mais e mais a entrar no espírito da Terra-média.





SKYWALKER: Bem, depois de mais ou menos um ano de Senhor dos Anéis d20, muita coisa se falou, se discutiu e se modificou para que ele chegasse a ser o que é hoje. Claro, ainda não é perfeito, ainda vão encontrar defeitos, mas ele está aí e o seu papel é divertir aqueles que gostam de mesclar um bom sistema de RPG com a Terra média. Eu e o Kadu nos esforçamos ao máximo para trazer o feeling tolkieniano para as mesas de jogos, com orcs, balrogs e hobbits com pés peludos e barrigas cheias. Não tenho a pretensão em dizer que é o RPG definitivo sobre a obra de Tolkien, mas é o melhor que eu consegui fazer.

Eu pessoalmente gostaria de agradecer imensamente ao Kadu, pois sem ele esse projeto não seria nada mais do que um eterno “um dia irei fazer”, à minha noiva Rossana, que muito me apoiou e me agüentou durante esse projeto, meus amigos, sejam eles do meu grupo de RPG ou não, à minha família, à minha cadela Sharon Lee, a todos os meus amigos do fórum Valinor e a todos aqueles que de alguma forma apoiaram ou colaboraram com esse projeto.

KADU: Fiquei feliz com a aceitação do pessoal com o primeiro livro desta adaptação, e isso foi uma dos principais fatores que nos motivou a fazer uma segunda versão: corrigida, incrementada e aprimorada. Tenho consciência, é claro, que ainda existe o que melhorar, mas esse novo livro está com uma qualidade ainda melhor e digo sem falsa modéstia que ele se encontra entre os melhores netbooks de RPG que podem ser encontrados em nossa língua.

O resultado final só veio depois de um grande esforço meu e do Skywalker, mas também tivemos colaboração de vários usuários do fórum Valinor que nos deram varias sugestões e apontaram erros. A Valinor em si sempre deixou todo seu material a nossa disposição assim como espaço em seu servidor para abrigar o arquivo (que não é pequeno) do livro. Obrigado pessoal.

E isso aí, divirtam-se com este material e aguardem por mais novidades. Estarei a disposição para receber duvidas ou criticas (negativas ou positivas), me encontrar é fácil: sou usuário do fórum Valinor, ou através do meu e-mail ou MSN, ambos kadugyn@hotmail.com. Até!

AGRADECIMENTOS

O Aratarindë Atton gostaria de agradecer expressar seu reconhecimento aos seguintes sites e a seus respectivos webmasters, bem como às seguintes pessoas por toda a ajuda e apoio que deram à primeira e segunda edições de O Senhor dos Anéis Role-Playing Game: www.valinor.com.br, de Fábio ‘Deriel’, por ter nos liberado o conteúdo do site, bem como ter cedido espaço em seu servidor para hospedagem deste material, além de todos seus updates; www.duvendor.com.br, de Daniel ‘Mithrandir’, pelo apoio e divulgação; www.frbrasil.com.br, de Felipe ‘Kramer’, pelo apoio e divulgação, e também por ter colocado o link para download direto do livro na seção ‘Links’ de seu site; Gabriel ‘Tilion’, por ter, às onze e meia da noite, traduzido ‘Círculo Supremo de Dois’ para o Quenya e, last but not least, Leonardo Barlach, Mario Doria e Abrahão Tessaro, nossos fiéis colaboradores que contribuíram de forma espetacular para o desenvolvimento desta segunda edição.





INDEX

Capítulo 1: Os Povos Livres	7
Anões.....	7
Hobbits.....	11
Elfos.....	14
Humanos.....	17
Capítulo 2: Reis, Guerreiros e Magos	24
Bárbaro.....	24
Guerreiro.....	24
Ladino.....	24
Guerreiro Oriental.....	25
Guerreiro Haradrim.....	27
Nobre.....	28
Ranger.....	30
Classes Conjuradoras.....	32
Naturalista.....	33
Necromante.....	34
Sábio.....	36
Mestre Artífice.....	37
Classes de PdM.....	41
Classes de Prestígio.....	42
Cavaleiro de Rohan.....	42
Guardião.....	44
Arqueiro Élfico.....	46
Mestre Anão.....	49
Capitão.....	49
Capítulo 3: A Terra Média	51
Mordor.....	51
Rohan.....	54
Rhovanion.....	57
Rhûn.....	59
Harad.....	60
Gondor.....	60
Eriador.....	63
Capítulo 4: Regras e Role-Play	67
Sistema de corrupção.....	68
Pontos de heroísmo.....	69
Regras alternativas de combate.....	70
Defesa.....	70
Redução de dano.....	71
Vitalidade e pontos de ferimento.....	71
Sistema de combate em massa.....	73
Máquinas de guerra.....	76
Artefatos.....	78
Adaga de Morgul.....	78
Andúril.....	78
Anéis de poder.....	78
Os nove.....	78
Os sete.....	79
Os três.....	80
O Um.....	80
Anéis menores.....	81
Barcos élficos.....	82
Bebida dos ents.....	82

Chifre de Gondor.....	82
Elessar.....	83
Glamdring, Orcist e Ferroada.....	83
Grond.....	84
Lembas.....	84
Miruvor.....	84
Mithril.....	85
Pedra negra de Númenor.....	85
Punhais dos Dúnedain.....	85
Palantíri.....	85
Cronologia da 2ª. Era.....	87
Cronologia da 3ª. Era.....	88
Cronologia da 4ª. Era.....	91
Capítulo 5: Magias e Palavras de Poder	92
Ramos da magia.....	92
Habilidades pré requisitos.....	93
Falhas na conjuração.....	93
Tempo de recomposição.....	94
Aprendendo magias e feitiços.....	95
Degenerando magias e feitiços.....	96
Contra magia.....	96
Talentos metamágicos.....	97
Terrenos místicos e corrompidos.....	98
Lista de magias.....	100
Ramo Corporal.....	101
Ramo Natural.....	110
Ramo Material.....	125
Ramo Mental.....	131
Capítulo 6: Criaturas da Terra Média	142
Águia Gigante.....	142
Aranha Gigante.....	143
Balrog.....	143
Besta Alada.....	145
Criatura Tumular.....	145
Dragões.....	146
Ent.....	148
Fantasma dos Pântanos Mortos.....	149
Huorn.....	150
Laracna.....	151
Meio-orc.....	152
Mumakil.....	152
Obserador na água.....	153
Smaug.....	153
Olog-Hai.....	154
Orc/Goblin.....	155
Troll.....	155
Uruk-Hai.....	156
Warg.....	157
Templates.....	157
Nazgûl.....	157
Istar.....	161





lado de elfos e homens contra os servos de Morgoth. Foram eles, comandados pelo Senhor de Belegost Azaghâl que enfrentaram os dragões e os fizeram recuar no campo de batalha. Sim, pois são a raça mais resistente ao calor e usavam suas armaduras e elmos que também os protegiam das chamas do Fogo-do-Dragão. E dessa forma apesar de ter perecido, o Rei Azaghâl feriu tão profundamente Glaurung, o Pai dos Dragões, que ele e os outros grandes lagartos fugiram do campo de batalha. Mas então, nesta mesma era, os anões de Nogrod foram dominados pelo desejo e cobiça por uma Simaril e mataram covardemente o Rei Thingol senhor dos elfos de Doriath; eles foram caçados um a um pelos elfos de Doriath e aqueles que escaparam foram atacados pelos Ents e destruídos.

Com a Guerra da fúria veio a destruição de Beleriand e os grandes palácios dos anões nas Montanhas Azuis, Nogrod e Belegost também tombaram. Assim, os anões que conseguiram fugir foram para Khazad-dûm a enriqueceram com suas tradições e ofícios trazidos dos reinos caídos e as

minas de Khazad-dûm se fortaleceram e se fecharam ao mundo sendo renomeada Moria. O poder de Moria sobreviveu ao domínio de Sauron nos anos escuros, pois suas criaturas não eram capazes de penetrar nos portões de Moria nem nos seus profundos e fortes salões ocupados por um povo numeroso e valente. Dessa forma a linhagem de Dúrin continuou firme em Moria por toda a Segunda Era e parte da Terceira.

No meio da Terceira Era, novamente Dúrin era o rei dos anões, sendo o sexto que levava aquele nome. Os seres malignos se agitavam na Terra média junto com o crescimento do poder de Sauron, que ainda não tinha sido descoberto. Os anões de Moria escavavam cada vez mais profundamente à procura do precioso metal mithril que a cada ano ficava mais escasso. Só que eles foram muito fundo na terra e acordaram um mal de poder inestimável: um Balrog, um demônio de Morgoth que se escondeu nos confins da terra fugindo da destruição das Thangorodrim. Assim em 1980 da Terceira Era do Sol, Dúrin VI foi morto por ele e um ano depois seu filho

CAPÍTULO 1 - OS POVOS LIVRES





Náin I. Então Moria perdeu seu esplendor e seu povo fugiu ou pereceu em suas entranhas.

Dessa forma em aventuras situadas antes de 1980, na Terceira Era do Sol, os anões em sua grande maioria se encontram em Moria e adjacências ou em eventuais rotas de comércio. Fora isso talvez apenas alguns grupos errantes e provavelmente com indivíduos distantes da linhagem de Dúrin. Mas mesmo estes sempre acabam por escolher as montanhas como lar.

A grande maioria dos anões fugiu para o norte. Nessa época (precisamente 1999) Thráin I, filho de Náin foi para Erebor a Montanha Solitária e lá se tornou Rei-sob-a-Montanha. Nesse local ele encontrou a Pedra de Arken, Coração da montanha. Muitos anos depois (2210) Thorin I, seu filho, rumou ainda mais para o norte e chegou as Montanhas Cinzentas onde agora se reunia a maioria do povo de Dúrin. Nessas montanhas ricas e inexploradas os anões construíram tesouros. Só que com o passar nos anos os dragões se fortalecem e se multiplicam naquela região (por volta de 2570) abriram guerra contra os anões para saquear suas minas; até que em 2589 Dáin I e Frór, seu segundo filho, são mortos às portas do palácio onde moravam por um grande Dragão-Frio.

Um ano depois da morte de Dáin I a maioria dos anões abandonam as Montanhas cinzentas, Thrór (o seu herdeiro) juntamente com Borin (irmão de seu pai) retornaram para Erebor trazendo a consigo a Pedra de Arken aos palácios de Thráin. Ali então passaram a viver em prosperidade e acumularam grandes riquezas. Ganharam também a amizade dos homens das redondezas, pois além de objetos belos e regulares eles produziam valiosas armas e armaduras. Na mesma época Grór, outro filho de Dáin, migrou das Montanhas Cinzentas para as Colinas de Ferro com muitos seguidores e ali se firmaram. Passou a existir um grande comércio entre os anões de Erebor e os das Colinas de Ferro.

O tempo passava e as músicas dos anões ecoavam para além dos salões de Erebor. O rumor sobre a riqueza desse reino chegou aos dragões. Então Smaug, o dourado, o maior dragão de seu tempo desceu em chamas sobre Erebor sem aviso (ano de 2770). Em pouco tempo todo o reino foi destruído e o dragão entrou e se deitou sobre o tesouro. Mas muita gente escapou do dragão por uma passagem secreta, inclusive Thrór, seu filho Thráin II, e seu neto Thorin II. Juntos eles e vários seguidores e familiares começaram uma peregrinação sem destino rumo ao sul. Thrór então em seu desespero entrega o sétimo e último anel dos anões ao seu filho Thráin II e parte com apenas um anão chamado Nár rumo a Moria. Lá ele é morto cruelmente por um grande orc chamado Azog que manda um recado humilhante por Nár a todos os anões que tentarem voltar. Thráin II recebeu a notícia

com pesar e revolta e jurou vingança: então exatamente no ano 2790 ele enviou mensageiros levando a história para norte, leste e oeste.

Em três anos os anões enfim se reuniram. Começaram então a caçar orcs em cada caverna que encontravam no seu caminho, houve morte dia e noite e de ambos os lados, mas os anões venciam por suas armas e amaduras e por sua ira. Caçaram Azog em cada buraco sob as montanhas. Enfim em 2799 chegaram ao portão leste de Moria e ali aconteceu a terrível batalha de Nanduhirion. Anões além da conta pereceram, mas venceram, e a vingança não foi doce, pois além das perdas ali ainda residia A Ruína de Dúrin, o Balrog. Dessa forma os anões se dispersaram novamente: Dáin Pé-de-Ferro conduziu o povo de seu pai de volta às Colinas de Ferro, enquanto Thráin e Thorin e o restante de seu povo (entre eles estava Balin e Glóin) retornaram para oeste e fizeram um lar no exílio, na parte leste das Ered Luin que ficam além do Condado.

Lá eles viveram por muito tempo e seu povo e sua riqueza aumentaram lentamente. Mas Thráin carregava o último dos anéis dos anões e Sauron o desejava. Apesar dos anões não serem influenciados pela malícia dos anéis nem sobre suas vidas eles tenham efeitos (nem aumentam nem diminuem) pois eles são feitos de fibra e é mais fácil morrerem do que terem suas vontades reduzidas e escravizadas, os anéis inflamam seus corações e os deixam ávidos por ouro e objetos preciosos. Assim Thráin se inquietou (2841) e o esplendor de Erebor lhe veio à cabeça. Ele então sem avisar se levantou e partiu. Mais tarde se teve notícias de que ele foi perseguido por servos de Sauron e capturado e provavelmente torturado antes de ter seu anel tomado.

Thorin Escudo de Carvalho, se tornou então Herdeiro de Dúrin num tempo de poucas esperanças para os anões. Mas estava satisfeito em seus salões, ali comercializou muito e aumentou seu tesouro e sua gente que chegava de várias regiões tendo notícias de sua morada na montanha. Mas as lembranças no coração de Thorin reacenderam e a chama da vingança o tomava, o ódio do Dragão. Mas seu povo estava disperso e não existia esperança de uma nova aliança. Foi assim que em uma de suas andanças ele tem um encontro casual com Gandalf que mudaria para sempre o destino de seu povo. Nesse encontro ele é convencido de ir até o Condado encontrar Bilbo Bolseiro e juntamente com um pequeno grupo de anões e Gandalf, partir do Condado rumo a Erebor, rumo a Smaug. Nesse mesmo ano eles chegaram à montanha e o dragão foi morto por Bard, um humano de Esgaroth. E em Valle acontece a Batalha dos Cinco Exércitos, tendo de um lado humanos, elfos e anões (também ajudados pelas águias) contra uma terrível horda de orcs e wargs. Nessa batalha

CAPÍTULO 1 - OS POVOS LIVRES





caíram muitos, dentre eles Fili e Kili e o próprio Thorin, Escudo de Carvalho que foi sepultado sob a montanha com a pedra de Arken em seu peito. Então Dáin Pé-de-Ferro (que veio das Colinas de Ferro em auxílio) se tornou Rei sob a montanha, foi um sábio líder e seu povo prosperou em seu reinado.

Em 2989 Balin deixa Erebor rumo a Moria com uma colônia de Anões. Cinco anos depois eles são destruídos dentro de seus portões.

Então, na guerra do anel (3019), os anões de Erebor também lutaram: no norte junto aos homens do povo do Rei Brand contra os orientais que a muito ameaçavam a região. Foi uma batalha dura que durou três dias e nela Dáin e Brand morreram. A vitória foi dos inimigos, mas os homens e anões se refugiaram em Erebor e resistiram ao cerco. Com a notícia da derrota no sul a apatia bateu sobre o exército dos orientais, então Bard II (novo rei de Valle), filho de Brand e Thorin III (agora rei sob a montanha), Elmo de Pedra, filho de Dáin lideraram seus exércitos e expulsaram seus inimigos.

Após a guerra do anel Gimli trouxe vários anões de Erebor para as Cavernas Cintilantes (do Abismo de Helm), ao sul, e ali se tornou o senhor deles. Realizaram grandes trabalhos para Gondor e Rohan, inclusive forjando um novo portão de mithril e aço para substituir o que fora destruído pelo Rei dos Bruxos. Por mais de um século Gimli, o Amigo-dos-Elfos, governou Aglarond, mas após a morte do Rei Elessar ele permitiu que outros governassem e foi para o reino de seu grande amigo Legolas de onde rumaram para as Terras Imortais.

Personalidade- Aulë, além de robustos e fortes, fez os anões teimosos, indomáveis e persistentes no trabalho e emergências. Seu orgulho e vontade não podiam ser quebrados. Desde o início Sauron aprendeu que era mais barato usar a força contra os anões do que a malícia. São ávidos mineradores, amam os minérios que encontram debaixo da terra. Seus salões sob as montanhas são uma obra de arte por si só.

Rígidos em suas tradições nunca revelam mais do que poucas palavras àqueles que não são de seu povo. Guardam sua língua com presteza e suas mulheres com afincio, pois existem poucas delas. Raramente elas deixam seus lares a não ser em grande necessidade. Os anões só se casam uma vez na vida e são bastante ciumentos como em tudo o que tem direito. Mas esses que se casam são menos de um terço (muitos também não desejam casar e se concentram em seus ofícios), pois nem todas as mulheres se casam: algumas não desejam e outras desejam um que não podem conseguir (e não aceitam outro).

São também conhecidos por nunca esquecer um amigo ou um inimigo. Sua determinação em se vingar de um inimigo pode atravessar gerações podendo significar tanto sua glória quanto sua ruína. Mas apesar de tudo os anões são capazes de realizar animadas festas em seus salões em tempos de paz, regadas a bons vinhos e boa música.

Descrição Física - Semelhantes aos anões apresentados do D&D: vigorosos e robustos, resistentes a fogo e frio, sem dúvida a raça livre mais resistente da Terra média. Possuem longas barbas (quanto maiores e mais cheias melhor) e não são muito altos variando entre 1,20 m e 1,50 m. Seu período de vida é em média de 250 anos mas assim como os homens são mortais. Ao contrário de outras raças eles não possuem muita variação de aparência entre comunidades distantes. As mulheres anãs são tão semelhantes em voz, aparência e vestimentas com os anões que olhos e ouvidos de outros povos não conseguem distingui-los. Isso levou alguns homens a crer que os anões “nascem da pedra”.

Relações – Devido à natureza dessa raça é inevitável que eles não se identifiquem com elfos. Foram poucas as relações sadias que eles tiveram entre si em sua história e essas se deram principalmente em tempos antigos. Existe um sentimento de desconfiança entre as raças, principalmente por parte dos anões. Praticamente não tiveram contato com os hobbits, salvo casos isolados como o de Gimli e os quatro hobbits da sociedade do anel. Se houve um possível contato maior foi com os anões que habitaram nas Ered Luin que ficam próximas do Condado. As maiores relações que tiveram foram possivelmente com humanos, tanto comerciais quanto cooperativas. Os anões nutrem um ódio mortal por orcs e todos os servos do Senhor do Escuro.

Tendência – Dificilmente se encontra entre os anões (e principalmente entre a linguagem de Dúrin) indivíduos com tendências malignas. Também é difícil encontrar anões extremamente bondosos, pois suas vidas sempre foram duras variando entre guerras e trabalho pesado.

Terras dos Anões – Sempre viveram sob as montanhas onde esculpiam os seus salões. Seus palácios possuem grandes salões cheios de bandeiras brilhantes, armaduras, armas cravadas de pedras preciosas e tapeçaria fina. A luz das estrelas brilha sobre muros e brincam sobre piscinas espelhadas e faiscantes fontes de prata. Em domos ecoantes, pela luz das lâmpadas de cristal, brilhantes gemas e veios de minérios preciosos podem ser vistos. Em muros negros como azeviche e polidos como vidro, formas de mármore são visíveis e escadas em caracol ou estradas





sinuosas podem levar a altas e belas torres ou pátios de pedras multicoloridas. Túneis levam a ambientes com colunas de alabastro, sulcadas pelo tempo e gentilmente esculpidas por eles.

Idioma – Os anões possuem uma língua própria ensinada aos seus ancestrais por Aulë na qual permaneceu praticamente inalterada com o passar das Eras. Nunca a ensinaram a nenhum povo nem a nenhum indivíduo que não fosse um anão e são poucos aqueles que conhecem o significado de ao menos uma palavra dela. Essa língua se chama Khuzdûl. Fora ela os anões, em sua maioria, sempre souberam também a língua mais comum (afinal tinham que se relacionar com outros povos) que na terceira era seria o Westron.

Nomes: Gimli, Glóin, Óin, Fili, Kili, Dáin, Balin, Thorin.

Traços raciais dos Anões

+2 constituição, -2 carisma.

Tamanho médio.

Deslocamento básico: 6m [20 ft].

Ligação com pedras: como descrito no livro do jogador (págs 14-15).

+2 de bônus racial em testes de resistência a veneno.

+1 de bônus de racial nas jogadas de ataque contra orcs: eras de guerras os fizeram especialmente eficientes em combate em relação a essas criaturas.

+2 de bônus racial nos testes de avaliação e ofícios relacionados a metal ou pedra.

Classe favorecida: Guerreiro.

+2 de bônus de esquiva na Defesa contra criaturas grandes ou maiores: isso inclui Trolls das montanhas, Aranhas Gigantes, Dragões, Balrogs (e eventuais gigantes): muitas guerras tiveram os anões contra Dragões e até mesmo um Balrog enfrentaram. Aprenderam a usar o seu tamanho como um benefício perante criaturas grandes.

+4 de bônus de moral em qualquer teste de vontade contra magias e feitiços de controle e/ou dominação mental: a força de vontade dos anões é difícil de ser subjugada. Eles são extremamente resistentes a qualquer tipo de dominação. Esses bônus também se aplicam nos testes de Vontade para resistir à corrupção, salvo os casos de ganância dos anões por tesouros, onde esse bônus não é aplicado, mas sim uma penalidade de -2 no teste.

Fúria Anã: Em momentos de fúria os anões se tornam guerreiros ferozes e ainda mais resistentes. A Fúria Anã funciona exatamente como a Fúria Bárbara (apresentada no Livro do Jogador pág.25). O anão pode entrar em fúria uma

vez por dia.

Resistência ao fogo: A resistência dos anões sempre foi notável, inclusive contra esse elemento. Isso explica porque apenas eles conseguiram resistir às chamas do Fogo-do-Dragão na batalha das Lágrimas Incontáveis e fizeram recuar os dragões no campo de batalha. Eles podem ser submetidos a temperaturas bem mais extremas que outras raças sem se incomodarem muito. Todo anão possui Redução de Dano 3, +1 a cada 4 níveis (não interessa a classe, apenas os níveis) contra fogo (natural e mágico). Além disso, possuem um bônus de +2 em seus testes de fortitude para resistir a danos causados por esse elemento.

Hobbits

Raça totalmente criada por Tolkien são conhecidos no D&D como Halfings. Ao contrário das outras raças que povoam a Terra média a história conhecida dos Hobbits é relativamente recente, embora alguns digam que eles surgiram no mesmo momento que os homens, logo depois da entrada do Sol luminoso no Mundo. O fato é que os primeiros relatos de hobbits datam de aproximadamente 1050 da Terceira Era do Sol (portanto qualquer aventura antes dessa época contendo hobbits fica totalmente a cargo do mestre) quando dizem que eles viveram com os homens do norte de Anduin entre as Montanhas Sombrias e a Floresta Verde (mais tarde rebatizada para Floresta das Trevas) que nesta época foi habitada por uma sombra sinistra. Com isso vários clãs de hobbits assustados atravessaram as montanhas e entraram em Eriador, esses em sua grande maioria eram pés-peludos. Por volta de 1150 chegam a Eriador os cascalvas, pelas passagens de Valfenda; os grados chegam pelo Passo do Chifre Vermelho e mudam-se para o Ângulo ou para a Terra Parda.

Passados vários anos orcs proliferaram nas Montanhas Sombrias e atacaram os anões; os Nazgûl reapareceram. Angmar se agitou ao norte. Então a maioria dos hobbits migraram para oeste (1300) e muitos destes se fixaram em Bri. Foi nestes tempos que os hobbits aprenderam suas letras e começaram a escrever da maneira dos Dúnedain e nessa época eles também esqueceram todas as línguas usadas anteriormente e passaram a falar a Língua Geral, o Westron. Mesmo assim preservaram algumas palavras próprias bem como seus próprios nomes de meses e dias além de uma grande quantidade de nomes de pessoas.

Algum tempo depois, no ano de 1601 os irmãos cascalvas Marcho e Blanco conseguem permissão do rei de Gondor, Argeleb II em Fornost e partem de Bri para oeste

CAPÍTULO 1 - OS POVOS LIVRES



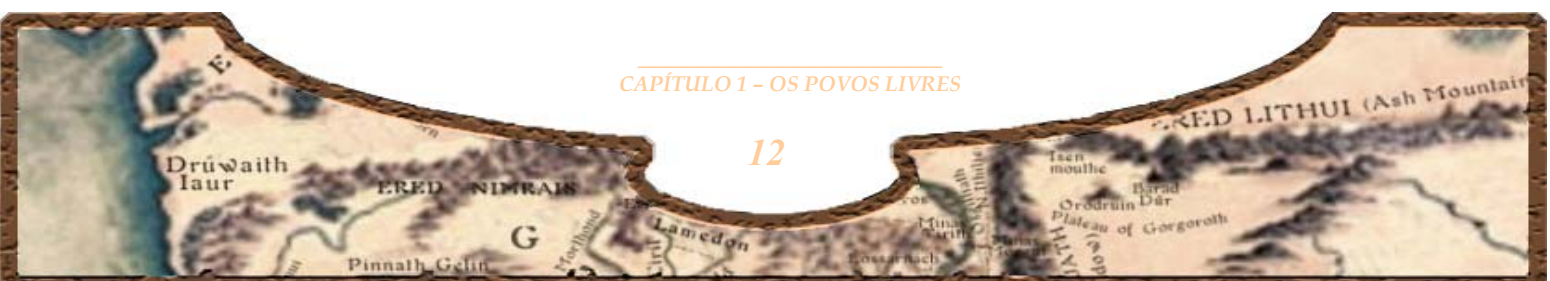


cruzando o rio Baranduin acompanhados de muitos hobbits; pegam toda terra além da Ponte dos Arcos entre o rio e as Colinas Distantes para morar. A terra se estendia por 120 milhas desde as colinas distantes até a ponte do Brandevin e por 150 milhas dos pântanos do norte até os charcos do sul. Essa terra foi chamada de Condado e se teve o início do Registro do Condado, pois o ano em que cruzaram o rio Brandevin (assim rebatizado pelos hobbits) se tornou o Ano Um do Condado e todas as datas posteriores para eles se baseiam nesta. Em 1630 muitos Grados chegam ao Condado e se fixam por lá. Logo em seguida em 1636 o Condado é atingido pela peste que cobriu de morte toda a região de Eriador, eles sobrevivem, mas sofrem grandes perdas.

Apesar de reconhecer o rei de Gondor eles eram governados por seus próprios líderes e não participavam da história do mundo fora do Condado. Eles dizem ter enviado alguns arqueiros para ajudar o rei na última batalha em Fornost contra o Rei dos Bruxos embora nenhuma história dos homens confirme o fato. Mas naquela guerra o Reinado do norte acabou e eles elegeram um chefe para si próprios e chamaram de Thain; o primeiro Thain foi nomeado em 1979 e seu nome era Bucca do Pântano.

O Condado vive um longo período de tranquilidade; em 2670 Tobold planta “erva-do-fumo” na Quarta Sul e ali começa uma cultura muito difundida entre os hobbits futuramente. Em 2747 acontece a única batalha ocorrida nos limites do Condado que ficou conhecida como Batalha dos Campos na qual Bandobras Tûk expulsou os orcs que tinham invadido a região. Nos anos de 2758 e 27599 segue-se o Inverno Longo por toda Eriador e Rohan, grande sofrimento e dor inclusive no Condado, Gandalf vem em socorro aos hobbits. Desse ponto até a aventura de Bilbo (que ocorreu 2941) o povo do Condado vive tranquilamente e não são perturbados por nenhuma guerra, doença ou revés da natureza.

Personalidade – São um povo discreto que apreciam a paz e a tranquilidade além de uma boa terra para ser cultivada. Nunca conseguiram entender ou gostar de máquinas mais complicadas que um fole de forja, um moinho de água ou um tear manual embora sejam habilidosos com ferramentas. A maioria deles evita e se sentem intimidados pelas “pessoas grandes”. Tem ouvidos agudos e olhos perspicazes e mesmo muitos tendo um barriguinha acumulada seus movimentos são ágeis. Possuem desde sempre a arte de desaparecer rápida e silenciosamente quando não querem ser vistos; desenvolveram essa habilidade a tal ponto que muitos pensam que é magia (embora não seja, pois nenhum hobbit possui qualquer habilidade mágica).





No Condado gostavam de se vestir com cores vivas dando preferência ao verde e amarelo, mas raramente se vê um hobbit usando sapato seja no Condado ou fora dele, pois seus pés tinham solas grossas como couro. Eles riam, bebiam e comiam freqüentemente e com entusiasmo gostando de brincadeiras a qualquer hora e também de cinco refeições por dia. Eram hospedeiros e adoravam festa e presentes que ofereciam sem reservas e aceitavam com gosto.

Em tempo algum os hobbits de qualquer tipo foram amantes da guerra e nunca guerrearam entre si. Em tempos antigos, é claro, viram-se freqüentemente obrigados a lutar para se manterem num mundo difícil, mas na época de Bilbo esta já era uma história muito antiga. Dessa forma embora ainda houvesse um pequeno estoque de armas no Condado estas eram usadas geralmente como troféus penduradas sobre lareiras ou nas paredes, ou reunidas no museu em Grã Cava. Entretanto a paz e a tranqüilidade tornaram esse povo curiosamente resistente. Se a situação exigir são difíceis de intimidar ou matar e são, talvez, tão afeiçoados às coisas boas quanto, quando necessário, capazes de passar sem elas podendo sobreviver a ação rude da tristeza, do clima ou do inimigo de um modo que surpreendem aqueles que não enxergam além de suas barrigas e de seus rostos rosados. Não discutem muito e nem matam nenhum animal por esporte. São bons no arremesso de pedras e alguns de seus guerreiros foram bons arqueiros. Antigamente moravam exclusivamente em tocas, mas com o tempo aprenderam a arte da construção e no Condado pode se ver muitas casas de madeira, tijolo ou pedra: são casas compridas, baixas e confortáveis. Enfim, qualquer hobbit possui a maioria destas características. Uma pequena mudança já faz de um hobbit um sujeito muito diferente e são sujeitos como estes que viveram muitas aventuras nunca imaginadas a um hobbit e fizeram os pequenos serem conhecidos por toda a Terra média.

Descrição Física: São um povo pequeno: sua altura é variável indo de 60cm a 1m e 20cm; raramente chegavam a 1 metro e meio. Como dito em um trecho acima existem três ramos de hobbits que possuem algumas diferenças entre si.

Pés-Peludos – Em épocas antigas tiveram muito a ver com os anões e viveram por muito tempo nos pés das montanhas. Foram os primeiros a migrar para oeste enquanto os outros permaneciam nas Terras Ermas. São os que mais se assemelham à descrição física feita aos hobbits (lá como halflings) no D&D: tinham a pele mais escura, eram mais baixos, não possuíam barbas e não usavam botas. Eram ágeis e preferiam regiões serranas e encostas de montanhas. Além disso, eram a variedade mais comum e sem dúvida a mais numerosa.

Grados – Permaneceram por mais tempo ao longo da margem do grande rio Anduin e eram menos reservados em relação aos homens. Migraram para oeste depois dos pés-peludos seguindo o curso do Ruidoságua em direção ao sul e ali muitos deles moraram por um longo tempo entre Tharbad e os limites da Terra Parda antes de rumar para o norte novamente. Eram mais pesados e encorpados suas mãos e pés eram maiores e preferiam planícies e regiões banhadas por rios (eram praticamente os únicos hobbits que sabiam nadar e chegaram a construir pequenos barcos). Eram os únicos hobbits que possuíam barba.

Cascalvas – Os menos numerosos eram um ramo do norte. Tinham um contato mais amigável com os elfos do que os outros hobbits e tinham mais habilidade com línguas e música do que com trabalhos manuais e desde antigamente preferiam caçar a lavar a terra. Cruzaram as montanhas ao norte de Valfenda e desceram o rio Fontegris. Em Eriador rapidamente se mesclaram aos outros tipos que os haviam precedido, mas, sendo relativamente maiores e mais aventureiros eram freqüentemente tidos como líderes ou chefes. Tinham a pele e o cabelo mais claros, eram mais altos e esguios que os outros sendo amantes de árvores e florestas.

Relações – No geral os hobbits não mantêm muitas relações com outras raças, principalmente aqueles que vivem no Condado. Antes da criação do Condado é possível que eles tenham tido mais relações, principalmente com os homens do norte de Anduin entre as Montanhas Sombrias e a Floresta Verde (ou Floresta das Trevas) e mais tarde com os homens de Bri. É sabido que os pés-peludos gostam de viver aos pés das montanhas e isso facilitou um primeiro contato com anões em tempos mais antigos. Da mesma forma os cascalvas foram os primeiros a terem contatos com elfos e eram os que se davam melhor com eles. Com a formação do Condado a relação dos hobbits com outros povos ficou restrita a Bri e a relações comerciais com a “erva-de-fumo”. Devido a maior flexibilidade da sociedade humana em relação às outras raças, é mais fácil encontrar um hobbit entre eles do que entre elfos ou anões. Mas seja entre elfos, anões ou humanos é característica da grande maioria dos hobbits conviver bem com todo mundo onde estiverem.

Tendência – Existe entre os hobbits grandes vínculos de família, um aspecto leal. Além disso, estando isolados num lugar de paz e tranqüilidade muitos podem ter se distanciado do mundo que os cercam a ponto de não se preocupar com o que acontece nele (um aspecto neutro) ou então podem ter sido influenciados pela paz e natureza ficando mais gentis e acolhedores (um aspecto bom). Poucos são aqueles com aspecto mau em suas tendências e menos ainda com aspecto





caótico, os hobbits nunca se sentiram confortáveis com mudanças.

Terras dos hobbits – A terra mais conhecida dos hobbits é o Condado, antes de sua criação muitos viviam em terras ao norte do Anduin (pés-peludos), no Ângulo e Terra parda (grados); além é claro da cidade de Bri. Existem áreas que tem mais probabilidade de se encontrar hobbits e mesmo pequenas aldeias deles e outras onde essa probabilidade é nula. Seja em qualquer época a região onde se pode encontrar um hobbit ou talvez uma aldeia deles se limita a Eriador e/ou a regiões não muito afastadas desse ponto (talvez isso mude um pouco em épocas remotas da história deles). Em regiões distantes dessas é realmente muito difícil encontrar um hobbit e virtualmente impossível de existir uma aldeia deles.

Idioma – É provável que eles usassem outras línguas antes de migrarem para o oeste, mas estas há muito foram esquecidas, no entanto como já dito conservam algumas palavras, nomes próprios e nomes de meses e dias. No mais falam a língua comum, o Westron.

Nomes – Masculinos: Frodo, Bilbo, Meriadoc, Peregrin, Samwise, Fredegar. Femininos: Prímula, Rosinha. Nomes de famílias: Bolseiro, Tûk, Brandebuque, Bolger.

Traços raciais dos Hobbits

Pequenos: +1 de bônus por tamanho na Defesa e na jogada e ataque, + 4 de bônus de tamanho nos testes de Esconder-se. Usam armas menores que humanos e carregam apenas $\frac{3}{4}$ da carga máxima das criaturas médias.

Deslocamento básico: 6m[20ft].

+2 de bônus racial em testes de ouvir, escalar, saltar e furtividade.

+1 de bônus racial em todos testes de resistência.

+2 de bônus de moral em todos os testes de resistência contra medo.

+1 e de bônus racial nas jogadas de ataque com armas de arremesso.

+4 de bônus racial em todos seus testes de vontade para resistir à corrupção

Classe favorecida: ladino

Pés-Peludos

+2 Destreza, -2 Força: semelhante aos halflings do D&D.

Grados

+1 Constituição, +1 Destreza, -2 Força: são os mais resistentes dos hobbits embora não sejam tão ágeis quanto os Pés-Peludos.

Dentre os hobbits são os mais prováveis a possuírem perícias com relação com rios e lagos como natação, pesca, confecção e manuseio de pequenas embarcações.

Cascalvas

+1 Destreza, -1 Força: são os guerreiros entre os hobbits e os mais fortes deles. Mas apesar de serem mais fortes que a maioria dos outros hobbits não são tão ágeis quanto os Pés-Peludos nem tão resistentes quanto os Grados.

Muitos possuem perícias de cunho interativo e social, pois além de bons guerreiros são bons músicos e poetas. Além disso, muitos são peritos na caça e vários são habilidosos no uso do arco curto.

Dentre todos os hobbits são eles que possuem mais guerreiros e tem mais talentos voltados ao combate e caça.

Elfos

O povo mais sábio e antigo da Terra média. Surgiram quando a Terra média estava todo tempo sob a luz da lua, antes do nascer do sol. Chamados pelos Valar para viverem na sua terra, muitos partiram rumo as terras imortais de Valinor, mas muitos ficaram, ignorando o chamado.

Em Valinor viveram bem durante muito tempo, até que Morgoth, o Inimigo, matou as Duas Árvores (as quais iluminavam toda Valinor com sua magia) e roubou as jóias de Fëanor, as Silmarils, que guardavam um pouco da luz das arvores. Foi aí que começou a maldição dos Noldor, que começaram a sua caçada desesperada em busca das Silmarils e de Morgoth pela Terra média. Muitos morreram (inclusive muitos que não eram Noldor, nem mesmo elfos) e muitas derrotas foram sofridas mas ao final da Primeira Era, com intervenção dos Valar, finalmente Morgoth foi capturado e retirado dos círculos do mundo.

Na Segunda Era, Gil-Galad, o ultimo alto rei dos Noldor na Terra média, governava o reino de Lindon, Círdan mantinha os Portos Cinzentos, Elrond fundou Valfenda e Galadriel e Celeborn assumiram a liderança dos elfos de Lórien. Tudo isso quase pereceu na guerra contra Sauron (1693-1700 na Segunda Era), mas resistiram com ajuda dos homens de Númenor. Ao final da Segunda Era Sauron provocou a queda de Númenor e foi com ultima aliança entre os elfos e homens, Gil-Galad e Elendil, que conseguiram derrotar Sauron, sofrendo também muitas perdas.

Na Terceira Era os elfos foram saindo aos poucos da Terra média (pelos Portos Cinzentos de Círdan) enquanto os homens aumentavam seu poder (o que aconteceria completamente durante a Quarta Era, o Tempo dos Homens).





Os elfos que ficaram, em sua enorme maioria, estavam em Valfenda, Lórien ou no Reino da Floresta de Thranduil (na Floresta das Trevas).

Personalidade – Existem algumas diferenças entre os elfos da Terra média os de D&D (de modo geral). Generalizando, os elfos do D&D especificamente, normalmente não são melhores que outras raças, são apenas diferentes. Na Terra média é diferente. Seu conhecimento supera de longe o dos homens, suas habilidades manuais rivalizam naquilo que os anões fazem de melhor. São eles que estão nas lendas antigas, realizando feitos incríveis, com seu talento e capacidade admiráveis. Sempre lutando contra os servos da sombra eles são seus inimigos mais antigos e porque não, temidos. Podem ser ótimos conselheiros, mas também duros em sua abordagem caso sintam falta de respeito ou cortesia. Ninguém consegue atravessar seus reinos sem sua permissão. É preciso saber lidar com eles, pois o tempo lhes traz muita sabedoria, mas também os torna bem diferentes dos povos mortais que dividem o mesmo mundo. Existem histórias

de elfos que morrem protegendo o corpo de um amigo ou parente mesmo sabendo que sua alma não estava mais ali; são convictos e tem personalidade forte, acreditam que fugir da responsabilidade é muito pior que aceitá-la e morrer tentando cumpri-la (e sob um ponto de vista, esse pode ser o maior defeito deles).

Descrição Física: Os elfos são tão altos quantos os homens, alguns até maiores (principalmente em dias antigos), mas possuem um porte mais delicado e um maior encanto, afinal, seus traços são belos, provocando admiração em outros povos. Existem elfos de olhos e cabelos escuros, mas também aqueles com cabelo dourado e cintilante como o ouro. Sempre existe luz na face dos elfos, e o som de suas vozes é variado e bonito, sutil como água. Dentre todas as suas artes, são mestres em oratória e lingüística, canções e poesia.

São imortais, imunes ao passar do tempo, mas ainda podem ser mortos por violência ou tristeza, quando o pesar supera sua vontade de viver e deixam seus corpos rumo aos campos imortais. Para outros povos parecem ao mesmo tempo





idosos e sem idade, tendo o conhecimento e a sabedoria que a experiência traz aliados à natureza alegre da juventude.

Relações – Na Terceira Era os elfos há muito já se distanciaram dos anões e existe uma desconfiança e repulsa mútua. As maiores relações (que são poucas) se dão com homens, que vivem próximos de seus reinos podendo existir algumas trocas comerciais, como entre os homens de vale e os elfos da floresta das trevas.

Tendência – a mais antiga raça a enfrentar a sombra, possuem sempre uma chama de bem dentro de si. A grande maioria possui alguma tendência boa. São **raros** os casos que fogem a isso, talvez os elfos mais selvagens (talvez alguns entre os elfos silvestres, que sempre viveram mais isolados) tenham tendências mais neutras, mas nunca malignos.

Terras dos elfos– Na Terceira Era existem 4 regiões habitadas por elfos: Valfenda, Lórien, os Portos Cinzentos em Lindon e no Reino da Floresta de Thranduil, na Floresta das Trevas. Nesses lugares a natureza parece mais viva e a magia presente em todo o mundo parece ser mais forte e ativa. Aqueles de bom coração sempre se sentem bem nesses lugares.

Idioma – Na Terra média os Noldor conversam a assumem nomes em Sindarin. Quenya, sua antiga língua, só é usada para preservação do conhecimento e em expressões nostálgicas de saudade pelo Oeste. Todos os elfos falam Sindarin e os Sindar e os Elfos Silvestres, principalmente os últimos, usam também o Silvestre. Todos sabem também a língua comum, o Westron, embora sempre prefiram falar em sua própria língua.

Nomes – Masculinos: Aegnor, Celebring, Durlin, Echorion, Faegil, Fingolin, Galadhrion, Ithildir, Belecthir, Curundur, Elrohir, Finglin, Lindir, Saelind, Amroth, Haldir, Orophin, Rumil, Siriann.

Femininos: Anórel, Elwen, Finduilas, Míriel, Nimbathel, Arwen, Balorwen, Celebrian, Silivrien, Denelind, Lorintal, Nileth, Nimrodel, Umbothel.

Traços raciais comuns a todos os elfos

Tamanho: médio (os Noldor são os elfos mais altos, alguns superam os homens em altura. Os elfos Silvestres são na maioria das vezes um pouco menores que os homens).

Movimentação 9m[30ft].

Imunidade a doenças naturais.

Não envelhecem.

Vista Precisa: podem ver com precisão muito mais longe que todas as outras raças (podem identificar uma pessoa que esta em pé distante no horizonte, por exemplo). Mesmo sob a luz da lua sua visão é bem mais precisa que a de um humano, apesar disso não possuem nenhum tipo de visão no escuro.

São competentes com algum tipo de espada e arco (à escolha). Podem pertencer a classes conjuradoras.

+2 de bônus racial em seus testes de resistência contra magias ou feitiços de medo, confusão ou controle mental.

+2 de bônus racial em seus testes de Vontade para resistir à corrupção.

Não precisam dormir, para descansar eles costumam apenas ficar parados, sentados, admirando a luz da lua e das estrelas (por volta de 4h por dia).

Os elfos se recuperam naturalmente de seus ferimentos 2x mais rápido que as outras raças e não ficam com cicatrizes.

Resistentes ao clima: são mais resistentes ao clima que os homens, principalmente contra frio/gelo onde recebem +2 de bônus racial em seus testes de resistência.

+2 de bônus racial para testes de Ouvir, Procurar, Observar, Furtividade e Equilíbrio.

Na terceira Era os elfos apresentam 3 divisões principais:

Noldor

Ou também Altos Elfos, foram os elfos que no início dos tempos atravessaram o mar no chamado dos Valar. Sob o comando de Fëanor se rebelaram contra eles depois de Morgoth roubar as Silmarils e retornaram à Terra média cegos em sua vingança e com uma maldição terrível nas costas. Mesmo assim, são os mais poderosos e instruídos, sentem grande amor pelo conhecimento e pelas artes da criação. Os ferreiros élficos superam até os anões em sua arte, os anéis de poder fazem parte de seu repertório. Ao final da Terceira Era a enorme maioria dos Noldor já haviam partido da Terra média pelos portos cinzentos, por isso são **muito** raros nessa época se limitando a um ou outro grupo. Galadriel, Gildor e Glorfindel são noldor.

Traços raciais dos Noldor:

+2 Força, +2 Carisma, +2 Sabedoria, +2 Inteligência, +2 Destreza.

+4 de bônus racial para jogadas de avaliação e trabalhos manuais.

Começam com 1 talento adicional.

Ganham 4 pontos de perícias extras no 1º nível mais um ponto por nível adicional.

Classe Favorecida: Guerreiro, Sábio ou Mestre Artífice (a que for maior).





Equilibrando: caso o mestre queira equilibrar um pouco ele pode considerar que um Noldor sempre é considerado como tendo 2 níveis a mais, ou seja, +2 de ajuste de nível.

Sindar

Ou elfos cinzentos, inicialmente aparentados com os Noldor, começaram a viagem através do mar, mas desistiram antes de chegar a Aman, ficando em Beleriand e no oeste da Terra média, durante a primeira e segundas eras formaram a maioria dos elfos na Terra média. Apesar disso tem saído lentamente rumo a oeste, uma vez despertada neles a saudade do Mar não morre. Apesar de serem considerados um pouco menos sábios e poderosos que os noldor, são mais numerosos que eles na Terceira Era, conhecidos também por sua habilidade com a música. Legolas, Círdan, Celeborn e Thranduil são Sindar. Parte da herança élfica de Elrond vem dos Sindar.

Traços raciais dos Sindar

+1 Carisma, +1 Sabedoria, +1 Inteligência, +2 Destreza, -1 Constituição

+4 de bônus racial em testes ligados a navegação, natação, confecção e manuseio de embarcações. E também em testes ligados a habilidades musicais.

Classe Favorecida: Ranger, Sábio ou Naturalista (a que for maior).

Equilibrando: caso o mestre queira equilibrar um pouco ele pode considerar que um Sindar sempre é considerado como tendo 1 nível a mais, ou seja: +1 de ajuste de nível.

Elfos Silvestres

Também conhecidos como elfos verdes, da floresta ou do leste eles também não empreenderam a jornada através do mar, mas ao contrário dos elfos cinzentos, eles nem mesmo cruzaram as Montanhas Sombrias. São considerados menos instruídos e majestosos que os Noldor e Sindar e na Terceira Era são deles a grande maioria dos elfos que ainda restam na Terra média. Vivem nos reinos governados por noldorin ou cinzentos e são mais desconfiados e menos receptivos a estranhos, pelo menos até conhecê-los melhor.

Traços raciais dos Elfos Silvestres:

+2 Destreza, -2 Constituição.

+4 de bônus racial em Sobrevivência, Conhecimento (natureza) e atuação (cantar).

Começam com 1 talento adicional (rastrear ou algum ligado a habilidade com arcos).

Classe Favorecida: Ranger ou Naturalista (a que for maior).

Equilibrando: caso o mestre queira equilibrar um pouco ele pode considerar que um Elfo Silvestre sempre é considerado como tendo 1 nível a mais, por exemplo: em uma campanha de nível 2 apenas Elfo Silvestre de nível 1 seria aceito.

Humanos

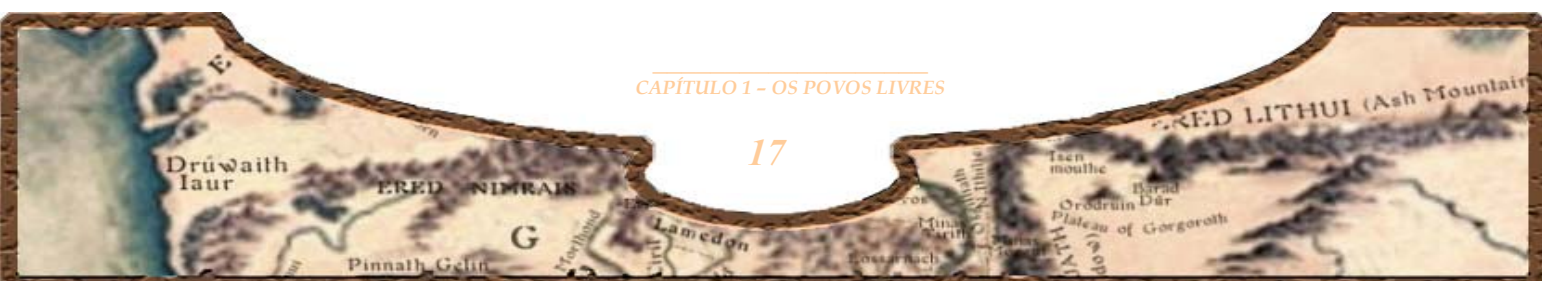
Assim como os Elfos surgiram junto ao Surgimento das Estrelas, os Homens vieram com o Nascer do Sol. Na terra que os Elfos chamavam de Hildórien, "terra dos seguidores", que ficava no extremo leste da Terra média, os Homens pela primeira vez abriram os olhos para a nova luz. Ao contrário dos elfos são mortais e vulneráveis a doenças, mas se multiplicam rapidamente, muito mais que os elfos e pouco menos que os orcs. Morgoth logo descobriu neles também uma fácil capacidade de se manipular e corromper, pois eram fracos em sua vontade. Alguns fugiram de seu mal e espalharam-se para o Oeste e Norte. Eventualmente eles alcançaram Beleriand, e os Reinos dos Elfos Noldorin. Os Noldor aceitaram a lealdade desses homens e os chamaram de Atani, "os segundo a nascer", mais tarde, como grande parte do povo de Beleriand parava a língua dos Elfos-cinzentos, eles eram mais comumente chamados de Edain, os "segundos".

Os Edain estavam divididos em três grupos: a Primeira Casa de Bëor, a Segunda Casa dos Haladin, e a Terceira Casa dos Hador. Os feitos das Três Casas de Amigos-dos-Elfos são famosos. Um dos contos dos Homens da Primeira Era é o "Narn i Hîn Húrin", que fala de Húrin, o Matador de Trolls; de Túrin, que matou Glaurung, o pai dos Dragões; de Beren, que retirou uma Silmaril da Coroa de Ferro de Morgoth; e de Eärendil o Marinheiro que navegou o "Vingilot" e carrega a Estrela Matutina nos Céus.

Foi assim que começou a história dos homens que tiveram seu apogeu na ilha de Númenor (na Segunda Era), os homens de lá viviam séculos e não pereciam com doenças, mas mesmo estes foram alvo de sua própria franqueza e sucumbiram as mentiras de Sauron tendo seu reino e esplendor destruídos. Entretanto, os mais nobres dos Númenóreanos retornaram para a Terra média em nove navios; seu senhor era Elendil o Alto e com ele estavam seus dois filhos, Isildur e Anárion. Foi a linhagem desses que se tornou a mais poderosa e nobre entre os homens da Terra média nos dias que se seguiram.

Na Terceira Era são provavelmente a raça mais numerosa e podem ser encontrados em diversas linhagens e por toda parte, de leste a oeste, norte a sul.

Nomes: Cada grupo ou reino de homens tem seu próprio costume com relação a nomes. Os Dúnedain usavam nomes em Sindarin enquanto outros, como beornings adotam nomes em suas próprias línguas. Desconhece-se no Oeste os





nomes estranhos dos orientais, dos haradrim e dos homens selvagens, bem como a maneira pela qual os escolhem.

Trços raciais comuns a todos os humanos

Tamanho: médio.

Movimentação: 9m[30ft].

Ganham um talento adicional no primeiro nível.

Ganham 4 pontos de perícia extras no 1º nível mais um ponto por nível adicional.

Idioma básico: a maioria dos homens, mesmo os do leste sabem pelo menos o comum (westron).

Classe favorecida: qualquer uma.

Obs: essas características pertencem a todos os homens. São a base dos homens comuns, aqueles que não pertencem a nenhuma linhagem específica citada abaixo devido a mistura de linhagens com o tempo e que podem estar em qualquer parte ou reino de homens da Terra média. E mesmo indivíduos dentro de uma linhagem podem ter características mais distintas, por exemplo: podem existir homens (e mulheres, claro) entre os Rohirrim, Terrapardenses (e qualquer linhagem menos seletiva como Dúnedain e Drúedain) com características (em termos das regras apresentadas) de um homem comum (características acima). As características listadas para cada linhagem se refere aos indivíduos de sangue mais “puro”, ou menos misturado daquela linhagem.

Dúnedain (os descendentes de Elendil)

São os homens que descendem dos edain que viveram na ilha de Númenor. São a linguagem mais nobre dos homens na Terceira Era e estão em número bastante reduzido se limitando a alguns poucos nobres do reino de Gondor e Guardiões errantes. Além disso, muito de seu poder já foi diluído devido à mistura com homens inferiores. Aragorn, Boromir e Faramir são exemplos de Dúnedain. Fazem parte dos Dúnedain os perigosos Númenóreanos Negros, que são aqueles que possuem algum vestígio de sangue nobre mas se venderam aos poderes da Sombra, também são poucos e vivem normalmente como líderes em reinos de homens inferiores.

Trços raciais dos Dúnedain:

+1 Car, +1 Sab(+1 na Int ao invés de +1 na Sab para Númenóreanos Negros).

Língua: além do westron muitos falam o sindarin.

Tendência: o sangue nobre geralmente os faz possuir tendências boas. Já os Númenóreanos Negros, devido a sua própria condição, possuem tendências malignas.

Classe: qualquer uma, mas na maioria das vezes são guerreiros, nobres, rangers e/ou guardiões. Muitos Númenóreanos Negros são necromantes.

+1 de bônus racial contra magias ou feitiços de medo, confusão ou controle mental.

+2 de bônus racial em seus testes de Vontade para resistir à corrupção. (Númenóreanos Negros não possuem esse bônus) Vivem por mais tempo que os humanos normais, alguns chegando a viver duas vezes mais (em tempos antigos viviam ainda mais que isso).

Terrapardenses

Geralmente um povo alto e de cabelos negros, viveram há muito tempo nos vales férteis abaixo das Montanhas Brancas. Muito antes dos Dúnedain construírem os reinos de Gondor e Arnor, o poder dos Terrapardenses foi diminuído. O povo tornou-se dividido. Aqueles que permaneceram em Dunharrow tornaram-se aliados dos Homens de Gondor; outros foram para o Norte e se fixaram pacificamente na terra de Bri. Mas a maioria dos Terrapardenses foi para as colinas e planícies da Terra Parda e se tornou um povo tribal. Embora mantivessem sua língua e permanecessem poderosos guerreiros, tornaram-se um povo bárbaro.

No século 26 da Terceira Era, os Homens de Gondor deram aos Rohirrim a província chamada de Calenardhon, que os Terrapardenses que viviam ali a consideravam sua por direito. Então o ódio cresceu entre esses dois povos da região e no ano de 2758 um Terrapardense chamado Wulf liderou uma grande invasão de seu povo contra os Rohirrim e foi vitorioso. Mas foi a um grande custo, e no próximo ano os Rohirrim ergueram-se e expulsaram os Terrapardenses de volta para a colina e Wulf foi morto. Então por cerca de três séculos os Terrapardenses permaneceram nas colinas e deixaram os férteis vales dos Rohirrim. Mas não esqueceram a injúria, e os Homens altos da Terra Parda fizeram um pacto maligno com o Mago rebelde Saruman, que trouxe grande número de Uruk-hais para Isengard. E é lembrado que por algum ato de magia maligna alguns Terrapardenses foram mesclados com os Uruk-hai, e a maligna prole dos Meio-Orcs é o resultado desta união.

Quando o poder de Gondor e Rohan parecia acabar, este exército reuniu-se em Isengard sob a bandeira da Mão Branca de Saruman, para lutar contra os Rohirrim. O "Livro Vermelho do Marco Ocidental" conta como os ferozes Terrapardenses em altos elmos e escudos de peles de animais avançaram para a batalha do Forte da Trombeta no Abismo de Helm com os Uruk-hai e os Meio-Orcs. Mas a batalha do Forte da Trombeta foi um grande desastre para os Terrapardenses; eles foram subjugados e os cruéis Uruk-hai e Meio-Orcs foram aniquilados. Aqueles que não foram mortos poderiam apenas suplicar por paz, prometendo nunca mais se levantar contra seus conquistadores Rohirrim.

Muitos homens espalhados pela Terra média, principalmente em tribos ou cidades (incluindo Bri), situadas a oeste e um pouco ao sul das Montanhas Sombrias, na região





da Terra Parda principalmente, são Terrapardenses. Podem existir sujeitos de todo tipo entre eles, mas geralmente são um povo desconfiado e não muito amigável, pelo menos nos primeiros encontros.

Trços raciais dos Terrapardenses:

-1 Sabedoria

+2 de bônus racial em seus testes de blefar e Obter Informação.

Língua: westron.

Tendência: podem ter qualquer tendência, mas geralmente não possuem tendências extremamente boas, principalmente o povo que se aliou ao mago Saruman, estes certamente possuem tendências mais caóticas ou malignas.

Classe (para aqueles dentre eles que possuem uma): qualquer uma, mas são geralmente bárbaros (principalmente entre tribos isoladas e/ou que vivem nas montanhas), ladinos (principalmente para os que vivem em vilarejos maiores, onde existem outros tipos de homens ou raças) e guerreiros.

Pode ser que existam alguns poucos Necromantes.

Drúedain (Woses)

Woses chamam a si mesmo "Drughu". Os Elfos os chamam de "Drúedain", que significa "Homens Selvagens". Este antigo povo ocupa a floresta Drúadan de Anórien e as áreas selvagens de Andrast na Terceira Era. Sempre existiram em número pequeno e parecem não ter a mesma ambição e cobiça dos outros homens. Raramente saem de seus bosques, mas sempre foram considerados aliados leais pelos povos de bem embora nunca mandassem grande número de soldados para fora de seus limites. Muitos destes eram fortes mulheres. São peritos na luta em bosques e florestas e por muito tempo nem mesmo Orcs treinados para isso conseguiram se aproximar de seus domínios. São um povo pacífico e simples, mas podem ser cruéis e sinistros em seu ódio.

Baixos, troncados, com cabelo liso e pouco, bastante feios e com pouco pêlo corporal, os Woses eram inteiramente





estranhos tanto aos Homens do Norte quanto aos Dúnedain. Tinham uma vida curta e precisavam de pouco comida para viver, além disso só bebiam água. Utilizavam uma língua que era um desdobramento das "línguas do litoral sul" do noroeste da Terra média. É próxima da língua Dunael dos Terrapardenses.

Os Woses empregam certos poderes de encantamento, formas únicas de magia nascidas da fé na natureza e em seus próprios espíritos ancestrais. Os Drúgs guardam seus locais sagrados com bizarras figuras esculpidas deles mesmos. Estas esculturas-púkel possuíam "poderes associados com a vida", como visão e mobilidade.

Traços raciais dos Drúedain:

+2 constituição, -2 carisma.

Não recebem os bônus de perícias normais dos homens, nem no início nem com o ganho de níveis.

Tamanho: médio (em torno de 1,20m).

+4 bônus racial em qualquer teste baseado no uso do seu olfato ou visão.

+2 de bônus racial em seus testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência.

+2 bônus racial em testes para trabalhos manuais (entalhar pedra, esculturas, e madeira), em testes de esconder-se e mover-se em silêncio.

+2 de bônus racial em seus testes para resistir a qualquer doença ou veneno natural.

São mestres no manejo de ervas e infusões naturais, recebem +4 de bônus racial em seus testes que envolvam esse tipo de coisa, inclusive suas receitas naturais os ajudam muito em tratamentos de cura de ferimentos e envenenamentos.

Talento bônus: ao invés do talento adicional normal aos homens recebem a habilidade Farejar (veja no livro dos monstros).

Homens de pedra: conta-se que quando sentem pesar ou perda, ou mesmo pelo prazer de pensar e fazer planos eles são capazes de se manter imóveis e em total silêncio, tanto que quem os verem certamente os confundirão com estátuas. Enquanto estão neste estado, eles podem passar dias a fio sem comer ou beber nada, ao relento, e ao mesmo tempo estão cientes de tudo que acontece a sua volta podendo “despertar”, se precisarem, a qualquer momento. Podem se manter assim em uma vigilância constante, tanto que aqueles que passem perto sentem o peso de sua ameaça e tendem a recuar. Quando precisam avisar outros sobre intrusos são capazes de emitir um assvio estridente, doloroso de suportar a curta distância (penalidades temporárias em testes de audição) e ouvido de longe.

Línguas automáticas: Possuem sua própria língua embora alguns possam falar o Westron com alguma dificuldade.

Pedra de Vigia: é sabido que alguns dentre eles (normalmente os xamãs e curandeiros) são capazes de usar um poder primitivo sobre estatuas chamadas Pedras de Vigia. Deixando um pouco de seu poder nelas, elas passam a se tornar “vivas”, tão vivas quanto um deles em seu estado de vigília. Permanecem paradas e inertes, mas quando o perigo se aproxima (ao qual foram designadas a combater) elas despertam e combatem com uma velocidade e força surpreendentes. Tem um detalhe, aquele que imbuir poder a estatuas recebe metade do dano que ela receber enquanto o poder for mantido (e provavelmente terá menos poder enquanto manter nela), embora não seja fácil ferir essas estatuas de pedra dura. Esse recurso só é usado para proteger seus limites territoriais ou as instalações de amigos.

Primitivo: Os Drúedain são pessoas simples, usam armas simples (normalmente de pedra e madeira) e provavelmente não mais que uma rústica armadura de couro.

Classe (para aqueles dentre eles que possuem uma): geralmente bárbaros podendo existir também alguns rangers. Alguns se dedicam exclusivamente em aprimorar suas habilidades inatas (para alguns mágicas) se tornando grandes xamãs e curandeiros.

Tendência: são um povo de natureza pacífica e sua tendência sempre tem algo de boa (geralmente neutro e bom).

Rohirrim(o povo de Rohan)

Descendentes dos Éotheod, os Rohirrim são uma linhagem de homens fortes e guerreiros dotados de muito do sangue dos homens no norte. São também parentes distantes do Dúnedain e desde sempre foram seus aliados e inimigos de Sauron. São homens de grande porte, normalmente um povo de cabelos claros (loiros) e pele levemente bronzada pelo sol de Calenadon, a terra onde vivem e onde se situa o seu reino, Rohan. São conhecidos por sua perícia e habilidade com cavalos, seus cavalos são animais fantásticos: mais fortes, rápidos e inteligentes que qualquer outro. O maior deles e mais conhecido ao final da Terceira Era foi Scadufax, que se tornou fiel parceiro de Gandalf. Esses cavalos não aceitam qualquer um em sua garupa.

Traços raciais dos Rohirrim:

Língua: westron.

Tendência: podem ter qualquer tendência, mas como sempre foram aliados de gondor e opositores a Sauron, é natural que a maioria possua tendência boa, muitos tem tendências leais.

Classe (para aqueles dentre eles que possuem uma): qualquer uma, mas na maioria das vezes guerreiros e cavaleiros de Rohan, mas também existem Nobres, em menor proporção.

+1 de bônus racial em seus testes de Vontade para resistir à corrupção

+2 de bônus racial em seus testes de Empatia com Animais





(quando lidando com cavalos) e cavalgar.

Orientais (homens do leste)

Desde o início da história dos homens houve muitos que não marcharam para o Oeste ficando em terras mais a leste Terra média e dentre estes estão os Orientais, que sempre viveram sob a sombra escura de Melkor ou Sauron sendo facilmente seduzidos por estes, tomando sempre seu lado nas batalhas que participaram.

Sua terra era chamada de Rhûn: era um povo alto, forte, de pele escura com olhos e cabelos negros. Em sua maioria não se mostraram confiáveis e na sua história consta uma grande traição que cometeram contra seu até então, aliados elfos, na Batalha das Lágrimas Incontáveis. Entretanto, nem todos os Orientais não eram confiáveis e um chamado Bór, e seus filhos Borlad, Borlach e Borthand, lutaram nobremente até a morte ao lado dos Elfos, naquela mesma guerra.

Através das Eras do Sol os orientais tornaram-se uma confederação de muitos reinos e raças nas terras desconhecidas do leste. Na Terceira Era muitos travaram batalhas duras contra os Rohirrim que eram seus “vizinhos”, tanto que levou anos para que o reino de Gondor notasse o quanto os homens de Rohan lhes ajudavam segurando os ataques fulminantes que faziam a norte/leste de seu reino. Entre seu exercito estavam os ferozes Balchoth e os guerreiros de carroça chamados Carroceiros. Ao comando de Sauron os Orientais enviaram guerreiros para a Guerra do Anel. Nos Campos de Pelennor inumeráveis companhias de Orientais, barbados como Anões e armados com grandes machados de duas mãos, batalharam ferozmente e morreram. Outros também encontraram seu fim quando o Portão Negro foi quebrado e o reino de Sauron em Mordor foi destruído.

A Guerra do Anel quebrou o domínio do Poder Negro sobre os Orientais para sempre. Então quando o Rei Elessar foi coroado em Gondor, e na Quarta Era foi até Rhûn, onde suplicaram por paz. Esta Elessar garantiu, e por muitos anos depois deste tratado houve paz nas terras Ocidentais e nas terras de Harad e Rhûn.

Traços raciais dos Orientais:

-1 Sabedoria

Língua: provavelmente possuem sua própria língua, mas muitos também falam westron e talvez até mesmo a língua negra de Mordor.

Tendência: podem ter qualquer tendência, mas geralmente não possuem tendências extremamente boas, pois muitas vezes lutaram ao lado de Sauron, ou Morgoth, em tempos remotos.

Classe (para aqueles dentre eles que possuem uma): são geralmente bárbaros, ladinos ou guerreiros orientais. Pode ser que existam alguns poucos Necromantes.

Não ganham o talento adicional (que todo homem ganha) no primeiro nível, mas sim o talento Tolerância.

Recebem um bônus racial de +4 em todos seus testes de Fortitude para resistir a longos períodos sem água ou comida.

Haradrim (os homens do sul)

Desde muito tempo esses homens que habitam o sul da Terra média (Harad e Harad distante) são inimigos do reino de Gondor (e seguidores incontestáveis de Sauron) e inúmeras batalhas sangrentas eles travaram: homens de pele negra, também chamados de Haradrim.

Em seu exercito existem aqueles que apareceram sobre cavalos, a pé, uns chamados de Corsários que vem em suas esquadras de medo com seus navios negros chamados Dromunds. Mas os mais famosos e temidos são aqueles que se posicionam em suas torres de guerra, colocadas no dorso dos grandes Mumakîl. Estes exércitos causam terrível destruição, porque os cavalos não chegavam perto dos Mumakîl, e suas torres eles atiravam flechas e jogam pedras e lanças. Com as presas, a tromba e o grande para esmagadora os Mumakîl podem quebrar as defesas dos inimigos e sobrepujar poderosos exércitos a cavalo ou a pé.

Seu Rei dos Reis sempre foi Sauron durante toda a Segunda e Terceira Era, e a lealdade a Mordor a aos emissários do Senhor Escuro - os Espectros do Anel - era a lei.

No ano em que a Guerra do Anel foi declarada muitas legiões dos Homens de Harad foram para Mordor: Homens morenos em vermelho do Harad Próximo, a cavalo, a pé e cavalgando os grandes Mumakîl em torres de guerra; e os terríveis homens das tribos do Harad Distante.

Traços raciais dos Haradrim:

-1 Sabedoria.

Língua: provavelmente possuem sua própria língua, mas muitos também falam westron e talvez até mesmo a língua negra de Mordor.

Tendência: podem ter qualquer tendência, mas a influencia de Sauron sobre eles é maior do que sobre qualquer outro povo da raça humana, portanto muitos possuem tendências malignas.

Classe (para aqueles dentre eles que possuem uma): são geralmente ladinos ou Guerreiros Haradrim. Bárbaros podem existir em tribos mais isoladas assim como um ou outro ranger. Pode ser que existam alguns poucos Necromantes (o povo mais provável que tenha necromantes são eles, pois foram governados muito tempo pelos Númenóreanos Negros, que conheciam muito a arte da feitiçaria).

Recebem + 2 de bônus racial em seus testes de Equilíbrio.

Lossoth (o povo das geleiras)

No gélido Cabo de Forochel ao norte das terras ocidentais viveu um povo chamado Lossoth, na Terceira Era do Sol. Eles





eram um povo recluso e pacífico desconfiados dos outros povos da Terra média. Na língua comum dos homens eles eram chamados de Homens da Neve de Forochel, e é dito que descendiam dos Forodwaith dos Vazios do Norte.

Era um povo pobre com pouco conhecimento do mundo, mas eram sábios nos modos das terras geladas. Construíam suas casas de neve e, em carrinhos deslizando ou patins de osso, cruzavam as terras geladas e caçavam os animais de pelo grosso dos quais fabricavam suas roupas. É dito que os Lossoth podiam prever o clima pelo cheiro do vento. A cultura dos Lossoth era baseada na caça e pesca, então eles viviam e viajavam em pequenos grupos. Alguns trabalhavam cobre ou pedra, mas a maioria fazia ferramentas de ossos, pelos e tripas. Seu contato com os Elfos e outros Homens era limitado, pois usualmente comerciavam entre eles mesmos.

Trços raciais dos Lossoth:

-1 Inteligência

Língua: provavelmente possuem sua própria língua ou dialeto, mas muitos também falam westron.

Tendência: qualquer uma, mas usualmente são um povo pacífico.

Classe (para aqueles dentre eles que possuem uma): são geralmente bárbaros.

Recebem um bônus racial de +2 em todos seus testes de Sobrevivência e em seus testes de fortitude para resistir ao frio e ao gelo.

Recebem um bônus racial de +4 em todos seus testes de Conhecimento (natureza) relacionados com as terras geladas ou para prever o clima nesses ambientes.

Homens do Norte

Na Terceira Era do Sol, muitos Homens que descendiam dos Edain da Primeira Era habitaram os vales norte do Anduin. Estes Homens eram de muitas tribos e reinos e eram chamados de Homens do Norte de Rhovanion. Embora não fossem governados apenas por um homem, eram inimigos constantes de Sauron e de seus servos. Através de todo o Rhovanion estes Homens orgulhosos freqüentemente lutaram contra os Orcs, Orientais e Lobos do Senhor Escuro, e algumas vezes ousaram entrar em batalha com os grandes e antigos Dragões que vieram das vastidões do Norte.

Estes Homens do Norte permaneceram em Rhovanion por muitos séculos e não sucumbiram ao poder maligno de Sauron. Nas histórias que tratam dos últimos séculos da Terceira Era do Sol, os nomes de algumas dessas pessoas fortes e nobres estão gravados: os Beornings e os Homens da Floresta das Trevas; os Homens do Lago de Esgaroth; os Bardings de Valle; e, inclusive os Éotheod, de quem os Rohirrim eram descendentes. Eram todos homens fortes e

nobres, e, na Guerra do Anel, os Homens do Norte se provaram verdadeiros aliados dos Dúnedain, atacando servidores de Sauron no campo de batalha, na floresta ou nas passagens das montanhas.

No décimo primeiro século da Terceira Era os Homens do Norte se aliaram aos Homens de Gondor contra os invasores Orientais. Muitos entraram para o exército de Gondor e sua sina a partir daquele momento passou a acompanhar o destino dos reis de Gondor.

Trços raciais dos Homens do Norte:

Língua: westron.

Tendência: podem ter qualquer tendência, mas como sempre foram aliados de gondor e opositores a Sauron, é natural que possuam tendências boas, ou pelo menos, que não possuam tendências más (mas é claro que isso é uma visão geral, sempre existem traidores e opositores).

Classe (para aqueles dentre eles que possuem uma): depende do lugar onde vivem, nas florestas existem rangers, em aldeias isoladas talvez bárbaros, nas cidades (como Valle) guerreiros. Enfim, podem pertencer a praticamente qualquer classe (lembrando que homens não podem pertencer a classes conjuradoras) na maioria das vezes guerreiros e cavaleiros de Rohan, mas também existem Nobres, em menor proporção.

+1 de bônus racial em seus testes de Vontade para resistir à corrupção

Pode ser que possuam bônus adicionais de acordo com a linhagem, os Beornings por exemplo, possuem um bônus de +2 em Conhecimento (animais) e Sobrevivência.

Variags (os homens de Khand)

Os Variags eram um povo de pele escura que ocupava a terra de Khand, um planalto semi-árido localizado no sudeste de Mordor e noroeste de Harad. Khand é uma área de planalto situa-se na rota principal de comércio entrando no Grande Deserto do Leste. Uma vez que é elevada e situa-se perto da base de dois maciços montanhosos, é bastante habitável. Os pequenos rios e as temperaturas moderadas de Khand acomodavam uma grande concentração populacional, pelos padrões de seus vizinhos locais.

Os Variags eram o grupo dominante naquela região. Eles eram esquentados, muitas vezes brutais, e excepcionalmente prontos para a guerra. A diplomacia dos Variag era simples, envolvendo conspiração, traição e guerra. Sendo ou não um desenvolvimento recente, derivado do contato próximo e prolongado com Mordor, os Variags mereciam sua reputação de serem a mais cruel raça de Homens de toda Endor.

Eram ótimos cavaleiros e pastores. Também lidavam com asnos e camelos. Apesar de tudo a maior parte de sua força de batalha era composta de soldados a pé. Variags





comuns mantinham rebanhos de cabras, ovelhas e cavalos. Plantavam cevada e, como grupos parecidos mais ao sul, produziam algodão.

Trços raciais dos Variags:

-1 Sabedoria

Língua: provavelmente possuem sua própria língua ou dialeto, mas muitos também falam westron e talvez até mesmo a língua negra de Mordor.

Tendência: podem ter qualquer tendência, mas a influencia de Sauron sobre eles é grande e sua fama de brutais também, portanto muitos possuem tendências malignas.

Classe (para aqueles dentre eles que possuem uma): qualquer uma, mas são geralmente bárbaros ou ladinos, talvez algum deles aprenderam algumas técnicas com os Orientais e, portanto, pode ser que exista alguns que pertençam a classe guerreiro oriental (com uma ou outra mudança, eles tem menos habilidades em regiões áridas, por exemplo). Pode ser que existam alguns poucos Necromantes.

Recebem +2 de bônus racial em seus testes de Intimidar.





CAPÍTULO 2 *අර්පුර්ථි ඔප් පාලු මා ප්‍රියි මර්නි*
REIS, GUERREIROS
අර්පුර්ථි ඔප් පාලු මා ප්‍රියි මර්නි **E MAGOS**

Bárbaro

Essa classe é exatamente igual à apresentada no livro do jogador de D&D.

Na Terra média: não existem Hobbits bárbaros e praticamente também não existem Elfos bárbaros. A maioria dos bárbaros se concentra em aldeias humanas distantes ao norte (na gelada Baía de gelo de Forochel ou mais ao norte entrando em Forodwaith), e talvez em menor número ao sul/sudeste ou ao leste da Terra média. Normalmente são bárbaros por necessidade (condições adversas do clima e ambiente) e não por opção. Dificilmente algum bárbaro será encontrado em outra região, eles são raros e não são aventureiros. Também não existem muitos Anões bárbaros, esses possivelmente são de comunidades pequenas e distantes das maiores comunidades de Anões. Bárbaros também existem entre os Drúedain.

Exemplo de bárbaro na 3ª era: Ghân-buri-Ghân.

Guerreiro

O grande conquistador, o defensor do reino, o cavaleiro... são todos guerreiros. Entre eles podem estar tanto os maiores corações do reino quanto os piores vilões da Terra média.

Essa classe é exatamente igual à apresentada no livro do jogador de D&D.

Na Terra média: todas as raças possuem guerreiros embora entre os Hobbits seja em menor número. Os aventureiros Anões em sua grande maioria são guerreiros.

Exemplo de guerreiro na 3ª era: Gimli

Ladino

Os Ladinos possuem pouco em comum entre si, alguns são ladrões, outros espíões, malandros boêmios, valentões, etc. O pouco que eles possuem em comum são a versatilidade e adaptabilidade. São conhecidos por conseguir o que ninguém quer que consigam: entrar em lugares seguros, passar em segurança por uma armadilha, abrir um baú trancado, entrar no covil de um dragão...etc.

Aventurem-se pela Terra média pelos mais diversos motivos. Experiência, riqueza, fama (ou infâmia), desafios, etc. Ladinos são altamente qualificados, apesar de não se saírem tão bem em combate como os membros de outras classes. Porém sabem acertar onde machuca atacando de surpresa ou pelas costas.

Essa classe é exatamente igual à apresentada no livro do jogador do D&D.

Na Terra média: essa classe existe em grande número entre humanos e Hobbits. Os aventureiros Hobbits em sua grande maioria são ladinos. Entre Elfos existem (embora não ajam como ladinos de outras classes) mas em menor proporção e entre Anões praticamente são inexistentes. É importante ressaltar que o conceito de ladino na Terra média é menos ligado a um ladrão propriamente dito e mais a um sujeito furtivo e sorrateiro que na maioria das vezes prefere achar soluções inteligentes e/ou diplomáticas (veja Bilbo em O Hobbit) a situações difíceis do que usar a força. Mas é claro que ainda existem ladinos “tradicionais”, principalmente entre humanos.

Exemplo de ladino na 3ª era: Bilbo Bolseiro





Guerreiro Oriental

Das misteriosas terras do extremo leste da Terra média vêm bravos guerreiros. Usando armas e armaduras simples sua resistência e fúria são seu maior trunfo. Seus guerreiros têm menos perícia e treinamento que a versão “ocidental” mas são mais selvagens e traiçoeiros. São os líderes guerreiros de povos que sempre foram enganados e persuadidos por Sauron e que por esse motivo não são nada amistosos aos demais povos da Terra média. Acostumados com climas quentes e áridos, seus reinos nunca foram ricos e nem conheceram o esplendor como os do oeste, por isso suas armas e armaduras são, para muitos, rústicas, mas eles se acostumaram com isso e as usam com muita habilidade. Quando nem isso é possível, usam o próprio punho com muita eficiência.

Aventureiros: Os jogadores devem ter em mente que os personagens que usarem essa classe, na maioria das vezes não serão bem vistos pelos outros povos resistentes ao domínio de Sauron.

Características: Apesar de usar armaduras rústicas e ter um restrito uso de armas, os guerreiros orientais são excelentes combatentes. Enquanto os guerreiros treinam para adquirir disciplina no uso de suas armas, eles aprendem a usar a resistência e fúria com maior eficiência. Suas habilidades não só compensam a falta de armas e armaduras de qualidade como também ajudam a matar seus oponentes de forma rápida. Além disso, também possuem um pouco da técnica traiçoeira dos ladinos de atacar pelos flancos.

Na Terra média: apenas humanos das regiões ao leste (região de Rhûn) da Terra média possuem Guerreiros Orientais. Nenhum homem de qualquer outro lugar pertence a essa classe, muito menos criaturas de outras raças.

Exemplo de Guerreiro Oriental na 3ª era: Membros da tropa de Sauron na batalha do Abismo do Helm

Dados de Vida: d10

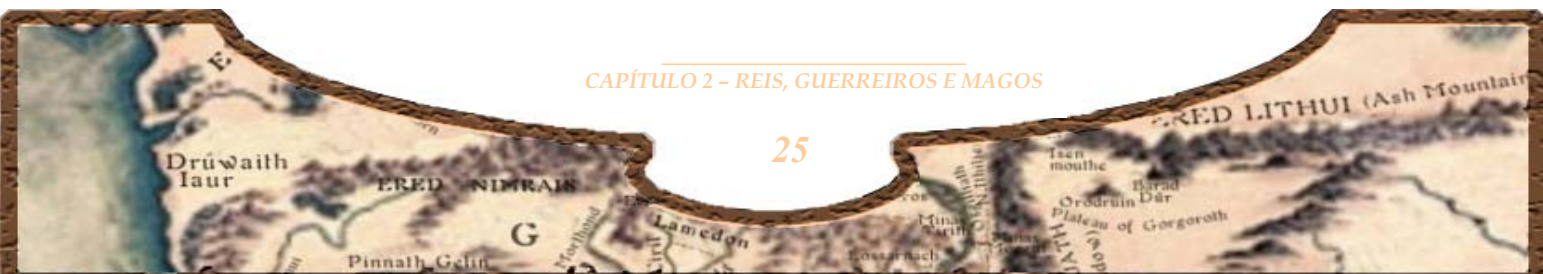
Tendência: qualquer

Perícias de classe: Adestrar Animais (Car), Blearf (Car), Cavalgar (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Senso de direção (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des).

Pontos de perícia: no 1º nível: (2+modificador Int) x 4; Em outros níveis: 2+modificador Int.

Habilidades: Para um guerreiro oriental as principais habilidades são a força e a constituição, para que possam produzir golpes fulminantes e obter uma boa resistência. Destreza sempre ajuda na defesa.

Proficiência em armas e armaduras: Sabem usar todos os machados (classificados em armas comuns) além de: **Armas simples:** Adaga, Foice Curta, Clava, Meia-Lança, Bordão, Lança Curta, Dardo, Funda. **Armas Comuns:** Bastão, Cimitarra, Sabre, Tridente, Falcione e Foice Longa. Sabem usar armaduras leves (só de couro) embora muitos não prefiram usar armadura alguma devido a suas habilidades. Eles também são bons na luta corporal desarmada.





Características da classe:

Ataque Furtivo: o Guerreiro Oriental não sente remorso em abater seus inimigos pelas costas nem vê isso como uma desonra. No 2º nível ele recebe +1d6 ao atacar furtivamente, no 8º nível +2d6, no 14º +3d6 e no 19º nível +4d6. Essa habilidade é igual à habilidade dos ladinos de mesmo nome.

Ataque Desarmado Aprimorado: no 1º nível o Guerreiro Oriental recebe esse talento.

Ataque poderoso: o Guerreiro Oriental é capaz de sacrificar a técnica para se focar no dano e força do golpe, ele recebe o talento Ataque poderoso no 4º nível mesmo que não cumpra seu pré-requisito.

Furioso: a partir do 7º nível, sempre que o Guerreiro Oriental realizar um ataque em carga com sucesso, ele pode usar o dobro do seu modificador de força para calcular o dano.

Gosto por Sangue: a partir do 10º nível, sempre que o Guerreiro Oriental causar 10 ou mais pontos de dano em um oponente em um ataque corpo-a-corpo ele recebe um bônus de +2 na jogada de seus próximos ataques realizados na mesma rodada (os bônus se acumulam em caso de sucessivos acertos causando 10 ou mais pontos de vida, mas não se estendem para outra rodada, exemplo: se um guerreiro oriental tem 3 ataques: digamos que ele acerta e fere seu oponente tirando mais de 10 pontos de vida dele, terá um bônus de +2 em seu próximo ataque, se acertar e tirar mais de 10 pontos de vida, seu terceiro ataque terá um bônus de +4, se errar terá o apenas o bônus de +2 adquirido no primeiro ataque).

Habilidoso (Areia): no 4º nível o Guerreiro Oriental adquire a característica Habilidoso (semelhante à dos rangers) em Areia. Diferentemente dos rangers eles não podem escolher outras situações/ambientes em nenhum momento.

Homem do Deserto: Os guerreiros Orientais muitas vezes assumiram o papel de líderes de suas tropas em investidas contra o Oeste, pois conseguiam comida e água para o seu povo no deserto que ficava no caminho. A partir do 2º nível O Guerreiro Oriental recebe +4 de bônus de competência em sua jogada de Sobrevivência para tentar conseguir água e comida em ambientes áridos e desérticos. No 9º nível o bônus aumenta para +8 e no 16º nível para +12 (veja a perícia Sobrevivência no livro do jogador para mais detalhes).

Lutar sem Armas: o Guerreiro Oriental é acostumado a caçar e lutar com armas simples e muitas vezes sem armas. No 1º nível o Errante do Leste causa 1d4 de dano desarmado e esse dano é normal (embora ele possa escolher causar dano por contusão). O dano sobe para 1d6 no 7º nível, para 1d8 no 12º nível e para 1d10 no 17º nível.

Talento adicional: No 10º e 20º níveis o Guerreiro Oriental recebe um talento adicional a sua escolha.

Viajante: Caso esteja usando armaduras leves, no 3º nível o Guerreiro Oriental recebe essa característica que é igual a do ranger de mesmo nome. Essa habilidade não é usada quando o Guerreiro Oriental está usando armaduras médias ou pesadas.

Vigor: o desgaste pelo tempo e clima difíceis aos quais vivem acaba por fazê-los guerreiros resistentes. A partir do 5º nível o Errante do leste se recupera duas vezes mais rápido dos estados Fatigado e Exausto. Além disso recebem +4 de bônus de competência em seu teste de Fortitude para resistir à falta de comida e água.

Nível	BAB	For	Ref	Von	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Ataque Desarmado Aprimorado, Lutar sem Armas (1d4).
2	+2	+3	+0	+0	Ataque Furtivo (+1d6), Homem do Deserto
3	+3	+3	+1	+1	Viajante
4	+4	+4	+1	+1	Ataque poderoso, Habilidoso (Areia).
5	+5	+4	+1	+1	Vigor
6	+6/+1	+5	+2	+2	
7	+7/+2	+5	+2	+2	Lutar sem Armas (1d6), Furioso.
8	+8/+3	+6	+2	+2	Ataque Furtivo (+2d6)
9	+9/+4	+6	+3	+3	Homem do Deserto (+8)
10	+10/+5	+7	+3	+3	Talento Adicional, Gosto por Sangue
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Lutar ser Armas (1d8)
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Ataque Furtivo (+3d6)
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Homem do Deserto (+12)
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Lutar ser Armas (1d10)
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Ataque Furtivo (+4d6)
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Talento Adicional





Guerreiro Haradrim

Esses são os guerreiros dos reinos desconhecidos do sul da Terra média, os reinos de Harad e Harad distante que ficam ao sul de Gondor. Eles tem menos perícia e treinamento que o guerreiro dos reinos conhecidos, mas são rápidos e ágeis, isso porque são treinados para combater de cima de gigantes Mumakîl ou de seus cavalos, em movimento.

Aventureiros: Os jogadores devem ter em mente que os personagens que usarem essa classe, na maioria das vezes não serão bem vistos pelos outros povos resistentes ao domínio de Sauron, devido à aliança e adoração que possuem por ele.

Características: Enquanto os guerreiros treinam para adquirir disciplina no uso de suas armas, eles aprimoram a sua velocidade e agilidade em combate e a sua habilidade em ataques à distância sobre alvos em movimento ou distantes. Além disso, também possuem um pouco da técnica traiçoeira dos ladinos de atacar pelos flancos.

Na Terra média: apenas humanos das regiões ao sul de Gondor possuem Guerreiros Haradrim. Nenhum homem de qualquer outro lugar pertence a essa classe, muito menos criaturas de outras raças.

Exemplo de Guerreiro Haradrim na 3ª era: Membros da tropa de Sauron.

Dados de Vida: d8

Tendência: qualquer

Perícias de classe: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Blear (Car), Cavalgar (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Equilíbrio (Des), Furtividade (Des), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia: no 1º nível: (4+modificador Int) x 4; Em outros níveis: 4+modificador Int.

Nível	BAB	For	Ref	Von	Especial
1	+1	+2	+2	+0	Tiro Longo
2	+2	+3	+3	+0	Ataque Furtivo (+1d6)
3	+3	+3	+3	+1	
4	+4	+4	+4	+1	Iniciativa Aprimorada
5	+5	+4	+4	+1	Arqueirismo Montado, Evasão
6	+6/+1	+5	+5	+2	
7	+7/+2	+5	+5	+2	Gosto pela Vitória, Ataque Furtivo (+2d6).
8	+8/+3	+6	+6	+2	Talento Adicional
9	+9/+4	+6	+6	+3	
10	+10/+5	+7	+7	+3	Atento
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4	Talento Adicional, Ataque Furtivo (+3d6).
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4	Evasão Aprimorada
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	Talento Adicional
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	Ataque Furtivo (+4d6)
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	Talento Adicional

Habilidades: Para um Guerreiro Haradrim as principais habilidades são a destreza, devido à sua habilidade com armas de arremesso e ataque à distância, força e constituição, importantes a qualquer guerreiro.

Proficiência em armas e armaduras: Sabem usar todos tipos de armas de haste (como lanças, por exemplo) e arcos, além de, Armas simples: Adaga, Foice Curta, Clava, Meia-Lança, Bordão, Lança Curta, Dardo, Funda. Armas Comuns: Cimitarra, Sabre, Tridente, Falcione e Foice Longa. Sabem usar armaduras leves e médias.

Características da classe:

Arqueirismo Montado: No 5º nível o Guerreiro Haradrim recebe esse talento (sem necessidade de cumprir os pré-requisitos).

Ataque Furtivo: o Guerreiro Haradrim não sente remorso em abater seus inimigos pelas costas nem vê isso como uma desonra. No 2º nível ele recebe +1d6 ao atacar furtivamente, no 7º nível +2d6, no 12º +3d6 e no 18º nível +4d6. Essa habilidade é igual à habilidade dos ladinos de mesmo nome.

Iniciativa Aprimorada: No 4º nível o Guerreiro Haradrim recebe esse talento.

Tiro Longo: No 1º nível o Guerreiro Haradrim recebe esse talento (sem necessidade de cumprir os pré-requisitos).

Atento: com o tempo (10º nível), o Guerreiro Haradrim se torna extremamente atento em combate: ele não poderá ser flanqueado enquanto estiver lutando com até no máximo 2 adversários, ele simplesmente nota a aproximação perigosa. Adversários de 3 ou mais níveis que ele ignoram isso. Se for mais de 2 adversários em um mesmo combate, o Guerreiro





Haradrim escolhe 2 em que foca sua atenção e os outros poderão flanqueá-lo normalmente.

Gosto pela Vitória: A partir do 7º nível, sempre que o Guerreiro Haradrim obter sucesso em uma jogada de ataque contra um adversário ao qual ele agiu primeiro (se obter mais de um sucesso em uma rodada o efeito é o mesmo, não se acumula) ele diminui o valor da iniciativa desse adversário em 1 durante o resto do combate (só pode estar afetando um adversário por vez com essa habilidade). Essa penalidade acumulada sobre um mesmo indivíduo não pode superar o modificador de destreza do Guerreiro Haradrim.

Evasão: No 5º nível o Errante do Leste recebe essa característica que é igual a do ladino e monge, mas ele pode usar estando com armadura média ou mais leve (ou sem).

Evasão Aprimorada: No 14º nível o Errante do Leste recebe essa característica que é igual a do monge, apresentado no livro do jogador de D&D, mas ele pode usar estando com armadura média ou mais leve (ou sem).

Talento adicional: No 8º, 12º, 16º e 20º níveis o Guerreiro Haradrim recebe um talento adicional a sua escolha.

Nobre

Os nobres sobrevivem na Terra média valendo-se de seu carisma e de sua liderança. Essa é uma das classes mais abrangentes, pois entre os nobres estão reis, príncipes, regentes e até falsos conselheiros reais.

Muitos nobres podem ser de enorme valia nas aventuras. Pode ser um grande guerreiro que apesar da nobreza defende seu reino com uma espada na mão, ou um mercador extremamente bem sucedido. É normal um nobre agir como se fosse superior aos outros. O nobre exala uma aura de confiança, nobreza e honra, mesmo que seja falsa. Prefere o diálogo às armas mas muitos sabem usá-las bem quando precisam. Sua língua pode tanto trazer a esperança quanto o veneno.

Na Terra média: na maioria das vezes os Nobres são humanos. Anões, Elfos e Hobbits existem, mas em menor número.

Exemplo de nobre na 3ª era: Gríma Língua-de-Cobra.

Dados de Vida: d8

Tendência: qualquer

Perícias de classe: Atuação (Car), Avaliação (Int), Blear (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Falar Idioma, Intimidar (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de perícia: depende, como você verá adiante no 1º nível: (4+modificador Int) x 4; Em outros níveis: 4+modificador Int.

Habilidades: para alguns inteligência e principalmente carisma são muito importantes, outros nobres são mais



combatentes, portanto força e constituição se tornam tão importantes quanto.

Proficiência em armas e armaduras: Sabem usar todas as armas simples corpo-a-corpo além de espada curta e espada longa. Sabem usar armaduras leves e médias além de escudos (com exceção de escudos de corpo).

Características da classe:

Nobre Escolha: existem muitos nobres pelo mundo e uma característica marcante deles é que alguns são mais combatentes enquanto outros são mais políticos. No primeiro nível o Nobre precisa escolher entre duas uma dessas 2 opções (combatente ou político) e essa decisão afetará as características da classe até o fim.

Combatente: nesse caso o Nobre possuirá, a partir do 2º nível, a mesma progressão do bônus base de ataque do guerreiro (o segundo nível do nobre começa como o primeiro do guerreiro e assim segue) e receberá 3+modificador Int perícias por nível a partir daí.

Político: nesse caso o Nobre possuirá, a partir do 2º nível, a mesma progressão do bônus base de ataque do ladino (o segundo nível do nobre começa como o primeiro do ladino





e assim segue) e receberá 6+modificador Int perícias por nível a partir daí.

Digno de Honra: a partir do 4º nível toda vez que algum inimigo estiver realizando um teste de ataque para verificação de acerto crítico contra o Nobre, este pode acrescentar seu bônus de Carisma à sua Defesa neste teste.

Inspirar Clemência: no 7º nível o Nobre já erradia uma aura tão forte que é capaz de agir sobre seus inimigos, suavizando sua ira perante a derrota do Nobre. Sempre que o Nobre estiver praticamente indefeso e nas mãos de seus inimigos, eles devem realizar um teste resistido de Carisma, se o Nobre ganhar, ele suaviza a ação de seu inimigo: se iriam o matar, preferem então o levar como prisioneiro reconhecendo seu valor para seu povo; se iriam o torturar preferem antes tentar amolecer o Nobre com as palavras...enfim, os efeitos reais devem ser definidos pelo mestre. O efeito dessa habilidade dura um dia, depois disso será necessário um novo teste. Se falhar não poderá usar essa habilidade durante um dia, se tirar 1 não poderá usar por uma semana devido a humilhação pessoal que sofreu.

Inspirar Confiança: a partir do 9º nível, uma vez ao dia o nobre pode se valer de suas habilidades oratórias para inspirar confiança nos outros. Para tanto, o nobre deve falar por pelo menos 1 rodada e ser bem sucedido em uma jogada de diplomacia com dificuldade de 10+1 para cada 5 pessoas a serem afetadas, inclusive ele (que também recebe os bônus em caso de sucesso). Uma pessoa inspirada recebe bônus de +1 nas jogadas de ataque e +1 para testes de Vontade. O efeito dura 5 minutos por rodada que o nobre passou falando, até um máximo de 1 hora por 12 rodadas de discurso. Se falhar não poderá usar essa habilidade durante um dia, se tirar 1 não poderá usar por uma semana devido a humilhação pessoal que sofreu.

Liderança: no 5º nível o Nobre adquire esse talento (independente do que diz seu pré-requisito).

Perícia de classe bônus: O nobre pode escolher um numero de perícias que não são de sua classe igual ao seu bônus de Sabedoria e tornar essas perícias de classe. Se o bônus de Sabedoria foi igual a 0 ou menos então essa habilidade não surte qualquer efeito. Se mais tarde o Nobre aumentar seu bônus de Sabedoria ele pode escolher uma nova perícia normalmente. Pode-se considerar isso como conhecimentos incomuns a um nobre, talvez até conhecimentos proibidos, ou “ilícitos”.

Porte: no 3º nível o nobre adquire essa habilidade. Ele é capaz de impor o seu porte contra quem estiver combatendo, mostrando ao inimigo sua nobreza (mesmo que seja falsa). No inicio de um combate **corpo-a-corpo** o jogador pode decidir realizar um teste resistido de Carisma contra seu adversário (como ação livre), se vencer ele pode aplicar seu bônus de carisma ao ataque além do bônus de força usual, durante o resto do combate contra esse adversário. Se falhar não poderá usar essa habilidade durante um dia (mas mantém o bônus contra aqueles que obteve sucesso antes disso), se tirar 1 não poderá usar por uma semana devido a humilhação pessoal que sofreu.

A partir do 12º nível todos aqueles que estão sob efeito de porte (perderam no teste resistido de carisma) também são incapazes de realizar ataques furtivos, ou de acertarem ataques críticos contra o Nobre neste combate.

Nobre Experiente: no 18º o nobre pode adicionar um ponto permanente em seu valor de Carisma, Sabedoria ou Inteligência.

Nobre Sagaz: a partir do 2º nível sempre que o Nobre realizar um teste resistido de Carisma, além do modificador de carisma ele também pode aplicar seu modificador de

Nível	BAB	For	Ref	Von	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Nobre Escolha, Perícia de classe bônus.
2	Especial	+0	+0	+3	Nobre Sagaz, Talento Especial
3	Especial	+1	+1	+3	Porte
4	Especial	+1	+1	+4	Digno de Honra
5	Especial	+1	+1	+4	Liderança
6	Especial	+2	+2	+5	Versátil
7	Especial	+2	+2	+5	Inspirar Clemência
8	Especial	+2	+2	+6	Superior (-2 ataques)
9	Especial	+3	+3	+6	Inspirar Confiança
10	Especial	+3	+3	+7	Talento adicional
11	Especial	+3	+3	+7	Versátil
12	Especial	+4	+4	+8	Porte (muitos inimigos)
13	Especial	+4	+4	+8	Talento Especial
14	Especial	+4	+4	+9	
15	Especial	+5	+5	+9	Versátil
16	Especial	+5	+5	+10	Superior (-2 testes resistidos)
17	Especial	+5	+5	+10	
18	Especial	+6	+6	+11	Nobre Experiente
19	Especial	+6	+6	+11	Versátil
20	Especial	+6	+6	+12	Talento Adicional





Sabedoria ou Inteligência, o que for maior, ao seu teste. O contrário também vale: sempre que o Nobre realizar um teste resistido de Sabedoria ou Inteligência, além do modificador da habilidade em questão ele também pode aplicar seu modificador de Carisma ao seu teste.

Superior: a partir do 8º nível o Nobre detém um porte tão altivo que todas os indivíduos ou criaturas que tenham 3 ou mais dados de vida a menos que ele estes recebem uma penalidade de -2 nos seus testes de ataque contra o Nobre. A partir do 16º nível essa penalidade também vale para qualquer teste resistido envolvendo o Nobre e um indivíduo ou criatura que tenha 3 ou mais dados de vida a menos que ele. As penalidades são reduzidas para -1 contra adversários que tenham mais de 7 dados de vida mesmo que tenham 3 ou mais níveis a menos que o nobre.

Talento Adicional: no 10º e 20º níveis o Nobre ganha um talento adicional a sua escolha.

Talento Especial: no 2º nível o Nobre deve escolher **UM entre os dois talentos apresentados a seguir**, a escolha do talento indica alguns traços da personalidade do Nobre, pois eles são completamente antagônicos:

Difícil de Enganar: o Nobre recebe o bônus de aprimoramento de +4 (ou apenas +2 para Nobres Combatentes) em seus testes de sentir motivação para perceber se estão tentando enganá-lo.

Língua de Cobra: o Nobre recebe o bônus de aprimoramento de +4 (ou apenas +2 para Nobres Combatentes) em seus testes de blefar para enganar ou persuadir alguém.

No 13º nível o Nobre pode escolher novamente **UM entre os dois talentos a seguir**:

Mente Resistente: o Nobre recebe um bônus de aprimoramento de +4 (ou apenas +2 para Nobres Combatentes) em seu teste de vontade para resistir a magias do ramo Mental.

Mente Forte: o Nobre recebe um bônus de aprimoramento de +4 (ou apenas +2 para Nobres Combatentes) em seu teste de vontade para resistir a feitiços do ramo Mental.

Versátil: no 6º, 11º, 15º e 19º níveis o Nobre pode escolher **UMA** das seguintes opções (que podem ser escolhidas mais de uma vez em ocasiões diferentes):

- 1 ponto permanente em fortitude (apenas Nobres Combatentes podem escolher essa opção)
- 1 ponto permanente em reflexos
- 2 pontos permanentes de vida
- 2 pontos adicionais de perícia (apenas Nobres Políticos podem escolher essa opção)

Ranger

A floresta é o lar das mais diversas e perigosas criaturas: wargs, orcs, trolls... e dos rangers. Grandes caçadores, os rangers conhecem as florestas como se fossem suas casas (e de fato o são), e conhecem até o ponto mais fraco de suas presas. Frequentemente assumem o papel de patrulheiros, e guias para aqueles que resolvem se aventurar por determinada região. São altamente proficientes em combate armado. Suas características os permitem sobreviver nos ermos, encontrar criaturas selvagens e passar sem ser percebido.

Na Terra média: eles existem entre Elfos (Elfos silvestres contam com muitos rangers) e homens. Anões não possuem rangers e Hobbits praticamente também não.

Exemplo de ranger na 3ª era: Aragorn

Tendência: a maioria tem a tendência boa, poucos são os com tendência neutra e pouquíssimos tem tendência maligna.

Características da classe:

Observação: todas as características do ranger descritas no livro do jogador valem para o ranger da Terra-Média também, com exceção de que o ranger da Terra-Média **NÃO** conjura magias. Por isso existem novas habilidades que serão **acrescentadas** àquelas que eles já possuem para reequilibrar a classe, essas habilidades são descritas abaixo. Você pode usar as estatísticas do ranger do D&D versão 3 ou 3.5, isso fica a sua escolha; nós sugerimos que use a versão 3.5, pois ela trás uma classe mais equilibrada.

Habilidoso: O ranger possui uma habilidade especial para lutar em ambientes e situações inóspitas. Sempre que o mestre aplicar penalidades em jogadas de ataque e perícias aos personagens dos jogadores devido a condições desfavoráveis do tempo ou ambientes inóspitos, um ranger pode diminuir essa penalidade até um valor igual ao seu bônus de destreza para penalidades no ataque e igual ao seu bônus no atributo relevante em caso de perícias (seria igual ao bônus de Sabedoria em um teste de Observar, por exemplo) desde que seja Habilidoso naquela situação ou ambiente. Esse recurso pode anular uma penalidade mas nunca adicionar bônus, exemplo: *o mestre aplica uma penalidade a todos combatentes de -2 em suas jogadas de ataque devido a uma chuva muito forte que cai, mas o ranger é Habilidoso na chuva e seu bônus de destreza é 3, com isso ele pode diminuir em 2 a penalidade anulando-a (se a penalidade fosse de -3, neste caso, não faria diferença pra ele pois reduziria a 0 do mesmo jeito).*

Segue-se uma lista com ambientes e situações em que o ranger pode se tornar Habilidoso, no 2º nível ele pode escolher um ambiente e mais um a cada 4 níveis como Ranger





(+1 no 6°, 10°, 14° e 18° níveis).

-Chuva: sempre que a chuva for forte o suficiente para implicar em penalidades nas jogadas de ataque e perícias essa habilidade é usada. Isso inclui chuva de granizo.

-Neblina: sempre que uma neblina, nevoeiro ou fumaça forem suficientemente densas para implicar em penalidades nas jogadas de ataque e perícias essa habilidade é usada.

-Neve: sempre que a nevasca for forte ou a neve no chão for fofa o suficiente para implicar em penalidades nas jogadas de ataque e perícias essa habilidade é usada. Mais comum em regiões frias, montanhosas e geleiras.

-Floresta fechada: sempre que a floresta ou a mata for fechada a ponto de gerar penalidades nas jogadas de ataque e perícias essa habilidade é usada.

-Pântano: essa habilidade deve ser usada sempre que o pântano for fechado e a lama densa o suficiente para gerar penalidades de ataque e perícia.

-Areia: sempre que a tempestade de areia for forte ou a areia no chão for fofa o suficiente para implicar em penalidades nas jogadas de ataque e perícias essa habilidade é usada. Comum em regiões áridas e desertos.

-Ventos fortes: sempre que houver uma ventania forte o suficiente para implicar em penalidades nas jogadas de ataque e perícias essa habilidade é usada.

-Dentro d'água: sempre que o personagem estiver submerso (parcialmente ou não) na água e suas jogadas de ataque e perícias sofrerem penalidades por causa disso, essa habilidade é usada.

-Pouco ar: sempre que a escassez (mas não inexistência) de ar

for suficiente para implicar em penalidades nas jogadas de ataque e perícias, seja devido à altitude ou confinamento ou magia/feitiço, essa habilidade é usada.

-Piso/ambiente estreito: sempre que o chão for estreito (ripas de madeira, beiradas de precipícios, etc) suficiente para implicar em penalidades nas jogadas de ataque e perícias essa habilidade é usada. Isso inclui penalidades aplicadas devido ao pouco espaço de movimento, comum em cavernas e calabouços.

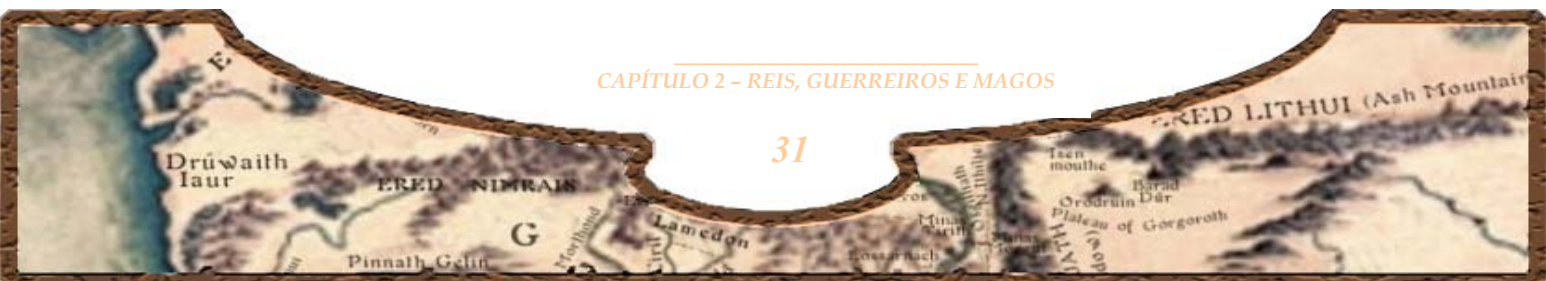
-Pouca luz: essa habilidade deve ser usada sempre que iluminação do ambiente for baixa o suficiente para gerar penalidades de ataque e perícia. Mas é preciso que exista luz, essa habilidade não permite enxergar no escuro.

Pode existir mais de uma situação/ambiente em um mesmo momento, neste caso, cada item deve ser tratado separadamente, por exemplo: *se um ranger Habilidade em Floresta Fechada estiver em uma floresta fechada (e o mestre aplicar penalidades por causa dela) e também estiver chovendo muito (e o mestre também aplicar penalidades por causa da chuva) ele irá reduzir a penalidade aplicada pela floresta mas não a aplicada pela chuva, se ele fosse habilidoso*

nas duas coisas reduziria a penalidade em ambas, separadamente.

Imunidade a Venenos: No 12° nível o Ranger recebe essa característica que é semelhante à característica de mesmo nome dos Druidas, apresentados do livro do jogador.

Inimigo predileto: criaturas possíveis de ser escolhidas com essa habilidade: Orcs, Uruk-Hais, Wargs,





Dragões, Anões, Elfos, Humanos, Nazgûls, Meio-orcs, Aranhas Gigantes e qualquer espécie específica de animal. Um ranger só pode escolher sua própria raça como inimiga se possuir tendência maligna. Graças ao minucioso estudo de seus inimigos e da melhor forma de combatê-los, o Ranger recebe +1 nos testes de blefar, ouvir, sentir motivação, observar e sobrevivência contra esse tipo de criatura. Do mesmo modo, recebe esse modificador para calcular o dano causado por armas contra esse tipo de criatura, mesmo sendo armas de ataque à distância (nesse caso para alvos até 9 m, já que não é possível atacar com precisão a uma distância maior. Esse modificador não é aplicado a criaturas imunes a acertos críticos). No 12º nível esse bônus sobe para +2. No 20º qualquer ameaça de acerto crítico passa a ser automaticamente bem sucedida.

Rastro Invisível: No 5º nível o Ranger recebe essa característica que é semelhante à característica de mesmo nome dos Druidas, apresentados do livro do jogador.

Resistência ao Clima: ao chegar no 9º nível a exposição constante do ranger às variantes do clima o tornam mais resistentes e adaptados às suas peculiaridades. Um ranger ganha +3 de bônus de aprimoramento em seu teste de Fortitude para resistir a doenças, frio ou calor naturais ou mágicos.

Sombra da floresta: Como o ambiente natural dos rangers é a mata, no 6º nível ele receberá um bônus de competência de +2 para jogadas de mover-se em silêncio e furtividade nesse ambiente. O bônus aumentará para +4 no 12º nível e +6 do 18º nível.

Talento Adicional: o ranger recebe um talento adicional nos níveis 8, 16 e 19.

Viajante: as constantes viagens do ranger tornam-no mais ágil e veloz. A partir do 4º nível seu deslocamento básico aumenta para 12 metros [40 ft] para criaturas médias e 7,5m [25 ft.] para criaturas pequenas. Esse deslocamento adicional aumenta para 15m para criaturas medias e 9m para criaturas pequenas a partir do 14º.

Classes Conjuradoras

Existem 4 classes conjuradoras e com exceção dos necromantes, elas são restritas aos Elfos, ou à criaturas superiores. Todas essas classes são raras. Não se vê um Sábio em cada esquina (ou mesmo cidade) nem um grupo de Naturalistas em cada floresta. Mesmo entre um grupo grande de Elfos não se teria mais do que uma delas. Em eras passadas existiam um pouco mais, mas na 3ª era eles são escassos, alguns vivem e morrem sem nunca ter visto um indivíduo que pertencesse a uma dessas classes. Portanto o mestre deve ter cuidado ao lidar com elas e ficar atento ao jogador que fizer

essa escolha, nunca um grupo deveria ter mais de um elemento que pertencesse a uma classe conjuradora.

Uma grande diferença entre os conjuradores da Terra média e os de D&D é que os conjuradores da Terra média são mais aptos ao combate corpo-a-corpo uma vez que não possuem muitas magias de ataque e essas só são usadas em último caso, sua magia é sutil e mais eficaz quando usada com inteligência.

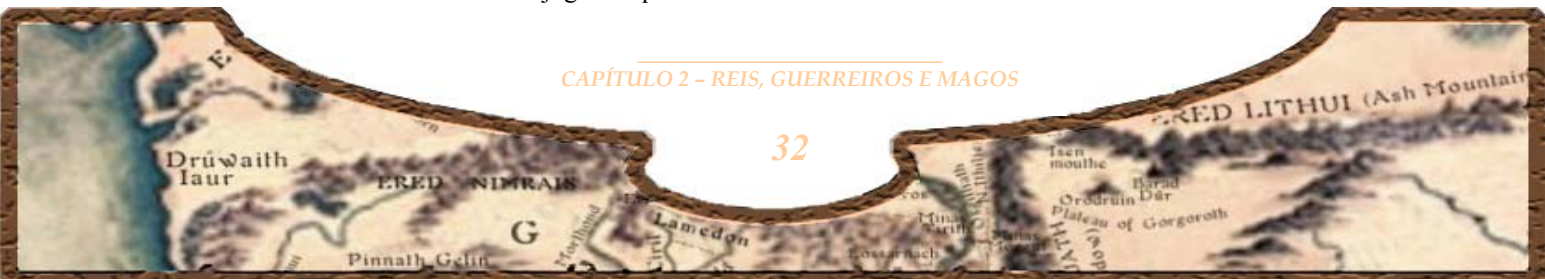
Fator Sub-Criativo

Todas as classes conjuradoras começam com 1 ponto de nível sub-criativo e à medida que sobem de níveis esse fator sobe também como mostrado na tabela de cada classe; esses valores são cumulativos sendo que no máximo até o nível 20 todas as classes conjuradoras possuem 15 pontos de fator sub-criativo.

Quanto mais pontos mais talentoso é um conjurador, como mostrado no capítulo de magias. Ele pode colocar até 9 pontos em seu ramo primário, 6 no secundário e assim por diante. Ele pode escolher qualquer combinação desejada desde que o ramo primário possua 3 ramos a mais do que o secundário que por sua vez precisa estar 3 níveis acima no ramo terciário e assim por diante.

Mas além dessa função óbvia dos pontos de sub-criatividade o conjurador pode gastar pontos permanentes para conseguir outras vantagens:

- Gastando 1 ponto de sub-criatividade permanentemente o conjurador pode rolar seu dado de vida e acrescentar o valor ao seus pontos de vida (como se tivesse passado de nível).
- Gastando 1 ponto permanente de sub-criatividade o conjurador adquire redução de dano 1/+1. Gastando 2 pontos permanentes o conjurador melhora para redução de dano 3/+1. Esse efeito não se acumula e não pode ser comprado novamente. Gastando 1 ponto permanente adicional de sub-criatividade o conjurador pode melhorar a sua redução de dano, no sentido de que nenhum tipo de arma (independente do seu grau mágico) pode ignorar essa sua redução de dano.
- Gastando 3 pontos de sub-criatividade permanentes o conjurador pode aumentar alguma habilidade sua em 1 ponto. Uma mesma habilidade não pode ser aumentada mais de uma vez dessa forma.
- Gastando 2 pontos de sub-criatividade permanentes o conjurador pode comprar um talento.
- Gastando 1 ponto de sub-criatividade





permanente o conjurador aumenta em 2 seu limite máximo de magias conhecidas em cada ramo. Esse recurso pode ser usado quantas vezes o conjurador quiser. Necromantes precisam gastar 2 pontos permanentes para produzir o mesmo efeito.

Naturalista

Naturalistas são Elfos que nasceram com a sua capacidade sub-criativa direcionada para os elementos naturais, ou seja, ao ramo Natural. Eles gostam da natureza como ninguém e lidam com ela com muito respeito; é comum que possuam uma “área sob sua proteção”, mesmo que informalmente. Normalmente vivem em florestas ou perto delas, gostam de paz e sossego e só se aventuram quando existe um bom motivo para isso, alguns os acham alienados demais aos problemas do mundo. Podem ser destemidos em combate quando precisam, ainda mais se em regiões conhecidas (e protegidas).

Na Terra média: essa é uma classe capaz de conjurar magias, portanto apenas Elfos (ou criaturas mais poderosas) podem ser Naturalistas. A maioria dos Naturalistas está entre os Elfos Silvestres.

Exemplo de naturalista na 3ª era: Radagast

Dados de Vida: d8

Tendência: qualquer tendência não maligna, tendem a ser um pouco mais neutros que os outros conjuradores (sem contar os necromantes, claro).

Perícias de classe: Adestrar Animais (Car), Concentração (Cons), Conhecimento (natureza; Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Empatia com Animais (Car),

Espionar (Int), Falar Idioma, Identificar Magia (Int), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia: no 1º nível: (4+modificador Int) x 4; Em outros níveis: 4+modificador Int

Proficiência em armas e armaduras: Sabem usar armas simples além de arco curto e espada curta. Sabem usar armaduras leves.

Magias: o seu ramo primário é o Natural.

Características da classe:

Caminho da Floresta: como a característica de mesmo nome dos Druidas, apresentados do livro do jogador.

Companheiro animal: como a característica de mesmo nome dos Druidas, apresentados do livro do jogador.

Imunidade a Venenos: No 10º nível o Naturalista recebe essa característica que é semelhante à característica de mesmo nome dos Druidas, apresentados do livro do jogador.

Habilidoso (Floresta Fechada): no 12º nível o Naturalista adquire a característica Habilidoso (semelhante a dos rangers) em Floresta Fechada. Diferentemente dos rangers eles não podem escolher outras situações/ambientes em nenhum momento.

Rastro Invisível: como a característica de mesmo nome dos Druidas, apresentados do livro do jogador.

Resistir a Natureza: no 16º nível o Naturalista ganha +2 de bônus para testes de resistência contra magias do ramo Natural e +4 contra feitiços do ramo Natural.

Senso da Natureza: como a característica de mesmo nome dos Druidas, apresentados do livro do jogador.

Talento Adicional: no 20º nível o Naturalista recebe um talento adicional.

Nível	BAB	For	Ref	Von	Sub-Criação	Especial
1	+0	+2	+0	+2	1	Senso da Natureza, Companheiro Animal.
2	+1	+3	+0	+3	+1	
3	+2	+3	+1	+3	+1	
4	+3	+4	+1	+4	+0	Caminho da Floresta
5	+3	+4	+1	+4	+1	
6	+4	+5	+2	+5	+1	
7	+5	+5	+2	+5	+1	
8	+6/+1	+6	+2	+6	+0	Rastro Invisível
9	+6/+1	+6	+3	+6	+1	
10	+7/+2	+7	+3	+7	+1	Imunidade a Venenos
11	+8/+3	+7	+3	+7	+1	
12	+9/+4	+8	+4	+8	+0	Habilidoso (Floresta Fechada)
13	+9/+4	+8	+4	+8	+1	
14	+10/+5	+9	+4	+9	+1	
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	+1	
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	+0	Resistir a Natureza
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	+1	
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	+1	
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	+1	
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	+0	Talento Adicional





Necromante

Morgoth conseguiu persuadir homens com a arte da feitiçaria, pois eles não são capazes de conjurar magias, e entres eles passou a existir uma classe especializada no uso da feitiçaria, que foi chamada de Necromantes. Mas não são só homens aqueles que se renderam à feitiçaria, muitas criaturas malignas criadas por Morgoth aprenderam e se tornaram necromantes. São sempre obscuros, gostam da escuridão. São ardilosos e manipuladores. Normalmente são líderes ou conselheiros das comunidades onde vivem, e mesmo nelas todos os vêem como criaturas misteriosas e perigosas. Alguns preferem o isolamento e os locais aonde vivem são evitados por aqueles que são prudentes e pelos animais que sentem sua presença sinistra.

Na Terra média: essa é a única classe de conjurador disponível para homens e outras criaturas que não Elfos. Hobbits e Anões não possuem necromantes. Existem necromantes entre os orcs, meio-orcs, uruk-hais, e homens. Entre os homens eles existem principalmente entre os povos do leste (orientais), os sulistas (reinos ao sul de mordor), nas terras de Mordor onde Sauron reuniu muitos desse povo mas podem existir alguns em alguma outra cidade ou região (na maioria das vezes esses disfarçam a sua verdadeira natureza). Essa classe quase sempre será uma classe para NPCs.

Exemplo de conjurador na 3ª era: Boca de Sauron

Dados de Vida: d6

Tendência: qualquer uma neutra ou maligna

Perícias de classe: Alquimia (Int), Blear (Car), Concentração (Cons), Conhecimento (qualquer; Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Espionar (Int), Falar Idioma, Identificar Magia (Int), Intimidar (Car),

Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de perícia: no 1º nível: (2+modificador Int) x 4; Em outros níveis: 2+modificador Int

Proficiência em armas e armaduras: Um Necromante sabe usar: Adaga, Foice Curta, Clava, Bordão, Dardo, Funda, Azagaia, Bastão, Espada Curta e Foice Longa. Eles não sabem usar nem um tipo de armadura ou escudo.

Magias: Necromantes podem escolher o ramo que quiserem como primário mas conjuram feitiços e não magia.

Características da classe:

Aura Profana: a partir do 2º nível o Necromante passa a transmitir uma aura sinistra a sua volta. Todas as criaturas de tendência benigna que estiverem num raio de 9m do necromante devem realizar um teste de vontade resistido com ele ou receber uma penalidade de -2 em seus testes de resistência. Caso passe no teste o indivíduo fica imune a essa habilidade durante o resto do combate ou da cena. Ao sair da área de efeito a penalidade desaparece, mas caso entre de novo o indivíduo deve realizar outro teste. O Necromante pode desejar que essa aura também afete criaturas de tendência Neutra, mas elas tem um bônus de +2 no teste resistido.

No 10º nível a área de efeito aumenta para 12m centrados no Necromante e a além da penalidade nos testes de resistência a aura profana também provoca uma penalidade de -1 nos testes de ataque e perícia.

No 16º nível a área de efeito aumenta para 15m centrados no Necromante e a além da penalidade nos testes de resistência a aura profana também provoca uma penalidade de -2 nos testes de ataque e perícia.

Nível	BAB	For	Ref	Von	Sub-Criação	Especial
1	+0	+0	+0	+2	1	Talento Adicional
2	+1	+0	+0	+3	+1	Aura Profana
3	+2	+1	+1	+3	+1	
4	+3	+1	+1	+4	+0	Líder Negro
5	+3	+1	+1	+4	+1	
6	+4	+2	+2	+5	+1	Guerreiro Oculto
7	+5	+2	+2	+5	+1	
8	+6/+1	+2	+2	+6	+0	Habilidoso (Pouca Luz)
9	+6/+1	+3	+3	+6	+1	
10	+7/+2	+3	+3	+7	+1	Aura Profana, Líder Negro (2x dia).
11	+8/+3	+3	+3	+7	+1	
12	+9/+4	+4	+4	+8	+0	Guerreiro Oculto (2x dia)
13	+9/+4	+4	+4	+8	+1	
14	+10/+5	+4	+4	+9	+1	
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	+1	
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	+0	Aura Profana
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	+1	
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	+1	Líder Negro (3x dia)
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	+1	
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	+0	Guerreiro Oculto (3x dia)





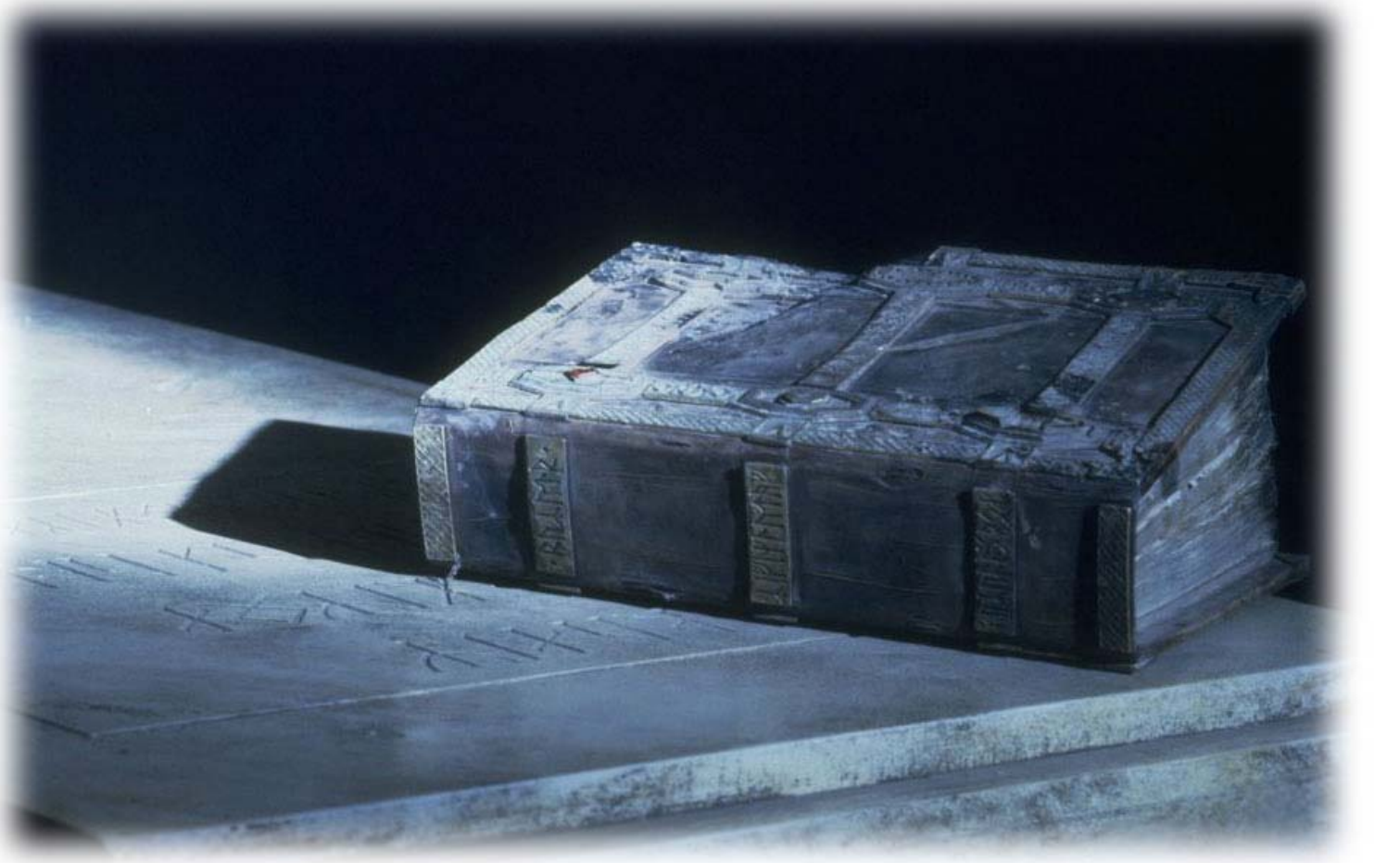
Guerreiro Oculto: a aparência de um Necromante pode esconder uma força surpreendente. No 6º nível o Necromante pode, uma vez por dia, abdicar de 2 pontos em todos seus atributos mentais (Sabedoria, Inteligência e Carisma) para se tornar mais forte e resistente, ganhando +2 pontos em todos os atributos físicos (Constituição, Força e Destreza). Isso dura no máximo 10 minutos. O Necromante fica fatigado por 10 minutos após isso acontecer e não poderá conjurar feitiços durante 1h. No 12º nível o Necromante pode usar essa habilidade 2x por dia e no 20º 3x por dia.

Habilidoso (Pouca Luz): no 8º nível o Necromante adquire a característica Habilidoso (semelhante a dos rangers) em Pouca Luz. Diferentemente dos rangers eles não podem escolher outras situações/ambientes em nenhum momento.

Líder Negro: o Necromante é capaz de fazer seus aliados serem tomados por uma fúria cega, tornado seus golpes mais duros mas alienado-os quanto a defesa. Essa

habilidade só funciona em criaturas de tendência neutra ou maligna e que tenham inteligência 10 ou mais baixa. Com um grito gutural o Necromante afeta 1 criatura por nível, todos afetados ganham +2 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano (em todos seus ataques corpo-a-corpo) e -2 de penalidade em sua Defesa e se tornam mais agressivas e suscetíveis às ordens de combate do Necromante (criaturas que não quiserem ser afetadas podem realizar um teste de Vontade resistido), todas criaturas afetadas precisam ouvir o Necromante e ele pode escolher quais serão alvos dessa habilidade e quais não serão. Essa habilidade dura por todo o combate até um máximo de 1h. O Necromante pode usar essa habilidade uma vez por dia no 4º nível, 2x no 10º e 3x no 18º nível. Necromantes não podem ser afetados por essa habilidade.

Talento Adicional: no 1º nível o Necromante ganha um talento adicional a sua escolha.





Sábio

Sábios são muito respeitados por membros de todas as raças. São donos de uma sabedoria e nobreza admiráveis e de um conhecimento invejável. Apesar disso, não usam esse conhecimento com egoísmo, muito pelo contrário, são conhecidos por seus valerosos conselhos e por sua postura imponente perante as forças sombrias. São raros os Sábios que se desviam de suas condutas pois são fortes de vontade e difíceis de se corromper, sem dúvida são eles quem os servos da sombra mais temem. Eles conhecem a magia como ninguém na Terra média e dentre os conjuradores são os melhores. Raramente partem em combate aberto embora com ajuda de sua magia se tornem poderosos guerreiros quando precisam.

Alguns gostam de andar pela Terra média para sempre estarem por dentro dos passos do inimigo ou simplesmente para aumentarem seu conhecimento e experiência, outros preferem se estabelecer em locais específicos se tornando líderes ou conselheiros nestes locais.

Na Terra média: essa é uma classe capaz de conjurar magias, portanto apenas Elfos (ou criaturas mais poderosas) podem ser Sábios. A maioria dos Sábios estão entre os Noldor que ainda restam na Terra média e talvez alguns entre os Sindar. Seria difícil (mas não impossível) encontrar um Sábio entre os Elfos Silvestres. Existem ainda menos Sábios do que Naturalistas na Terra média.

Exemplo de sábio na 3ª era: Gandalf

Dados de Vida: d6

Tendência: qualquer uma não maligna, tendem a ter tendências mais benignas que todos os outros conjuradores.

Perícias de classe: Alquimia (Int), Avaliação (Int), Concentração (Cons), Conhecimento (qualquer; Int), Cura (Sab), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Espionar (Int), Falar Idioma, Identificar Magia (Int), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de perícia: no 1º nível: (4+modificador Int) x 4; Em outros níveis: 4+modificador Int

Proficiência em armas e armaduras: Sabem usar armas simples além de espada curta. Não sabem usar armaduras ou escudos.

Magias: o Sábio pode escolher seu ramo primário: Mental ou Corporal.

Características da classe:

Ajuda dos Deuses: o Sábio parece emanar uma estranha aura que lembra os 'Deuses do Oeste' e isso se reflete no que muitos chamam de sorte. A partir do 7º nível o Sábio pode, uma vez por dia, jogar novamente um teste no qual tenha falhado. O resultado da nova jogada será o resultado válido.

A partir do 12º nível essa habilidade pode ser usada 2x por dia e no 19º, 3x por dia.

Resistente à magia: o Sábio é mais resistente ao retorno nocivo da magia. A partir do 3º nível ele se torna imune à falha crítica (não recebe o dano adicional causado por ela) em um teste de fortitude para resistir à falha ao conjurar uma magia (não vale para feitiços).

Servo da Luz: Sábios são especialmente fortes contra as forças da corrupção. Eles tem um bônus de competência de +4 em seu teste de Vontade para resistir a corrupção e em qualquer teste feito para resistir a uma magia ou feitiço de confusão, controle ou espionagem mental

Nível	BAB	For	Ref	Von	Sub-Criação	Especial
1	+0	+0	+0	+2	1	Talento Adicional, Servo da Luz
2	+1	+0	+0	+3	+1	
3	+2	+1	+1	+3	+1	Resistente à magia
4	+3	+1	+1	+4	+1	
5	+3	+1	+1	+4	+0	Talento Metamágico Adicional
6	+4	+2	+2	+5	+1	
7	+5	+2	+2	+5	+1	Ajuda dos Deuses
8	+6/+1	+2	+2	+6	+1	
9	+6/+1	+3	+3	+6	+1	
10	+7/+2	+3	+3	+7	+0	Talento Adicional
11	+8/+3	+3	+3	+7	+1	
12	+9/+4	+4	+4	+8	+1	Ajuda dos Deuses (2x)
13	+9/+4	+4	+4	+8	+1	
14	+10/+5	+4	+4	+9	+1	
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	+0	Talento Metamágico Adicional
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	+1	
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	+1	
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	+1	
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	+0	Ajuda dos Deuses (3x)
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	+0	Talento Adicional





lançado sobre si. Esse bônus não é adicionado em casos em que o próprio conjurador esteja conjurando um feitiço.

Eles também sentem mais dificuldade do que qualquer outro conjurador para lançar feitiços: o Sábio tem uma penalidade de -2 para conjurar feitiços (quando necessário teste) e sempre recebe um ponto de dano a mais do que o normal quando falha na conjuração de um.

Talento Adicional: no 1º, 10º e 20º níveis o Sábio recebe um talento adicional.

Talento Metamágico Adicional: no 5º e 15º níveis o Sábio recebe um talento metamágico adicional à sua escolha.

Mestre Artífice

Somando a Magia à uma fenomenal habilidade eles são aqueles que confeccionam os itens mais fabulosos da Terra média. Quando a Terra média ainda era jovem eles realizaram maravilhas, entre elas os Anéis de poder, com exceção do Um Anel que foi feito por Sauron. Dos conjuradores são os mais preparados em combate pois tem um grande conhecimento em armas o que muitas vezes se traduz em habilidade também. Hoje seu poder não é mais como antes

mas mesmo assim são poderosos e capazes de impressionar qualquer um.

Na Terra média: essa é uma classe capaz de conjurar magias, portanto apenas Elfos (ou criaturas mais poderosas) podem ser Mestre Artífice. A maioria deles está entre os Noldor que ainda restam na Terra média e talvez alguns entre os Sindar. Seria difícil encontrar um Mestre Artífice entre os Elfos Silvestres embora seja provável que existam alguns.

Exemplo de Mestre Artífice na 3ª era: Elfos que forjaram Andúril dos estilhaços de Narsil

Dados de Vida: d8

Perícias de classe: Abrir Fechaduras (Des), Alquimia (Int), Avaliação (Int), Concentração (Con), Conhecimento (qualquer; Int), Falar Idioma, Falsificação (Int), Identificar Magia (Int), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Profissão (Sab).

Pontos de perícia: no 1º nível: (2+modificador Int) x 4; Em outros níveis: 2+modificador Int

Proficiência em armas e armaduras: Sabem usar armas simples e armas comuns e todos os tipos de armaduras e escudos.





Magias: O ramo primário do Mestre Artífice é o Material.

Características da classe:

Obs: os talentos de criação de itens mágicos apresentados no livro de D&D naturalmente não valem para a Terra média, os talentos válidos e o mecanismo de criação serão apresentados aqui uma vez que apenas os Mestres Artífices são capazes de criar itens mágicos.

Se o conjurador utilizar qualquer talento de criação de itens em menos de uma semana entre um uso e outro, o custo de XP dobra para o item a ser feito (e a semana passa a contar a partir do novo uso). O conjurador pode adicionar diversas qualidades (talentos) em uma mesma arma desde pague os custos de XP, tempo e pontos temporários de sub-criatividade, separadamente para cada qualidade, claro. **O custo em dias para fazer um item mágico é igual ao seu custo de XP dividido por 100.** Para criar qualquer item mágico primeiro o Mestre Artífice deve saber também criar o item em si e ter materiais para isso.

Criar Item mágico: esse talento cobre alguns itens mágicos menores e com poderes sutis.

Capas: as capas élficas são conhecidas por sua capacidade de camuflar o portador com o ambiente, esse talento permite a confecção delas em uma versão menos poderosa; normalmente essa capa, ou manto, é feita de um tecido cinza praticamente indistinguível de uma túnica normal da mesma cor. A seguir a lista de características necessárias e seus respectivos custos:

1. Uma capa com essa qualidade pesa a metade que sua versão normal pesaria e o material da capa não sofre o efeito corrosivo do tempo, ela sempre possui a aparência e eficácia de uma nova (desde que não esteja danificada pelo uso). *[Para adicionar essa qualidade a uma capa o conjurador deve gastar 100 pontos de XP e consumir um ponto temporário de sub-criatividade que volta em 2 dias].*

2. Ela possui o dobro dos pontos de vida que a sua versão normal possui e também possui um bônus de +8 no seu teste de resistência contra feitiços e +4 contra magias lançadas sobre si. *[Para adicionar essa qualidade a uma capa o conjurador deve gastar 150 pontos de XP e consumir um ponto temporário de sub-criatividade que volta em 3 dias].*

3. A capa com essa qualidade fornece ao portador um bônus mágico de +4 em seus testes de esconder-se e furtividade e +1 para cada outra dessas características mágicas citadas acima. Ex: se ela tiver todas as outras características o bônus sobe para +6. *[Para adicionar essa qualidade a uma capa é preciso gastar 400 pontos de XP e consumir 2 pontos temporários de sub-criatividade que*

voltam a uma taxa de um a cada 1d4 dias].

Outros itens podem ser feitos com esse talento, as duas primeiras características citadas acima (nunca a terceira) podem ser aplicadas a botas, luvas, calças, camisas, desde que o item específico não forneça nem um ponto de Defesa.

Cordas: as cordas élficas tem propriedades magníficas, elas são ligeiramente finas e claras não aparentando ter o poder e a força que possuem. As características listadas abaixo valem para cordas de até 10 metros, para cada metro adicional que você queira adicione +20 de XP ao custo final:

1. Uma corda com essa qualidade pesa metade que sua versão normal pesaria e o material dela não sofre o efeito corrosivo do tempo, ela sempre possui a aparência e eficácia de uma nova (desde que não esteja danificada pelo uso). *[Para adicionar essa qualidade a uma capa o conjurador deve gastar 100 pontos de XP e consumir um ponto temporário de sub-criatividade que volta em 2 dias].*

2. Ela possui o dobro dos pontos de vida e suporta o dobro do peso que a sua versão normal suportaria. Além disso a corda possui um bônus de +8 no seu teste de resistência contra feitiços e +4 contra magias lançadas sobre si. *[Para adicionar essa qualidade a uma corda o conjurador deve gastar 250 pontos de XP e consumir 2 pontos temporários de sub-criatividade que voltam a uma taxa de um a cada 2 dias].*

3. A corda fornece um bônus mágico de +4 na perícia Usar Cordas do portador +1 para cada outra dessas características mágicas citadas acima, além disso, ela causa um ponto de dano por contusão por minuto quando em contato com criaturas malignas, que não suportam seu toque. Ex: se ela tiver todas as outras características o bônus sobe para +6. *[Para adicionar essa qualidade a uma corda é preciso gastar 350 pontos de XP e consumir 2 pontos temporários de sub-criatividade que voltam a uma taxa de um a cada 2d4 dias].*

Criar Arco e flechas Élfico: no 4º nível o conjurador é capaz de criar arcos e flechas poderosos e conhecidos por toda Terra média. Esses arcos podem ser encontrados principalmente entre os Elfos de Lórien e entre os Elfos Silvestres. Pode-se usar em qualquer tipo de arco: curto, longo ou composto.

Esse talento vale para arcos e flechas:

1. Um arco ou flecha (até 10 delas por uso) com essa qualidade pesa metade que sua versão normal pesaria e o material não sofre o efeito corrosivo do tempo, sempre possui a aparência e eficácia de um novo (desde que não esteja danificada pelo uso). *[Para adicionar essa qualidade a um arco ou 10 flecha o conjurador deve gastar 100 pontos de XP*





e consumir um ponto temporário de sub-criatividade que volta em 2 dias].

2. Um arco ou flecha (até 10 delas por uso) com essa qualidade possui o dobro dos pontos de vida que a sua versão normal possui. Além disso, possui um bônus de +8 no seu teste de resistência contra feitiços e +4 contra magias lançadas sobre si. [Para adicionar essa qualidade a uma capa o conjurador deve gastar 150 pontos de XP e consumir um ponto temporário de sub-criatividade que volta em 3 dias].

3. Um arco com essa característica (apenas para arcos) fornece um bônus mágico de +1 nas jogadas de iniciativa do portador para combates contra criaturas malignas.[Para adicionar essa qualidade a um arco é preciso que ele tenha também pelo menos uma das características acima, gastar 400 pontos de XP e consumir 2 pontos temporários de sub-

4. A flecha (só vale pra flechas, até 10 delas por uso) possui um alcance 50% maior que o normal do arco usado. [Para adicionar essa qualidade às flechas é preciso que possuam também pelo menos uma das características mágicas citadas acima (com exceção da terceira clara, que só vale pra arcos), gastar 100 pontos de XP e consumir 1 ponto temporário de sub-criatividade que volta em 1 dia].

Criar Arma Élfica: no 6º nível o conjurador é capaz de criar armas, armaduras ou escudos com qualidade e, alguns dizem, magia élfica. As armas que os Elfos usam são espadas (qualquer tipo), adagas e punhais. Qualquer outra é extremamente incomum. São raras as armaduras ou escudos de metal feitas pelos Elfos com esse talento, mesmo armaduras

mais leves não são comumente alvos desse talento que se foca principalmente em armas. As características oferecidas por esse talento são:

1. Uma arma, escudo ou armadura com essa qualidade pesa 30% a menos que sua versão normal pesaria e o material não sofre o efeito corrosivo do tempo, sempre possui a aparência e eficácia de uma nova (desde que não esteja danificada pelo uso). [Para adicionar essa qualidade a uma arma, escudo ou armadura o conjurador deve gastar 150 pontos de XP e consumir um ponto temporário de sub-criatividade que volta em 2 dias].

2. Uma arma, escudo ou armadura com essa qualidade possui o dobro dos pontos de vida que a sua versão normal e também Possui um bônus de +8 no seu teste de resistência contra feitiços e +4 contra magias lançadas sobre si.[Para adicionar essa qualidade a uma arma, escudo ou armadura o conjurador deve gastar 150 pontos de XP e consumir um ponto temporário de sub-criatividade que volta em 3 dias].

3. O portador da arma, armadura ou escudo recebe um bônus mágico de +1 em todos seus testes de fortitude e vontade. Criaturas malignas que empunham esse item não recebem esses bônus, mas sim uma penalidade de -2 em todos os seus testes de resistência enquanto em contato com o objeto em questão. [Para adicionar essa qualidade a uma arma, armadura ou escudo é preciso que ela tenha também pelo menos uma das características acima, gastar 400 pontos de XP e consumir 2 pontos temporários de sub-criatividade que voltam a uma taxa de um a cada 2 dias].

Criar Item Mágico Aprimorado: no 8º nível o

Nível	BAB	For	Ref	Von	Sub-Criação	Especial
1	+0	+2	+0	+2	1	Criar Item Mágico
2	+1	+3	+0	+3	+1	
3	+2	+3	+1	+3	+1	
4	+3	+4	+1	+4	+0	Criar Arco e flechas Élfico
5	+3	+4	+1	+4	+1	
6	+4	+5	+2	+5	+1	Criar Arma Élfica
7	+5	+5	+2	+5	+1	
8	+6/+1	+6	+2	+6	+0	Criar Item Mágico aprimorado
9	+6/+1	+6	+3	+6	+1	
10	+7/+2	+7	+3	+7	+1	
11	+8/+3	+7	+3	+7	+1	
12	+9/+4	+8	+4	+8	+0	Criar Arco e flechas Élfico aprimorado
13	+9/+4	+8	+4	+8	+1	
14	+10/+5	+9	+4	+9	+1	
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	+1	
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	+0	Criar Arma Élfica aprimorado
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	+1	
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	+1	
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	+1	Criar Anéis Mágicos
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	+0	Criar Itens Magníficos





Mestre Artífice aprimora sua habilidade em criar itens mágicos:

Capas: o Mestre Artífice aprimora sua capacidade de confeccionar as belas capas eficazes:

1. A primeira característica de Criar Item Mágico para Capas também é fornecida por essa habilidade (mesmos custos).

2. A capa possui quatro vezes mais dos pontos de vida que a sua versão normal possui e também possui um bônus de +10 no seu teste de resistência contra feitiços e +5 contra magias lançadas sobre si (essa característica **não** se acumula com a segunda característica da habilidade Criar Item Mágico para capas sob uma mesma capa). [Para adicionar essa qualidade a capa o conjurador deve gastar 250 pontos de XP e consumir 2 pontos temporários de sub-criatividade que voltam a uma taxa de um a cada 2 dias].

3. O portador possui um bônus mágico de +1 em todos seus testes de Fortitude e Vontade. [Para adicionar essa qualidade a uma capa é preciso que ela possua pelo menos uma das características mágicas citadas **acima**, gastar 400 pontos de XP e consumir 2 pontos temporários de sub-criatividade que voltam a uma taxa de um a cada 2 dias].

4. O portador possui um bônus mágico de +8 em seus testes de esconder-se e furtividade e +1 para cada outra dessas características mágicas da capa citadas **acima**, por exemplo: se ela tiver todas as outras características acima o bônus sobe para +11. [Para adicionar essa qualidade a uma capa é preciso que ela possua também pelo menos uma característica mágica citada **acima**, gastar 700 pontos de XP e consumir 3 pontos temporários de sub-criatividade que voltam a uma taxa de um a cada 3 dias].

Da mesma forma que no talento Criar Itens mágicos, outros itens podem ser feitos com esse talento: as **duas** primeiras características citadas podem ser aplicadas a botas, luvas, calças, camisas, desde que o item específico não forneça nem um ponto de Defesa.

Corda: As características listadas abaixo valem para cordas de até 10 metros, para cada metro adicional que você queira adicione +20 de XP ao custo final:

1. A primeira característica de Criar Item Mágico para cordas também é fornecida por essa habilidade (mesmos custos).

2. Uma corda com essa característica possui o triplo dos pontos de vida e suporta o triplo do peso que a sua versão normal suportaria. Além disso, a corda possui um bônus de +10 no seu teste de resistência contra feitiços e +5 contra magias lançadas sobre si (essa característica **não** se acumula com a segunda característica da habilidade Criar Item Mágico para cordas sob uma mesma corda). [Para adicionar essa

qualidade a uma corda o conjurador deve gastar 350 pontos de XP e consumir 2 pontos temporários de sub-criatividade que voltam a uma taxa de um a cada 3 dias].

3. A corda fornece um bônus mágico de +8 na perícia Usar Cordas do portador +1 para cada outra dessas características mágicas citadas acima. Ela também causa dois pontos de dano por contusão por minuto quando em contato com criaturas malignas, que não suportam seu toque. Além disso, Quando a corda é ordenada, seja direta ou indiretamente (até mesmo através de um desejo) ele pode se soltar sozinho de um nó ou de algum obstáculo para que seu dono a recupere. [Para adicionar essa qualidade a uma corda é preciso que ela possua também pelo menos uma característica mágica citada **acima**, gastar 700 pontos de XP e consumir 3 pontos temporários de sub-criatividade que voltam a uma taxa de um a cada 3 dias].

Criar Arco e flechas Élfico Aprimorado: no 12º nível o Mestre Artífice é capaz de criar os melhores arcos e flechas que a Terra média conhece na terceira era. Na terceira Era esses são possivelmente os arcos mais poderosos que alguém pode ver. Também são muito raros e dificilmente seriam encontrados nas mãos de alguém que não um Elfo. Esse talento vale para arcos e flechas:

1. A primeira característica de Criar Arco e Flechas Élfico também é fornecida por essa habilidade (mesmos custos).

2. Um arco ou flecha (até 10 delas por uso) com essa qualidade possui o quatro vezes mais pontos de vida que sua versão normal possui e também possui um bônus de +10 no seu teste de resistência contra feitiços e +5 contra magias lançadas sobre si (essa característica **não** se acumula com a segunda característica da habilidade Criar Arco e flechas Élfico sob um mesmo item)[Para adicionar essa qualidade a um Arco ou flechas o conjurador deve gastar 250 pontos de XP e 2 pontos temporários de sub-criatividade que voltam a uma taxa de um a cada 2 dias].

3. A terceira característica de Criar Arco e Flechas Élfico também é fornecida por essa habilidade (mesmos custos).

4. A quarta característica de Criar Arco e Flechas Élfico também é fornecida por essa habilidade (mesmos custos).

5. O arco (só vale para arcos) fornece um bônus mágico de +1 nos testes de ataque. [Para adicionar essa qualidade a um arco é preciso que ele tenha também pelo menos uma das características acima (com exceção das que só valem para flechas, claro), gastar 600 pontos de XP e consumir 2 pontos temporários de sub-criatividade que voltam a uma taxa de um a cada 3 dias].





6. A flecha com essa característica (só vale pra flechas, até 10 delas por uso) possui um bônus mágico de +1 no dano contra criaturas malignas. [Para adicionar essa qualidade às flechas é preciso que possuam também pelo menos uma das características mágicas citadas acima (com exceção das que só valem para arcos, claro), gastar 200 pontos de XP e consumir 1 ponto temporário de sub-criatividade que volta em 2 dias].

Criar Arma Élfica aprimorado: no 12º nível o conjurador é capaz de criar armas (e eventuais armaduras e escudos) mais poderosas, essas armas são especialmente temidas pelos servos do Senhor da Escuridão. Na terceira era essas são possivelmente as armas mais poderosas que um Mestre Artífice pode fazer. Não é preciso dizer que elas são bem raras e que dificilmente seriam encontradas nas mãos de alguém que não um Elfo. É rara a confecção de armaduras ou escudos mágicos entre os Elfos:

1. A primeira característica de Criar Arma Elfica também é fornecida por essa habilidade (mesmos custos).

2. Uma arma, escudo ou armadura com essa qualidade possui o quatro vezes mais pontos de vida que sua versão normal possui e também possui um bônus de +10 no seu teste de resistência contra feitiços e +5 contra magias lançadas sobre si (essa característica **não** se acumula com a segunda característica da habilidade Criar Arma Elfica sob um mesmo item)[Para adicionar essa qualidade a uma arma , armadura ou escudo o conjurador deve gastar 250 pontos de XP e 2 pontos temporários de sub-criatividade que voltam a uma taxa de um a cada 2 dias].

3. A terceira característica de Criar Armas Elficas também é fornecida por essa habilidade (mesmos custos).

4. A arma com essa habilidade fornece um bônus mágico de +1 nas jogadas de ataque e ainda +1 de bônus mágico nas jogadas de dano caso o alvo seja uma criatura maligna. Criaturas malignas que empunhem uma arma com essa característica recebem uma penalidade de -1 em seus testes de ataque e dano[Para adicionar essa qualidade a uma arma é preciso que ela tenha também pelo menos uma das características acima, gastar 900 pontos de XP e consumir 3 pontos temporários de sub-criatividade que voltam a uma taxa de um a cada 3 dias].

Criar Anéis Mágicos: esse talento praticamente já foi esquecido na terceira era, caso o Mestre o permita ele é capaz de criar os anéis menores descritos no capítulo regras e role play. Nós sugerimos que o mais fraco desses anéis custe pelo menos 2000xp (os mais poderosos podem chegar três, quatro vezes esse valor) e 4 pontos temporários de sub-criatividade, no mínimo. Vale lembrar que apenas um anel

surte efeito em um mesmo indivíduo, e que eles são raríssimos. Os poucos que existem ou estão perdidos ou estão, em sua maioria, com os Elfos e conjuradores poderosos.

Criar Itens Magníficos: O conhecimento para criar itens magníficos, que são itens mágicos excepcionais e únicos, foi praticamente esquecido com o passar do tempo. Um exemplo bom do uso deste talento é a espada de Gandalf, Glamdring ou mesmo a Ferroada de Bilbo que mais tarde deu a Frodo. Com esse talento o Mestre Artífice era capaz de criar itens únicos e poderosos que muitas vezes nem ele próprio conseguia criar uma segunda vez. Mas os Mestres Artífices da 3ª era não possuem mais essa habilidade.

Nota ao mestre

Sugerimos ao mestre bastante atenção com essa classe caso algum jogador a escolha. Itens Mágicos são raros na Terra Média e quase sempre pertencem a Elfos ou foram dados por eles ao dono, dificilmente um item mágico será encontrado com um monstro ou mesmo em seu covil. O custo de XP dos itens representa o esforço pessoal que o Mestre Artífice precisa fazer para criar um item mágico, ele abre mão de sua própria experiência para isso, então é de se imaginar o valor que esses itens tem para eles. Se o mestre escolher um NPC dessa classe tem que tomar cuidado para não torná-lo uma fábrica de itens mágicos, isso é totalmente inadequado. O mestre pode definir valores mais altos ou baixos para o custo de XP dos itens, os valores dados são uma sugestão.

Classes de PdM

É importante lembrar que a imensa maioria das criaturas da Terra Média não pertencem a nenhuma das classes citadas acima, mas sim às classes de PdM mostradas no livro dos mestres.

A classe de PdM Adepto possui uma progressão de pontos de sub-criação igual à metade (arredondando pra baixo) da dos Necromantes. Podem ser uma versão mais leve (e também mais comum) de qualquer uma das classes conjuradoras basta antes escolher o ramo primário (lembrando que precisa ser Elfo para conjurar magias), o resto é semelhante ao mostrado no livro dos mestres (não possuem familiares).

Aristocratas são uma versão mais comum e um pouco menos nobre que os Nobres, podem ser encontrados principalmente nas maiores aglomerações humanas e também entre os Hobbits de famílias mais ricas e poderosas. Podem existir alguns poucos Elfos.

Plebeus podem ser encontrados em praticamente todas as raças, são os indivíduos mais simples, o povo,





aqueles que não pensam em guerras ou poder apenas em levar uma vida calma e pacata. A maioria dos Hobbits está nessa classe. Mas já é difícil encontrar Anões ou Elfos que pertençam a ela pois qualquer Anão sabe manejar armas e esta pronto para guerra, e os Elfos são altivos demais para essa classe.

Especialistas são os trabalhadores em geral, os artistas, ferreiros, agricultores, etc. Podem ser encontrados em todas as classes: entre os Anões eles são ferreiros, entre os Hobbits na maioria das vezes são fazendeiros e agricultores. Entre os humanos podem ser de tudo, entre os Elfos normalmente são artífices, como as elfas que fazem as lembas.

Combatentes são a maioria dos lutadores da Terra média, seja qual for a raça. Os guerreiros normalmente são os líderes ou superiores de tropas de combatentes. A maioria dos Anões pertencem a essa classe.

Veja sobre todas essas classes no livro dos mestres de D&D.

Classes de Prestígio

Cavaleiro de Rohan

Bravos guerreiros, os Cavaleiros de Rohan são conhecidos por sua perícia em lutar montados em seus cavalos fabulosos. Armados principalmente de lanças e espadas eles são a força de elite do reino de Rohan, ninguém domina a arte de lutar montado como eles. Os cavalos mais fortes e habilidosos do reino são destinados a eles, pois são eles que possuem a maior capacidade de lidar com essas fantásticas criaturas. E essa mistura de homem e animal se mostrou muito poderosa, um exército de Cavaleiros de Rohan é algo assustador a qualquer um.

Pré-requisitos:

Bônus base de ataque: +5

Perícias:

Cavalgar: 8 graduações, Adestrar Animais: 6 graduações

Raça: humano do reino de Rohan

Talentos: Combate Montado, Investida Montada, Investida Implacável

Especial: saber usar espadas (longa e curta pelo menos), lanças (pelo menos um tipo) e armaduras pesadas.

Na 3ª era: Eles sempre formaram o exercito de elite do reino de Rohan. Normalmente lideram grupos de guerreiros ou formam exércitos de Cavaleiros de Rohan, mas isso apenas em casos extremos de perigo ao reino. Seu maior capitão é Éomer.

Exemplo Cavaleiro de Rohan na 3ª era: Éomer

Dados de Vida: d10

Perícias de classe: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Empatia com Animais (Car), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Procurar (Int), Senso de direção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia: 2+modificador Int

Habilidades: Habilidades físicas são essenciais aos Cavaleiros.

Proficiência em armas e armaduras: Sabem usar todos os tipos de armas de haste, lanças e espadas (inclua adaga e punhal a isso). Também sabem usar armas leves, médias e pesadas além de todos os tipos de escudos.

Características da classe:

Alerta: no 4º nível o animal já é capaz de usar seus sentidos para ajudar seu dono. Sempre que estiver montado em sua montaria (ou mesmo estiver próximo dela) e o Cavaleiro de Rohan fizer um teste de Ouvir ou Observar para tentar detectar algo estranho (uma emboscada, por exemplo) o mestre deve também realizar o mesmo teste (com a mesma CD) para a sua montaria. Caso a montaria passe no teste o Cavaleiro ganha um bônus de circunstância igual à metade do rank do animal nas perícias Ouvir ou Observar nesse seu teste.

Atacar e defender: no 2º nível o Cavaleiro de Rohan já esta mais entrosado com sua montaria: contando como uma ação livre o Cavaleiro pode incitar a montaria a lhe ajudar a atacar um alvo específico com mais eficiência realizando um teste de Cavalgar (a CD varia de acordo com a dificuldade e o desafio que a situação exige do cavalo, media variando entre 14-18). Se obtiver sucesso o Cavaleiro recebe um bônus de circunstância de +2 em sua jogada de ataque contra aquele alvo até a sua próxima rodada, mas perde os bônus de Defesa concedido por estar montado em sua montaria pois ela esta preocupada com outra tarefa.

Da mesma forma o Cavaleiro pode realizar esse teste para procurar aumentar a proteção que a montaria lhe oferece contra um determinado adversário. Se obtiver sucesso o Cavaleiro recebe +2 de bônus de esquiva adicionais em sua Defesa (que se soma ao bônus devido à montaria) contra aquele adversário, mas perde seu bônus de Defesa devido à montaria contra qualquer outro adversário até sua próxima rodada. Falha crítica em qualquer um dos testes impede o Cavaleiro de usar esses recursos durante um dia. Essas habilidades não provocam ataques de oportunidade.

Esses recursos só podem ser usados uma vez por rodada (em um ataque ou defesa), mesmo que o Cavaleiro tenha mais de um ataque.

Bônus na Defesa: toda vez que **estiver montado em sua montaria** (entende-se por isso na sua montaria de Rohan, deve estar com ela a pelo menos um mês para começar a aplicar qualquer bônus) o Cavaleiro de Rohan recebe um





Nível	BAB	For	Ref	Von	Bônus na Defesa	Especial
1	+1	+2	+0	+0	+1	Montaria de Rohan
2	+2	+3	+0	+0	+1	Atacar e Defender, Talento adicional.
3	+3	+3	+1	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	+2	Alerta
5	+5	+4	+1	+1	+2	Montaria de Rohan, Talento adicional.
6	+6	+5	+2	+2	+2	
7	+7	+5	+2	+2	+3	
8	+8	+6	+2	+2	+3	Talento Adicional
9	+9	+6	+3	+3	+3	
10	+10	+7	+3	+3	+4	Montaria de Rohan

bônus em sua Defesa, esse bônus se acumula com o bônus de qualquer escudo que esteja carregando, ele representa o entrosamento entre o homem e o animal, a montaria ajuda o Cavaleiro a se esquivar dos ataques o que dificulta os golpes de seus adversários.

Montaria de Rohan: no 1º nível o Cavaleiro de Rohan recebe a sua montaria. Esses cavalos são descendentes de Felaróf e muitos os chamam de Mearas, são extremamente velozes e vigorosos e na maioria das vezes são de cor branca ou cinzenta. As características são parecidas com as de um Heavy War Horse (veja livro dos monstros) embora um Cavalo de Rohan seja ainda melhor. O cavalo atende a alguns comandos de seu dono: com algum tipo de chamado (palavra ou assovio) o cavalo retorna ao dono, desde que possa fazer isso e seja capaz de escutar o chamado, ele também é capaz de realizar os seguintes truques (veja capítulo 2 no livro dos mestres sobre os truques) sem muitas dificuldades: fique, guarde, junto, pegue, recue, casa (volta para sua casa), ele pode também usar seu talento rastrear para tentar seguir alguém. Qualquer teste de adestrar animais, empatia com animais e cavalgar do Cavaleiro de Rohan em sua montaria tem um bônus de circunstância de +2 e qualquer outro indivíduo que não seja um Cavaleiro de Rohan tem -2 de penalidade nesses mesmos testes em relação a esta montaria, salvo casos excepcionais.

Esses animais possuem uma inteligência acima do normal e são capazes de fazer coisas e tomar decisões que espantam alguns. O Cavaleiro pode realizar truques (treinamento) mais especializados e complexos com esses animais. Os animais geralmente entendem os desejos de seus donos, caso o mestre ache que um desejo específico estaria difícil realize um teste de sentir motivação para o cavalo para ver se ele compreendeu. Todos esses animais possuem um bônus de +2 em seus testes de vontade para resistir a efeitos de medo.

Dados de vida: 5d8 + 20

Iniciativa: +1 (Dex)

Movimentação: 20m

Defesa: 10 (+1 destreza, -1 tamanho).

Redução de dano: 4

Ataques: corpo a corpo: 2 patadas +6, mordida +1.

Dano: patada: 1d6+4, mordida: 1d4+2.

Qualidades especiais: Scent, carrega 20% a mais de peso que um Heavy War Horse.

Jogadas de proteção: Fortitude +8, reflexos +5, vontade +3.

Habilidades: For 18, dex 13, cons 18, int 3, sabedoria 14, carisma 10.

Perícias: ouvir +8, Observar +8, Senso de Direção +6, Sobrevivência +6, Sentir Motivação +6.

Nível de desafio: 2

Tendência: qualquer uma boa

Talentos: Rastrear

No 5º nível a montaria do Cavaleiro se aperfeiçoa ainda mais (ou ele recebe uma melhor).

Dados de vida: 5d8 + 20

Iniciativa: +2 (Dex)

Movimentação: 24m

Defesa: 11 (+2 destreza, -1 tamanho).

Redução de dano: 5

Ataques: corpo a corpo: 2 patadas +6, mordida +1.

Dano: patada: 2d6+2, mordida: 1d4+6.

Qualidades especiais: Scent, carrega 40% a mais de peso que um Heavy War Horse.

Jogadas de proteção: Fortitude +9, reflexos +6, vontade +5.

Habilidades: For 19, dex 14, cons 19, int 4, sabedoria 15, carisma 12.

Perícias: ouvir +10, Observar +10, Senso de Direção +8, Sobrevivência +8, Sentir Motivação +8.

Talentos: Rastrear

Nível de desafio: 2

No 10º o Cavaleiro esta apto a possuir as melhores montarias de reino e portanto de Toda a Terra média.

Dados de vida: 5d8 + 25

Iniciativa: +7 (Dex, iniciativa aprimorada).

Movimentação: 28m

Classe de armadura: 12 (+3 destreza, -1 tamanho).

Redução de dano: 6

Ataques: corpo a corpo: 2 patadas +6, mordida +1.

Dano: patada: 2d6+6, mordida: 2d4+2.





Qualidades especiais: Scent, carrega 60% a mais de peso que um Heavy War Horse.

Jogadas de proteção: Fortitude +10, reflexos +7, vontade +7.

Habilidades: For 20, dex 16, cons 20, int 5, sabedoria 16, carisma 14.

Perícias: ouvir +12, Observar +12, Senso de Direção +12, Sobrevivência +12, Sentir Motivação +10.

Talentos: Rastrear, iniciativa aprimorada.

Nível de desafio: 2

Talento Adicional: no 2º, 5º e 8º níveis o Cavaleiro de Rohan ganha um talento adicional.

Guardião

Durante toda a história da Terra média existiram homens e Elfos que se empenharam no objetivo de proteger um reinado, uma nação, um povo. Ótimos guerreiros e fenomenais rastreadores, eles sempre formaram a elite do exército de onde protegem. Ficaram conhecidos como Guardiões. São muito habilidosos com armas, embora não gostem de armaduras. Resistentes e perseverantes eles são temidos pelas forças negras da Terra média que vêm neles uma determinação em seus objetivos assustadora. O Guardião sempre tem um objetivo a seguir e sempre faz de tudo pra cumprir com sua obrigação, nem que isto custe a sua morte. São muito leais e extremamente confiáveis. Em épocas passadas o reino de Doriath, do rei Thingol e sua rainha

Melian, teve suas fronteiras protegidas por vários Elfos que eram Guardiões, como Beleg, o maior deles de todos os tempos. Na 3ª era alguns guardiões protegeram durante muito tempo os limites do Condado do resto da Terra média, foi por isso que lá a paz durou mais do que em qualquer outro lugar. Aragorn era o maior entre eles e a saga O Senhor dos Anéis revela todas as suas habilidades incontestáveis.

Pré-requisitos:

Bônus base de ataque: +6

Perícias:

Cura: 8 graduações, **Senso de Direção:** 6 graduações,

Sobrevivência: 8 graduações

Raça: humano (geralmente Dúnedain) ou Elfo

Talentos: Rastrear, Vontade de Ferro

Tendência: qualquer uma não maligna

Especial: saber usar espadas (longa e curta pelo menos) e arco (pelo menos um tipo).

Na 3ª era: Na 3ª era a maioria dos Guardiões (que são poucos) são humanos, os últimos descendentes mais diretos da linhagem dos homens de Númenor. A maioria deles guarda as fronteiras do Condado, mas alguns vagam pela Terra média a fim de observar o movimento do Inimigo ou mesmo ajudando na guarda de Minas Tirith. Poucos Elfos são guardiões, alguns talvez em Valfenda se aproveitando da sabedoria e conhecimento de Elrond ou entre os Elfos Silvestres.

Exemplo Guardião na 3ª era: Aragorn





Nível	BAB	For	Ref	Von	Especial
1	+1	+2	+0	+2	Rastrear Aprimorado, Sabedoria dos Antigos (bônus na Defesa), Viajante.
2	+2	+3	+0	+3	Protetor, Corpo Fechado (bônus contra magia, feitiço e corrupção).
3	+3	+3	+1	+3	Habilidoso Combatente, Sabedoria dos Antigos (mantém bônus na Defesa).
4	+4	+4	+1	+4	Corpo Fechado (bônus para os aliados), Sangue élfico.
5	+5	+4	+1	+4	Sabedoria dos Antigos (não pode ser flanqueado), Persistente.
6	+6	+5	+2	+5	Corpo Fechado (imune a falha crítica)
7	+7	+5	+2	+5	Sabedoria dos Antigos (imune a sucesso decisivo)
8	+8	+6	+2	+6	
9	+9	+6	+3	+6	Protetor (bônus em ataques de oportunidade)
10	+10	+7	+3	+7	Sabedoria dos Antigos (prever o perigo)

Dados de Vida: d10

Perícias de classe: Cavalgar (Des), Conhecimento (algum da Terra média; Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Ofícios (Int), Procurar (Int), Saltar (For), Senso de direção (Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des).

Pontos de perícia: 4+modificador Int

Habilidades: Habilidades físicas são essenciais a qualquer guerreiro, mas os Guardiões também se beneficiam de sua Sabedoria em combate.

Proficiência em armas e armaduras: Sabem usar todas as armas simples e comuns além de armaduras leves.

Características da classe:

Corpo fechado: no 2º nível o Guardião recebe um bônus de +2 em seus testes de resistência contra magias e feitiços. Se a magia ou feitiço afetar sua mente, for um efeito de medo ou for uma doença ou maldição mágica ele ainda possui um bônus adicional de +2 em seu teste de resistência. Além disso, ele possui um bônus de +3 em seu teste de Vontade para resistir à corrupção. O guardião também se torna imune a doenças naturais.

No 4º nível o porte do guardião é tão forte que até mesmo seus aliados ficam mais resistentes quando em sua presença: o Guardião pode definir uma vez por dia um numero de aliados igual a seu nível de Guardião que receberão 'sua força', esses aliados recebem um bônus de moral de +2 em seus testes de resistência contra magias ou feitiços que afetem suas mentes e contra efeitos de medo, além de um bônus de +2 em seus testes de resistência para resistir a corrupção. Esses bônus duram 1h.

No 6º nível o Guardião se torna um individuo tão altivo que ele não falha mais desastrosamente. Todo vez que o jogador tirar 1 em qualquer teste o mestre não deve aplicar efeitos desastrosos por essa falha, considere como se tivesse ocorrido uma falha normal mas não uma falha crítica (em termos de interpretação e não em termos de regra). Mas é claro que para efeitos de regra o 1 continua valendo como uma falha em qualquer teste.

Habilidoso Combatente: a partir do 3º nível o Guardião esta tão bem treinado em combate que seus golpes são mortais. Sempre que fizer um ataque, verifique se a jogada de dados não resultou no do valor imediatamente anterior ao menor valor do alcance do sucesso decisivo da arma, se o teste resultar nesse valor e for suficiente para acertar o alvo adicione +1d4 ao dano. Exemplo: se o alcance do sucesso decisivo de uma arma é 19 e 20, o número imediatamente anterior ao 19 é o 18. Caso tire 18 no dado e o valor final do ataque seja suficiente para acertar o adversário o Guardião pode adicionar +1d4 ao seu dano. Se tirar 19 ou 20 role o critico normalmente.

Protetor: o Guardião é feroz e oportunista em combate. A partir do 3º nível ele tem um número de ataques de oportunidade adicionais por rodada igual ao seu bônus em Destreza (mínimo de 1). No 9º nível ele recebe +2 nas jogadas de ataque e dano de cada ataque de oportunidade.

Persistente: os guardiões são reconhecidos por sua resistência e bravura em batalha. A partir do 5º nível mesmo estando entre 0 e -4 pontos de vida um guardião não fica inconsciente e ainda pode realizar uma ação parcial por turno. Quando chegar a -5 ou menos pontos de vida ele cai inconsciente. Além disso, a chance de se estabilizar enquanto inconsciente por estar com pontos de vida negativos é de 40% e não de 10% que é o normal.

Sangue élfico: o sangue élfico somado a resistência e disciplina adquirida pelo guardião o ajuda a se tornar mais saudável. A partir do 4º nível o guardião se recupera de seus ferimentos 50% mais rápido que qualquer um. Se for um Elfo ele se recupera 150% mais rápido (os Elfos por si só já se recuperam 100% mais rápido).

Rastrear Aprimorado: o Guardião possui uma habilidade para rastrear que para os outros parece ser mágica. Primeiramente ele não recebe a penalidade de -5 por rastrear em sua velocidade normal. Além disso, a dificuldade do terreno rastreado é menor para ele (veja mais detalhes na tabela do talento rastrear no livro do jogador): Solo muito macio (CD 0), Solo macio (CD 5), Solo firme (CD 10), Solo duro (CD 15).

Sabedoria dos Antigos: O guardião desenvolve uma espécie de sexto sentido que o guia e auxilia em diversas





situações. No 1º nível eles já podem somar o seu bônus de sabedoria à sua Defesa além de seu modificador normal de destreza (sempre que não puder usar seu bônus de destreza também não poderá usar o bônus de Sabedoria), mas isso é cancelado caso use uma armadura média ou pesada nas quais não estão acostumados e perdem sua atenção especial.

A partir do 3º nível ele mantém seu bônus de destreza (e Sabedoria) na Defesa mesmo se for surpreendido ou atacado por um inimigo invisível.

A partir do 5º nível ele não poderá ser flanqueado, isso impede ataques furtivos, por exemplo. A única exceção a isso é contra inimigos que tenham 3 ou mais níveis que ele (no geral) que poderão flanqueá-lo normalmente, ou se ele estiver imobilizado.

No 7º nível a capacidade do Guardiã de se prevenir é tamanha que impossível lhe acertar em pontos vitais (a não ser que esteja imobilizado ou inconsciente), ele se torna imune a sucessos decisivos.

No 10º nível ele atinge o ápice de sua capacidade preventiva. Uma vez por dia, sempre que um perigo direto (uma emboscada, uma avalanche eminente, por exemplo) for

eminente ao guardião e a quem o acompanhar o mestre deve realizar um teste de Sabedoria para ele (quanto mais próximo o evento menor a CD) para tentar sentir esse perigo. Ele só pode prever eventos diretos nele e que irão acontecer em até no máximo 1 minuto para cada ponto de bônus de sabedoria. Em caso de sucesso a resposta deve ser simples, o mestre deve dizer que ele sentiu que uma avalanche pode acontecer a qualquer instante atingindo-o, ou que da floresta fechada logo à frente ele sente uma energia estranha que pode significar que existem inimigos por lá. O jogador pode escolher o momento em que deseja o teste, em caso de falha o mestre deve simplesmente dizer que ele não sentiu nada.

Viajante: no 1º nível o Guardiã recebe essa habilidade semelhante a dos rangers. Se já possuir como ranger então não tem efeito algum.

Arqueiro Élfico

Os Elfos são conhecidos por sua perícia com arcos. E os Arqueiros Élficos são os melhores nisso entre eles. Sua habilidade com arcos beira a magia, sua precisão é assustadora.





Nível	BAB	For	Ref	Von	Especial
1	+1	+0	+2	+2	Flechas Afiadas, Bônus de incremento na distancia.
2	+2	+0	+3	+3	Através da Camuflagem(-10%), Dano Decisivo Aprimorado.
3	+3	+1	+3	+3	Tiro Duplo.
4	+4	+1	+4	+4	Arqueirismo Montado Especial
5	+5	+1	+4	+4	Mira consistente
6	+6	+2	+5	+5	Através da Camuflagem(-20%)
7	+7	+2	+5	+5	Tiro Triplo
8	+8	+2	+6	+6	Mira consistente, Ataque preciso.
9	+9	+3	+6	+6	Dano Decisivo Aprimorado
10	+10	+3	+7	+7	Através da Camuflagem(-30%), Mira consistente.

Extremamente disciplinados e concentrados eles formam o esquadrão de elite de artilharia de qualquer exército élfico e sem dúvida causam espanto e/ou admiração a todos que os vêem em ação.

Pré-requisitos:

Bônus base de ataque: +5

Perícias: Concentração: 4 graduações, Observar: 6 graduações

Raça: Elfo

Talentos: Tiro Certoiro, Tiro Rápido, Foco em Arma (arco, qualquer tipo).

Na 3ª era: Na 3ª era a maioria dos Arqueiros Élficos se concentram na floresta de Lórien ou entre os Elfos silvestres da floresta das trevas.

Exemplo Arqueiro Élfico na 3ª era: Legolas

Dados de Vida: d8

Perícias de classe: Acrobacia (Des), Cavalgar (Des), Concentração (Cons), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Usar Cordas (Des).

Pontos de perícia: 4+modificador Int

Habilidades: Destreza é a principal habilidade de um arqueiro élfico.

Proficiência em armas e armaduras: Sabem usar todos os tipos de arcos além de adaga, punhal e espada curta. Sabem usar armaduras leves mas não podem usar armaduras médias ou pesadas pois isso tira toda a sua mobilidade e anula suas habilidades extraordinárias.

Características da classe:

Bônus de incremento na distância: o Arqueiro Élfico ganha um incremento de distância em seus disparos com arcos igual a 3m[10 ft]por nível nessa classe de prestígio, adicionados depois de qualquer multiplicadores. Assim, no 10º nível, o Arqueiro Élfico possui um incremento de distancia adicional de 30m[100 ft]em seus disparos.

Arqueirismo Montado Especial: Esse talento é

semelhante ao talento Arqueirismo Montado (veja esse talento no livro do jogador), mas tem um adicional: além de diminuir a penalidade para atirar em movimento você também deve diminuir qualquer penalidade em um ataque à distância do Arqueiro Élfico devido a uma situação inusitada (de movimento; diminuir a penalidade em até seu bônus de destreza) como atirar caindo de algum lugar, atirar deslizando encima de um escudo escada abaixo, atirar pendurado em uma corda bamba, etc.

Ataque Preciso: a partir do 8º nível o Arqueiro Élfico pode abdicar de todos os seus ataques extras e somar todos os bônus de todos esses ataques em um só ataque **com arco e flechas** certoiro e fulminante. *Ex: se o arqueiro tem um ataque +10/+5 ele fará apenas um com um bônus de +15.* O alcance do acerto decisivo nesse ataque é dobrado (acumulando com bônus de arma afiada). Para usar esse ataque é necessário se valer de uma rodada de ataque total (do mesmo jeito se fosse ataques múltiplos). Esse ataque é muito estimado quando um alvo está bastante protegido e/ou camuflado, pois a sua precisão é altíssima (principalmente em níveis mais altos). Assim, o ataque preciso ignora todas as percentagens de cobertura do alvo. O Arqueiro Élfico pode usar esse ataque uma vez por dia para cada 3 níveis de Arqueiro Élfico que possuir. Não se pode usar nenhuma habilidade especial de combate, a não ser o talento Foco em Arma, se possuir, e o bônus de destreza, que devem ser adicionados ao total da soma das bases de ataque, na mesma rodada em que se usa Ataque Preciso, pois a concentração nesse tipo de ataque deve ser exclusiva e focada apenas nisso.

Através da Camuflagem: quando o Arqueiro Élfico atinge o 2º nível ele pode reduzir em 10% a chance de erro devido à camuflagem de seu alvo (veja sobre camuflagem na pág. 133 do livro do jogador). No sexto nível ele pode reduzir em 20% e no 10º nível em 30%. É claro que não se pode reduzir nada abaixo de 0.

Dano Decisivo Aprimorado: a partir do 2º nível o dano de um acerto decisivo com arco de um Arqueiro Élfico é incrementado em +1. Assim o dano de um acerto decisivo de





uma flecha passa a ser x4 ao invés de x3. No 9º nível esse incremento aumenta em mais um, vai para x5.

Flechas afiadas: todas as flechas que o Arqueiro Élfico dispara são consideradas armas afiadas além de qualquer outra prioridade que possuem. Assim, a chance de um acerto decisivo com uma flecha passa a ser 19 e 20 ao invés de apenas 20.

Mira consistente: a partir do 5º nível o Arqueiro Élfico pode, uma vez por dia, lançar novamente o dado para um ataque com arco que acabou de fazer, o novo resultado será o resultado válido independente do seu valor. No 8º nível essa habilidade pode ser usada 2x por dia e no 10º 3x por dia, embora não possa ser usada mais de uma vez para um mesmo ataque.

Tiro Duplo: a partir do 3º nível o Arqueiro Élfico ganha esta habilidade. Você pode atirar duas flechas ao mesmo tempo em oponentes deferentes. Isso conta como

apenas um ataque mas tem algumas restrições: os alvos devem estar a um mínimo de 9m [30 ft.] de distancia de você; o alcance máximo do disparo é reduzido em 30%; O dano de cada uma das flechas é reduzido em 1 em ambos os ataques que também sofrem uma penalidade de -4 na chance de acertar.

Você pode dividir quantos ataques quiser (se tiver mais de um) em Tiros Duplos mas para usar essa habilidade (uma ou mais vezes) é necessário fazer uma rodada de ataque total. *Ex: você tem um bônus de ataque +10/+5 e deseja realizar Tiro Duplo em seu primeiro ataque. Você pode disparar duas flechas no primeiro ataque cada uma com um bônus de +6(10-4) e depois realizar o outro ataque normalmente(+5), inclusive poderia realizar um ataque usando Tiro Duplo também no seu segundo ataque que teria um modificador igual a +1(5-4) para cada flecha (Lembrando que o alcance é menor e o dano também, como mostrado*





acima). Observe que esse exemplo só se baseia no bônus base, o bônus final de cada ataque ainda sofre acréscimos de habilidades, talentos ou outros fatores.

Tiro Triplo: no 7º nível o Arqueiro Élfico é tão habilidoso que consegue disparar até 3 flechas de uma só vez, cada uma em um alvo diferente. A mecânica é semelhante à apresentada no Tiro Duplo. Só que aqui a penalidade em cada um dos ataques é -6 para acertar e a redução no dano de cada flecha continua -1. Além disso, o alcance do ataque é reduzido em 50%.

Mestre Anão

Existem alguns Anões que são tão ligados às rochas e à arte de modelar metais que desenvolvem uma capacidade de lidar com magia, mas especificamente com o ramo Material. Entre eles estão os mais sábios e inteligentes dos Anões que embora quase nunca sejam líderes entre eles (afinal a sociedade anã é baseada na força e resistência, o que dá vantagem aos guerreiros) são extremamente respeitados pois são eles que criam os maravilhosos itens pelos quais os Anões são famosos por criar.

Pré-requisitos:

Perícias: Identificar Magia: 4 graduações, Ofícios (qualquer arte de criação relacionada a ferro ou pedras): 4 graduações

Raça: Anão

Talentos: Vontade de Ferro

Atributos: Int 12+

Na 3ª era: a maioria dos Mestres Anões se concentram nas maiores sociedades anãs.

Exemplo Mestre Anão na 3ª era: Armeiros de Erebor

Dados de Vida: d8

Perícias de classe: Avaliação (Int), Conhecimento (arcano, história dos Anões, etc, Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Escalar (For), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Senso de Direção (Sab).

Pontos de perícia: 2+modificador Int

Habilidades: Inteligência é o atributo primário de magia, mas os atributos físicos também são importantes pois eles ainda são Anões, e todo Anão sabe lutar.

Proficiência em armas e armaduras: Sabem usar armas simples e armas comuns e todos os tipos de armaduras e escudos.

Magias: O Mestre Anão só pode conjurar magias do ramo Material, que para efeito de regras é considerado seu ramo primário. Ele também pode usar seus pontos de sub-criatividade (além de colocar no ramo Material) para conseguir vantagens extras, como todo conjurador pode (veja acima nas classes conjuradoras).

Características da classe:

Criar Item Mágico e Criar Item Mágico

Aprimorado : funcionam da mesma forma como mostrado na classe conjuradora Mestre Artífice, mas os Mestres Anões **não** podem criar cordas ou capas, apenas armas e armaduras. Na Terra Média se comenta sobre brinquedos mágicos dos Anões, a criação deles pode estar nessa habilidade, o mestre tem liberdade para expandir essa habilidade nesse sentido mas os brinquedos dos Anões não são muito mais que isso: brinquedos.

Talento Adicional: nos níveis 5 e 10 o Mestre Anão recebe um talento adicional a sua escolha.

Capitão

O grande senhor do campo de batalha, o Capitão lidera suas tropas nos tempos de guerra. Grandes líderes, conseguem contagiar toda a sua Unidade com seu carisma, ajudando-os a alcançar feitos dignos de serem lembrados nos anos de paz.

Pré-requisitos:

Bônus Base de ataque: +8

Alinhamento: Qualquer leal

Perícias: Diplomacia 4 graduações

Talentos: Liderança

Habilidades: Bônus de Carisma +3

Na 3ª Era: Os capitães geralmente se concentram em Gondor e em Rohan, regiões muito ameaçadas pelas tropas de Sauron e de Saruman.

Exemplo de capitão na 3ª Era: Théoden

Nível	BAB	For	Ref	Von	Sub-criatividade	Especial
1	+0	+2	+0	+2	+1	Criar Item Mágico
2	+1	+3	+0	+3	+1	
3	+2	+3	+1	+3	+1	
4	+3	+4	+1	+4	+1	
5	+3	+4	+1	+4	+1	Talento Adicional
6	+4	+5	+2	+5	+1	
7	+5	+5	+2	+5	+1	
8	+6	+6	+2	+6	+1	Criar Item Mágico Aprimorado
9	+6	+6	+3	+6	+1	
10	+7	+7	+3	+7	+1	Talento Adicional





Nível	BAB	For	Ref	Von	Bônus de Moral	Especial
1	+1	+0	+0	+2	+1	Líder da Unidade
2	+2	+0	+0	+3	+1	
3	+3	+1	+1	+3	+1	Tamanho da Unidade 1
4	+4	+1	+1	+4	+2	
5	+5	+1	+1	+4	+2	Talento bônus
6	+6	+2	+2	+5	+2	
7	+7	+2	+2	+5	+3	Tamanho da Unidade 2
8	+8	+2	+2	+6	+3	
9	+9	+3	+3	+6	+3	Talento bônus
10	+10	+3	+3	+7	+4	Tamanho da Unidade 3

Dado de vida: d10

Perícias de classe: Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento – Inimigo (Int); Diplomacia (Car), Empatia com Animais (Car), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Procurar (Int), Senso de direção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia: 2+modificador Int

Habilidades: Habilidades físicas são essenciais aos Capitães, assim como o Carisma.

Proficiência em armas e armaduras: Sabem usar todos os tipos de armas de haste, lanças e espadas (inclua adaga e punhal a isso). Também sabem usar armas leves, médias e pesadas além de todos os tipos de escudos.

Características da Classe:

Bônus de Moral: O bônus de moral é aplicado a todas as jogadas da Unidade que comanda, devido à grande influência que o capitão causa nos corações daqueles que lutam por sua espada.

Líder da Unidade: O capitão é considerado líder da Unidade para efeitos e bônus de moral nos combates em

massa.

Tamanho da Unidade: O capitão é capaz de fazer com que sua Unidade ataque com tamanha fúria e vontade que, mesmo sendo em menor número, são capazes se terem sucesso contra inimigos maiores. Para cada vez que o capitão receber a característica Tamanho da Unidade, sua Unidade será sempre considerada uma vez maior do que realmente é. *Exemplo: A unidade comandada por Celblanth possui 50 membros. Como ele possui 3 níveis na classe Capitão, sua unidade será considerada como se tivesse 100 membros. Se seu nível fosse 7, seria considerada como se tivesse 150 membros. Se o nível fosse 10, seria considerada como se tivesse 200 membros.*

Talento adicional: Nos níveis 5 e 9, o capitão recebe um talento bônus a sua escolha.



CAPÍTULO 2 - REIS, GUERREIROS E MAGOS





CAPÍTULO 3 ḡḡḡḡḡ ḡḡ ḡḡḡ ḡḡḡḡḡ

A TERRA MÉDIA

ḡḡḡ ḡḡḡ ḡḡḡ ḡḡḡ ḡḡḡḡḡ

O continente conhecido como Terra média é o local onde acontecem os principais eventos da Terceira Era do Sol.

As regiões principais da Terra média incluem: Mordor, Rohan, Rhovanion, Rhûn, Gondor, Eriador e Harad.

Mordor

Está situado na Terra média ao leste do Anduin e Ithilien, ao norte do Harad próximo e Khand, ao sul de Rhovanion e do Mar de Rhûn.

As fronteiras são delimitadas pelas Montanhas de Cinza ao norte e as Montanhas da Sombra ao oeste e sul. A leste não há montanhas. A entrada de Mordor é situada além da entrada leste, através do Passo de Cirith Ungol, aproximadamente 110 milhas ao sul no lado oeste das Montanhas da Sombra e Ithilien, passando por Minas Morgul e a Torre de Cirith Ungol ou através do portão negro Morannon. A passagem de Cirith Ungol leva até o Planalto de Gorgoroth onde se situam a torre negra Barad-Dûr e Orodruin, a Montanha da Perdição. Ao norte do Planalto ficava Boca Ferrada e ao longo do interior das montanhas corria o Morgai. Ao sul, os rios Núrn e Lithlad desembocam no Mar de Núrnem.

O tamanho de Mordor: De norte a sul: 370 milhas e de leste a oeste 425 milhas.

Mordor nem sempre foi dessa forma. Na primeira era, o mar subterrâneo de Helcar cobriu a área, mas os terremotos ao final daquela era ergueram terras onde não havia antes e afundaram outras. O Mar de Núrnem e o Mar de Rhûn, as montanhas Ered Lithui e Ephel Dúath foram erguidas e se tornaram as fronteiras de Mordor. No início da segunda era, Mordor era uma terra desolada, mas durante o passar dos anos foi sofrendo mudanças. Ainda na segunda era, por volta de seu primeiro milênio, Sauron aparece, e, amedrontado pelo poder dos Númenorianos, escolhe Mordor para erguer sua fortaleza, e assim Barad-Dûr começou a ser construída.

Ao final da segunda era, a Última Aliança conseguiu destruir Sauron, Barad-Dûr, a fortaleza de Durthang, a Torre de Cirith Ungol e Nelig Myrn foi erguida nas montanhas para vigiar Mordor, mas depois da grande praga (terceira era 1636 – 1640), a fortaleza perdeu seu nome e Mordor ficou sem vigília. Os espectros do anel ocupam Mordor entre os anos 1975 – 1980 da terceira era, e tomam Minas Ithil. Sauron retorna a Mordor, vindo de Dol Guldur, no ano 2942 da terceira era e começa a reerguer Barad-Dûr.





PASSO DE CIRITH UNGOL

O passo de Cirith Ungol fica nas Montanhas da Sombra e vai de Mordor até Ithilien. O passo é o único caminho do oeste para Mordor. De Gondor e Ithilien passa a estrada Morgul, passando pelo Morgai até o Planalto de Gorgoroth. No sudoeste do passo fica Minas Morgul, e a nordeste a Torre de Cirith Ungol. A norte das montanhas fica o caminho até Torech Ungol.

MINAS MORGUL

Minas Ithil é uma cidade fortificada erguida pelos reis de Gondor, Isildur e Anárion, mas é referida geralmente como a torre, a primeira obra importante e marco da cidade. Foi renomeada Minas Morgul durante o ano de 2002 da terceira era. Construída nas Montanhas da Sombra no vale oeste das montanhas depois de uma ponte sobre Morgulduin.

O portão da cidade é situado ao norte e a estrada que leva ao portão passa por campos sombrios e a ponte branca possui formas humanas e bestiais entalhadas.

A torre de Minas Ithil foi terminada aproximadamente no ano 3320 da segunda era, o mesmo ano da fundação dos reinos próximos, Arnor e Gondor. Nesta época, Isildur e Anárion pegaram quatro Palantíri e os deixaram em Minas Ithil, Minas Arnor, Osgiliath e Orthanc. A torre de Minas Ithil foi construída em pedras brancas e no pináculo superior foi colocada uma fina lua minguante.

A paz em Minas Ithil não durou muito tempo, já que Sauron iniciava guerra contra Gondor e toma de assalto Minas Ithil na segunda era, no ano 3429 e destrói a árvore branca, mas Isildur munido de um ramo dessa árvore escapa para Minas Arnor (Minas Tirith) e planta a nova árvore lá. Isildur então desceu pelo Anduin atrás de seu pai, Elendil, e junto com Gil-Galad formam a Última Aliança, enquanto Anárion defendia Minas Arnor. Nessa época, Sauron ainda não havia capturado o Palantir.

Minas Ithil foi reconquistada durante a Guerra da Última Aliança e antes da fuga de Sauron e seguindo a linha temporal da Guerra, é dito que Isildur mandou Aratan e Ciryon para Minas Ithil, que foi tomada novamente antes do cerco de Barad-Dûr.





Após a guerra e do fim da segunda era, Gondor se fortifica, erguendo a Torre de Cirith Ungol, Durthang e Nelig Myrn mais ao leste para guardar e proteger o ponto mais oriental de defesa de Ithilien e Minas Ithil.

Nada mais é dito sobre Minas Ithil e o que ocorreu naquela cidade durante os 1640 anos que sucederam, até que a grande praga que devastou Gondor e forçou o reino a deixar Mordor desguarnecida, permitindo que o rei dos espectros do anel juntar suas tropas no ano de 1980 da terceira era. Quando estavam prontos, se lançaram de Mordor e cercaram Minas Ithil, que foi bravamente defendida por dois anos, mas acabou por sucumbir no ano 2002 da terceira era, e as forças de Sauron capturaram o Palantir.

Minas Ithil se tornou um lugar de terror e medo, e foi renomeada Minas Morgul. Na cidade tudo foi corrompido e deformado, e as figuras encravadas na pedra foram transformadas em rostos demoníacos e sinais de horror.

Depois da Guerra do Anel e da morte de Sauron, foi tarefa do novo prefeito Faramir limpar Minas Morgul do medo e terror que ainda permanecia na cidade.

TORRE DE CIRITH UNGOL

A Torre de Cirith Ungol, nas Montanhas da Sombra, fica ao este da parede rochosa, acima e ao norte da estrada Morgul no vale de Cirith Ungol, próximo ao Planalto de Gorgoroth. A construção das torres foi iniciada por Gondor junto com Durthang e Nelig Myrn, após a Batalha da Última Aliança, no final da segunda era para vigiar Mordor. Mas a força de Gondor fálhou na terceira era durante a grande praga, e a torre caiu em decadência e permaneceu vazia até que os espectros do anel a consertaram.

Existem dois caminhos até a torre, ambos passando pelo Vale de Cirith Ungol. Um vai pelas escadas ao norte das Montanhas da Sombra e através da Torech Ungol e sai pelo lado por uma porta da parede externa e chega ao caminho principal para o portão. O outro caminho segue pela estrada Morgul pelo Vale de Cirith Ungol direto para o lado leste das Montanhas da Sombra e para a estrada secundária do portão.

A torre tem seu lado oeste para as montanhas, e foi construída numa base próxima ao topo das montanhas ao norte de Cirith Ungol. Nenhuma aproximação é possível, a não ser através da estrada Morgul e pelo portão.

O portão a Sudeste na parede externa era guardada pelos dois vigias. Dentro do portão existe um pátio de 50 pés cercado de paredes de 30 pés de altura.

A torre é composta de três blocos. Cada um menor e cada um subindo a encosta do lado oeste das Montanhas da Sombra. O pico é fino, aparentando, ao longe, ser um chifre no topo da torre.

No interior da torre existe uma escadaria subindo no sentido horário com portas ao seu lado, levando a diversas salas, terminando no telhado numa pequena sala com duas portas. Em uma das portas, sobe uma escada no sentido anti-horário. Na metade da escada, existe uma sala, e no topo da escada há a porta que leva ao telhado.

PLANALTO DE GORGOROTH

Uma área desolada, com inúmeras fissuras que rasgam a terra, além de diques e pequenos montes de velhos vulcões, que dão à área um aspecto naturalmente maligno.

Existem apenas duas entradas para o planalto, sendo uma através de Udûn e a outra pela estrada Morgul, que passa ou pelo vale de Cirith Ungol ou através de Torech Ungol.

BARAD-DÛR - A TORRE ESCURA

A torre-fortaleza de Sauron, situada no Planalto de Gorgoroth. Construída duas vezes, sendo que a primeira torre foi construída por Sauron, temendo a força dos Númenorianos, e foi destruída na Guerra da Última Aliança. Quando Sauron retornou a Mordor na Terceira Era, começou a reerguê-la, terminando-a em 25 de março de 3019.

MONTANHA DA PERDIÇÃO

O único vulcão ativo de Mordor que se tem conhecimento, situado no Planalto de Gorgoroth. Sua base é de 7000 pés de diâmetro e sua boca é de 1500 pés. Aproximadamente na metade da montanha ficam am Sammath Naur e as Fendas da perdição.

DURTHANG

Próximo à Boca Ferrada, essa fortaleza foi construída após a Guerra da Última Aliança, para ser mais uma fortificação dos gondorianos para vigiar Mordor. Depois da Grande Praga e da





tomada de Mordor pelos espectros do anel, Durthang virou uma fortificação infestada de orcs.

A TOCA DE LARACNA

A toca de Laracna fica no interior das Montanhas da Sombra. Vindo da estrada Morgul, um caminho leva para o interior da montanha. Após esse caminho, há uma escada estreita que leva para a toca da aranha.

Torch Ungol é uma teia de túneis e cavernas. Os orcs construíram diversos túneis alternativos para escapar da aranha.

FENDAS DA PERDIÇÃO

Local onde Sauron forjou o Um Anel, e o único lugar onde ele pode ser destruído. Sua entrada é pelo lado leste do vulcão. Após a entrada, um longo túnel leva até a sala das forjas, onde as fendas da perdição iluminam o local.

As fendas da perdição são túneis adjacentes ao túnel principal do vulcão.

Rohan

O nome Rohan deriva da palavra “Lögrad”, da língua nativa dos Noldor. A terra e a província dos rohirrim e Eorl por Cirion, o guardião de Gondor, pela ajuda durante a batalha de Celebrant.

A maior parte do reino é coberta por planícies, sendo que apenas as Montanhas Brancas cobrem a linha do horizonte.

A nordeste fica o início do Entágua e o planalto de Erynui Muil. A oeste corre o rio Isen, vindo das Montanhas Sombrias, servindo como fronteira do reino. Da floresta de Fangorn corre o Entágua, separando o lado leste do oeste, até desaguar no Anduin.

ABISMO DO HELM

O abismo é parte do braço norte das Ered Nimrais, e acima dele são erguidos os três picos de Rohan, os Thrihyrne. No vale onde o abismo termina foi construído o Forte Trombeta e o portão do Helm, e entre os braços das montanhas foi construído o dique do Helm.





Durante a Terceira Era, o Senhor do Abismo do Helm foi Erkenbrand.

FORTE TROMBETA

A fortaleza no Abismo do Helm é uma torre dentro de dois pátios circulares cada um com cercado por um muro alto.

O pátio mais externo não é exatamente redondo, formando um ângulo onde a parede se encontra com o desfiladeiro, fechando-se no portão do Helm, o abismo do Helm e, logo depois, as cavernas.

A face noroeste da fortaleza foi construída junto à montanha. Na base do forte existem dois portões na parede externa, um na frente e outro aos fundos, sendo que no portão dos fundos existe uma escada que passa pelo abismo e pelo grande portão frontal em forma de arco, com uma ligação com a estrada que leva até o dique.

Além dos dois portões, uma pequena portinhola próxima à parede da montanha que leva por uma trilha estreita até o portão da frente.

A parede mais externa possui postos estratégicos onde os homens podem visualizar e abater invasores. Esses postos são acessados a partir de quatro escadarias.

AS CAVERNAS DO ABISMO DO HELM

As cavernas de Aglarond ficam atrás do Abismo do Helm. Vastas e belas, as cavernas possuíam vários salões e caminhos que levavam mais e mais perto do coração das montanhas.

EDORAS

A cidade-chefe de Rohan, erguida na extremidade oeste do Folde Leste sobre uma colina, a cidade é cercada por um dique, uma muralha e uma cerca. No topo da colina fica o salão dourado de Meduseld, o salão do rei de Rohan. Fora da cidade corre a estrada oeste para Minas Tirith para o leste e a velha estrada do sul e os vaus do Isen a oeste.

MEDUSELD

O salão dourado do rei de Rohan foi construído por Eorl, porém este morreu antes do término da obra, então seu filho Brego, o segundo rei de Rohan o concluiu.





O salão é comprido e largo, com pilares erguidos até o teto e o chão engravado com runas. Nas paredes ficam as tapeçarias do reino, com figuras austeras de lendas de outrora. Em um dos tapetes está gravado um jovem cavalcando um cavalo branco em uma trilha enquanto sopra sua corneta. Nos pilares estão engravadas pepitas de ouro e outras gemas coloridas. No centro do salão fica uma pira e na ponta sul um altar com três degraus e, no topo, o trono.

A FLORESTA DE FANGORN

A Floresta de Fangorn, uma das últimas remanescentes da Grande Floresta do Sul, que outrora cobria imensas partes da Terra média. Na época, a Floresta de Fangorn era chamada de Ponto Leste. Ficando a leste das Montanhas Sombrias, a sul de Lothlórien e a norte de Rohan.

A floresta tem 100 milhas de leste a oeste, e aproximadamente o mesmo de norte a sul.

A leste do final das Montanhas Sombrias, árvores antigas que outrora marchavam pela terra antes mesmo do despertar dos elfos se refugiam.

Essas árvores eram os Ents, árvores com o espírito de Yavanna. Além dos Ents, ali habitam os Huorns, árvores não entescas, mas ainda capazes de se mover.

ISENGARD

A cidadela de Saruman. Situada à oeste do Isen no imenso vale circular de Nan Curunír entre os braços sulistas das Montanhas Sombrias. Construída pelos Númenóreanos na Segunda Era.

Isengard é um círculo de pedras negras que cercam o vale como paredes. Existe apenas uma entrada para Isengard, um arco guardado na parede sul que se estende por um túnel fechado em ambas extremidades por imensas portas de aço. Os muros não foram inteiramente construídos pelos homens do oeste, foi parcialmente moldado a partir das montanhas, formando o círculo.

O vale dentro dos muros tem aproximadamente uma milha de diâmetro, e no centro fica a torre de Orthanc.





Antes dos dias de Saruman o vale era verdejante e com diversas árvores frutíferas irrigadas por lençóis de água subterrâneos vindos das montanhas. Mas quando Saruman se virou para o mal o vale se tornou cinza e morto, as árvores definharam e se tornaram grandes pilares de pedra, com correntes de aço mantendo-as unidas. Onde antes havia alamedas verdes, agora existem pedras negras pavimentando o solo, cheio de fendas e massmorras, onde Saruman tem suas forjas e armoriais. Dessas fendas saem vapores imundos que tornam o ambiente fétido. Nas paredes foram construídas pequenas salas com janelas negras que dão vista para o vale.

ORTHANC

Construída pelos homens de Númenor em pedra negra, possui 400 pés de altura. Do solo uma escada sobe para a única porta da torre. No topo existe uma sala, a sala de Saruman. Acima dessa sala, entre os quatro chifres, existe uma sala a céu aberto, com o chão encravado de estranhos sinais.

Dentro da torre existe uma escada que leva até o último andar, com milhares de degraus e diversas janelas cortadas nas paredes. Quando Orthanc foi fundada pelos reinos em exílio de Arnor e Gondor, foi transformada em propriedade do Rei, e uma Palantír foi colocado lá por Anárion.

A torre negra aparenta ter saído dos ossos da terra, e não erguida por homens. Pedras foram unidas como se fossem uma, e, no topo a torre se abre em quatro chifres com dentes, afiados como lâminas de faca. A pedra negra é inquebrável. No lado leste, construído pelo mesmo tipo de pedra, existe uma escada de 27 degraus até a entrada da torre, e acima desta, uma sacada protegida com barras de ferro.

Logo após a coroação de Frealaf como Rei, Beren, o vigilante de Gondor deixou Isengard, deixando-a para Saruman, junto com três chaves negras que abrem a porta da torre.

Antes de Saruman, Orthanc era usada por sábios para observar as estrelas.

Após a destruição do Um Anel, Aragorn e Gimli voltaram a Orthanc e descobriram a caixa onde Isildur guardava o Anel. Descobriram também que Saruman sabia da localização onde Isildur o perdera, mas chegou tarde demais, pois Gollum já o havia encontrado.

Rhovanion

Uma área vagamente delimitada. Porém, segundo as histórias era onde homens do norte (mais tarde os rohirrim) apareceram. Basicamente a área é composta pela Floresta das Trevas, Lothlórien, Dol Guldur e Erebor.

LOTHLÓRIEN

A terra de árvores douradas situada entre as Montanhas Sombrias e o Anduin. A história de Lothlórien remonta a tempos anteriores à chegada de Celeborn e Galadriel à Terra média. Nessa época, ali habitavam os elfos cinzentos, chamados Teleri. Sobre reis ou rainhas anteriores a Celeborn e Galadriel não existe nada muito claro. Lendas falam de Amdir, que fora rei de Lórien e teve um filho chamado Amroth. Porém em lendas mais recentes conta-se Amroth como sendo filho de Celeborn e Galadriel.

CARAS GALADHON

A principal cidade dos elfos de Lórien é uma enorme clareira, protegida por uma grande parede verde, formada por árvores Mallorn inacreditavelmente altas. Nos galhos e entre as folhas existem incontáveis pontos de luz, verde, dourada e prateada. Caras Galadhon era, inicialmente, uma fortaleza, porém apenas uma pequena parte dos elfos moram dentro de seus muros. No exterior da cidade, existe uma grande estrada de tijolos brancos que levam até a entrada da cidade.

Pelo portão passa uma grande alameda que leva até um imenso gramado com uma fonte iluminada por lâmpadas prateadas penduradas nas árvores. Dessa fonte, a água cai num bojo e transborda, formando um pequeno córrego. Ao sul do gramado fica a mais imponente das árvores. Essa árvore é onde fica a residência de Celeborn e Galadriel. Ali fica também um jardim fechado, onde desemboca o pequeno córrego que sai da fonte. Nesse jardim a céu aberto não existem árvores, e, no centro, existe um pedestal onde fica o Espelho de Galadriel.

FLORESTA DAS TREVAS

Do ponto leste até o oeste, a floresta mede 210 milhas, e de norte a sul, 480. Ao norte, ficam as colinas de Ered Mithrin, e a oeste corre o Anduin até Lórien. Ao norte da Floresta das Trevas corre a Trilha da floresta, que inicia nos portões da





floresta. Ao sul da floresta, um pouco abaixo dos Campos de Lis fica o que é conhecido como as bordas da floresta.

Na parte sudoeste da Floresta das Trevas fica o planalto onde, em seu topo, ficava Dol Guldur.

DOL GULDUR

Dol Guldur era o ponto mais alto da parte sul da Floresta das Trevas, também conhecido como Amon Lanc, pois nenhuma árvore crescia na região. Lá foi a fortaleza de Sauron antes da sua volta a Mordor.

MONTANHAS SOMBRIAS

Com um comprimento de aproximadamente 1000 milhas, a cadeia de montanhas conhecida como Montanhas Sombrias atravessam a Terra média de norte a sul, separando as terras de Eriador e de Rhovanion. As Montanhas Sombrias são o lar de orcs, águias e dos anões de Khazad-dûm. Tempos atrás, a extremidade norte das Montanhas Sombrias serviu de barreira do reino perdido de Angmar e da fortaleza orc de Gundabad, enquanto sua extremidade sul protege Isengard, lar de Saruman. Chamada de Hithaegilir pelos elfos, as Montanhas Sombrias possuem picos que merecem destaque: Methedras, Bundushathûr, Zirak-zigil, Barazimbar, e Gundabad; enquanto o Passo Alto, o Passo do Chifre Vermelho e os túneis de Khazad-dûm são as três principais maneiras de se atravessar a cordilheira.

CAPÍTULO 3 - A TERRA MÉDIA





MORIA

No ano 1687 da Segunda Era do Sol, durante a guerra entre Sauron e os Elfos de Eregion, os Anões das Montanhas Sombrias trancaram as grandes portas das mansões de Khazad-dûm, e não mais saíram pelo mundo afora. Após esses acontecimentos, Khazad-dûm passou a ser considerado um local escuro e secreto, sua história e habitantes, desconhecidos. Assim, foi apelidada de Moria, o abismo negro.

Desta forma, os anões das Montanhas Sombrias sobreviveram às devastações da Segunda Era, vivendo nas profundezas das montanhas, até o ano 1980 da Terceira Era. Naquele ano, enquanto buscavam um grande veio de mithril, os anões, acidentalmente, despertaram um balrog, um demônio que estava adormecido desde o final da Primeira Era. Após lutarem por um ano contra o demônio de fogo e da morte de dois reis, os anões abandonaram Moria. Então, Moria se tornou o domínio do balrog, e moradia de muitos orcs, trolls e outras criaturas negras.

A antiga beleza dos corredores de Khazad-dûm se transformou em terror, escuridão e medo. Por cinco anos, entre 2989 até 2994, um grupo de anões tentaram restabelecer o reino de Moria, mas foram emboscados e mortos entre os orcs que habitavam o local e o Observador na água. O balrog reinou absoluto no reino dos anões, até que, em 3019 da Terceira Era, foi derrotado por Gandalf.

MONTANHA SOLITÁRIA

Situada ao sul das Ered Mithrin, foi na Montanha Solitária que Thrain I fundou o Reino sob a Montanha, no ano 1999 da Terceira Era, quando os anões abandonaram Moria por causa do Balrog. A montanha tem aproximadamente 10 milhas de diâmetro e aproximadamente 35000 pés de altitude. Na base da montanha ficava a cidade de Vale. A cidade foi devastada por Smaug.

URZAL SECO

A parte leste das Ered Mithrin se divide em dois braços. A área situada na bifurcação é chamada Urzal Seco. O local é chamado dessa forma porquê é sabido que a área era, antigamente, berço de dragões. A proximidade com a Montanha Solitária trouxe grandes problemas para os anões ali estabelecidos, tendo em vista a ganância dos dragões. Não há dúvida que Smaug tenha vindo dessa região.

ESGAROTH

Situada às margens do Lago Comprido, não existem registros de sua fundação, apesar de ser notória a velhice da cidade, apesar de ter sido reconstruída.

Até hoje se pode ver os destroços da cidade antiga. A cidade costumava ser rica, antes da chegada de Smaug, devido aos negócios com Valle e com os anões da Montanha Solitária ao norte.

A cidade foi construída a partir de uma união de mercadores. A cidade possui uma grande quantidade de escadarias, através das quais pode-se chegar na água e, de barco, navegar por um canal sob um arco que leva para o lago. Da cidade até as margens existe uma ponte de madeira com um porão na extremidade da cidade. Na outra extremidade da ponte, existe uma guarita com guardas.

ANDUIN

O grande rio tem sua nascente ao norte das Montanhas Sombrias. Atravessando a Terra média de norte a sul, passando por toda a Floresta das Trevas, os Campos de Lis, Lórien, os Argonath e a Queda de Raurós, passando por Mordor, entre Minas Tirith e Minas Morgul, até desembocar no Mar, próximo ao sul de Gondor.

Rhûn

As terras próximas ao Rhûn fazem parte do extremo leste da Terra média. A terra não é claramente delimitada, mas sua fronteira oeste é o rio Carnen. A própria etimologia da palavra Rhûn significa Leste, e serve mais como um limite das terras desconhecidas além do território conhecido da Terra média.

Rhûn não é uma área muito explorada pelos habitantes do oeste da Terra média.

MONTANHAS DE FERRO

Situadas no leste próximo da Terra média, aproximadamente a uma distância de 100-120 milhas das Ered Mithrin, são a fonte do rio Carnen.





MONTANHAS VERMELHAS

Na primeira era, as Montanhas Vermelhas eram ligadas às Ered Engrin, até sua destruição na Guerra da Ira ao final da primeira era. Situadas no leste próximo da Terra média, a 100-120 milhas das Ered Mithrin. Possui 225 milhas de largura.

CARNEN

O rio vermelho tem seu nascedouro nas Montanhas de Ferro, e corta o leste próximo da Terra média até o mar de Rhûn. O nome do rio provém da cor avermelhada da água, devido à grande quantidade de minerais

Harad

As fronteiras que separam Gondor e Mordor do Sul são o rio Harnen e as Ephel Dúath. O Harad não possui fronteira precisa com Khand, sendo que a área inteira é conhecida como Haradwaith, onde fica o grande deserto de Lostladen.

Nessa área vive a raça humana conhecida como Haradrim, muito parecidos com os humanos normais, porém que juraram aliança a Sauron. No Harad distante as lendas dizem que vivem homens de pele negra e com olhos de fogo, como meio-trolls.

KHAND

É difícil estabelecer precisamente os limites dessa área, sendo expresso apenas em mapas. Comumente toda a área ao sul de Mordor é chamada Haradwaith. O nome da terra provém da língua local, habitada por aliados de Sauron.

Gondor

Depois da queda de Númenor, Elendil e seus filhos Isildur e Anarion estabeleceram os Númenóreanos no exílio: Arnor e Gondor. Em Gondor, Isildur e Anarion fundaram a capital Osgiliath, e próxima à capital, Minas Arnor. Durante sua glória, o reino de Gondor se estendia ao norte até os Argonath, no Anduin, ao sul até Umbar, ao leste se estendia até Mordor e a oeste até Angrenost. As terras ou províncias que faziam parte de Gondor eram Calenardhon, Anórien, Ithilien, Lossarnach, Lebennin, Belfalas, Laedon, Anfalas, Dor-em-Emnil, Andrast e Harondor.

MINAS TIRITH

O nome refere-se à Torre Branca, mas é utilizado também para a cidade. A cidade branca é situada no sopé do Monte Mindolluin, em Gondor.



CAPÍTULO 3 - A TERRA MÉDIA





A cidade é cercada por seis fileiras de muros de pedras brancas, exceto a última fileira, mais externa, feita de pedra negra, como a de Orthanc. A Torre de Ecthelion, situada no centro do último e mais alto círculo de muros, brilha como um pico de prata e pérola, alta e como se fosse feita de cristal. A cidade foi construída sobre seis terraços, um sobre o outro, separados, cada um, por uma distância de 100 pés um do outro. No primeiro andar, fica o Grande Portão, feito de aço e virado para o leste.

O segundo portão, no segundo círculo de muros situa-se virado 45° ao sul, em relação ao primeiro, e o portão do terceiro andar, 45° ao norte. Os demais portões seguem o mesmo padrão. A partir do sexto portão, chegando na cidadela, existe uma pequena ladeira até o sétimo portão, encravado na pedra da montanha e finalmente chegando à alta corte, junto ao Merethond e o local da Fonte, onde a Árvore Branca um dia floresceu, e da onde o Anduin pode ser visto, à frente do pináculo da Torre Branca, onde a bandeira branca dos Regentes tremula 1000 pés acima do solo. Na Torre Branca ficava um dos Palantír, colocado numa câmara secreta logo abaixo do teto. Além disso, no sexto andar ficam as Casas de Cura e o mercado.

No topo do quinto muro, a pedra da parede encontra a pedra da montanha, ligando a cidade ao Mindolluin.

A sacada desse muro é coberta com uma proteção forte, e é completamente fechada, e leva até onde ficam os Salões e as tumbas dos antigos Reis e Regentes, ao fim da Rath Dínen, a rua silenciosa. A única entrada é pela Porta Fechada, a Porta dos Regentes de Gondor, no sexto nível, que leva a um túnel em declive. Fora do Grande Portão ficam os Campos de Pelennor. À frente do Grande Portão passa a Grande Estrada do Oeste.

Isildur e Anárion construíram Minas Arnor (que depois veio a se chamar Minas Tirith) após a queda de Númenor, no final da Segunda Era, basicamente como uma guarnição vigiando o norte e oeste de Osgiliath. O sexto Rei de Gondor, Ostohor reformou e ampliou Minas Arnor, tornando-a residência de verão dos Reis de Gondor. O vigésimo-sexto Rei de Gondor, Tarondor nomeou Minas Arnor residência oficial dos Reis de Gondor, onde foi plantada a semente da Árvore Branca.





Assim, Minas Arnor tornou-se capital de Gondor. O último Rei de Gondor, Earnur rebatizou Minas Arnor para Minas Tirith, quando da queda de Minas Ithil.

PELLENOR

A terra em volta da primeira parede de Minas Tirith era bela e rica, com diversos córregos desembocando no Anduin. Os poucos moradores que ali habitavam, fora das paredes protetoras eram poucos, descendentes dos morenos que habitavam as planícies antes da chegada dos Reis através do mar. Mesmo assim, são reconhecidos como povo de Gondor.

OSGILIATH

Fundada no final da Segunda Era por Isildur e Anárion como a capital de Gondor. Esta grande cidade, também conhecida como Fortaleza das Estrelas, com o Domo de Osgiliath, se tornou a cidade-chefe de Gondor, mesmo que os Reis morassem em Minas Arnor.

Durante os reinados em Gondor, Osgiliath sofreu grandes danos. O Domo de Osgiliath foi queimado, e o Palantíri que ali ficava desapareceu nas águas do Anduin. No ano 1437 da Terceira Era, um incêndio destruiu Osgiliath.

FLORESTA DRÚADAN

Situada no ponto nordeste de Anórion. Ao norte da floresta corre a Grande Estrada do Oeste. Ao sul, fica o sopé das Ered Nimrais. Ali existe o Vale das Carroças de Pedra, onde a Floresta Druadan se torna a Floresta Cinzenta. Na Floresta de Drúadan fica o Farol de Eilenach e o Farol de Amon-Din. Nessa floresta vivem os Homens Selvagens das Florestas, os Woses.

VALE DAS CARROÇAS DE PEDRA

Um vale secreto na Floresta de Drúadan, próximo ao sopé das Ered Nimrais. Esquecida por todos, salvo pelos Woses e seu líder Ghan-Buri-Ghan, que ajudou a camuflar a tropa de Rohan na Guerra do Anel.

PÂNTANOS MORTOS

Pântano situado no local da Guerra da Última Aliança. O terreno pantanoso cresceu desde aquela época, engolindo as tumbas dos que ali morreram. A brisa que corta o local deixa

um cheiro de morte e podridão por onde passa. As poças de água no local revelam, no escuro ou durante a noite, faces de humanos, elfos e orcs mortos durante a guerra. Faces pálidas, algumas horrendas, outras nobres, orgulhosas ou tristes. Apesar deles estarem ali nas poças, elas não podem ser tocadas. São como imagens ou memórias de muito tempo atrás.

GONDOR OCIDENTAL

A Baía e Belfalas foi recriada no final da Primeira Era na Guerra da Fúria quando Arda mudou. Imensas massas de terra criaram a baía. A ilha de Tolfalas é situada aproximadamente a 40 milhas ao sul da costa de Belfalas. Antes da queda de Númenor, Tolfalas era uma península ligada à Terra média. Localizada no extremo sul da Baía de Belfalas, a Baía de Umbar é situada praticamente em Harad. A oeste da Baía foi erguido o Globo de Pharazôn, e ao sul fica o Refúgio de Umbar. O grande cabo e província de Gondor, desembocando no mar, próxima os rios Gilraen e Edhellond e à cidade de Dol-Amroth. A cidade de Dol-Amroth é a cidade do cabo de Belfalas, na província de Dor-en-Ennil em Gondor é habitada atualmente por pessoas que possuem sangue élfico. O nome foi dado a partir da história de Amroth e Nimrodel.

SENDAS DOS MORTOS

A trilha secreta sob Dvimorberg, a montanha assombrada, nas Ered Nimrais até o vale Blackroot, onde fica a pedra de Erech.

PEDRA DE ERECH

Uma pedra negra, da altura de um homem, semi-enterrada no solo num vale a leste do rio Morthond no vale Blackroot. A pedra foi colocada ali por Isildur, quando chegou de Númenor, após a queda. Erech, o rei das montanhas, jurou aliança a Isildur frente à pedra, no início do reinado em Gondor. Porém, quando Sauron retornou, Isildur convocou os homens do local para se unirem a ele na guerra da Última Aliança. Porém, sua convocação foi ignorada, já que, anteriormente, os habitantes do vale adoravam Sauron. Isildur, então, lançou uma maldição sobre eles: eles jamais descansariam em paz até que o juramento fosse cumprido, e que Erech seria seu último rei. Os homens da montanha não ousaram tomar partido durante a guerra, e, lentamente, definharam.





Eriador

Eriador é toda a região entre as Montanhas Sombrias e as Montanhas de Angmar, de leste a oeste, e de norte a sul entre as Ered Luin e praticamente o final das Montanhas Sombrias. Em Eriador ficam os reinos de Angmar, Arnor, Arthedain, Rhudaur, Cardolan e o Condado. Outras localidades de Eriador são o Golfo de Lhun, onde ficam os Portos Cinzentos, Bree e a Floresta Velha.

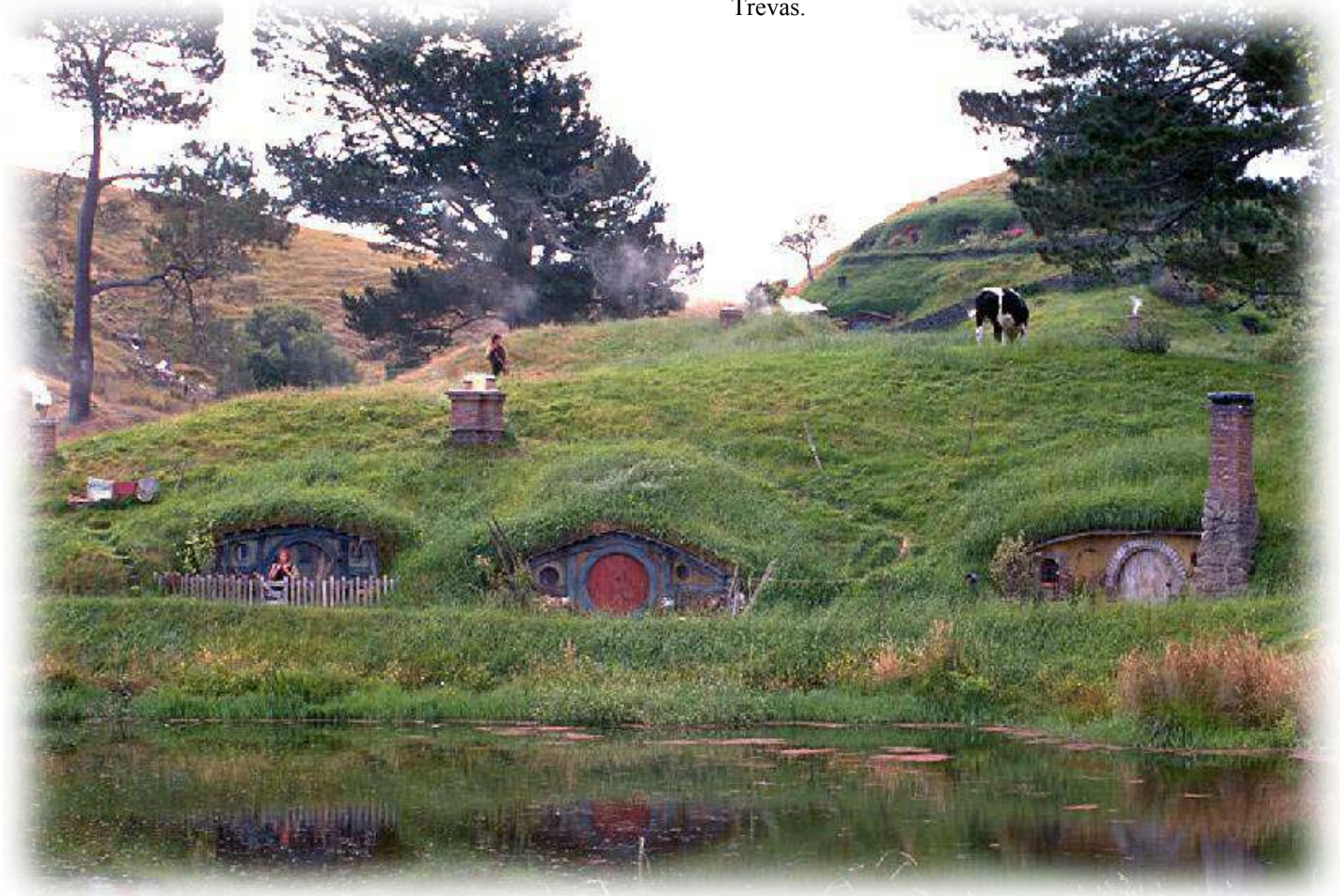
O CONDADO

O Condado, a terra dos Hobbits em Eriador, foi fundado no ano 1601 da Terceira Era, e é dividido em quarta norte, quarta sul, quarta leste e quarta oeste. Imediatamente após a quarta leste fica a Terra dos Buques, ao mesmo tempo dentro e fora dos limites do condado.

A descrição total de cada vila, estrada, lugar, floresta, etc, está ligada a cada uma das Quartas, a Terra dos Buques e o Marco Ocidental.

PONTE DO BRANDEVIM

A Ponte dos Arcos de Pedra fica onde a Grande Estrada do Leste é cruzada pelo Brandevin do Condado (Quarta Leste) a Terra dos Buques e outras áreas da parte leste de Eriador. Existem três grandes arcos de pedra e eles ficam do lado leste da ponte onde foi construído o portão quando Pippin, Merry, Sam e Frodo retornaram de sua aventura. A ponte foi construída na Terceira Era quando o poder do Reino do Norte, Arnor, estava em seu apogeu, presumidamente entre os anos 130 e 861. Esse foi um período e relativa paz no Norte, os Elfos se casavam e tinham filhos em Imladris e isso foi pelo menos 300 anos antes dos Hobbits cruzarem as Montanhas Sombrias devido ao nascimento do mal na Floresta das Trevas.





Depois dos Hobbits terem obtido as terras além, a oeste, da ponte no ano 1601 da Terceira Era garantidas a eles pelo rei Argeleb II, tudo o que foi pedido é que mantivessem a Ponte e todas as outras pontes e estradas bem reparadas, e que reconhecessem seu Rei e ajudassem seus mensageiros.

QUARTA NORTE

Na Quarta Norte do Condado em Eriador existem fica as áreas dos Campos Verdes, Frincha Longa e Quinta d’Aveia. É também onde se encontra a Floresta Atacuale. Dos ermos do Norte até o limite da Quarta Norte ficava a origem do rio simplesmente chamado de O Água e a leste da Floresta Atacuale ainda existe um pequeno riacho, sem nome, correndo até a Quarta Oeste e afluindo no Água.

QUARTA OESTE

Na Quarta Oeste do Condado em Eriador existem vilas, comunidades, povoações e os locais: Tuqueburgo, Ladeira Tûk, Vila dos Hobbits, A Colina, Sobremonte, O Lago de Beirágua, Beirágua, Tocanova, Tocagulha, e o Brejo Juncoso. Na fronteira oeste da Quarta Oeste ficam as Colinas distantes e no centro do caminho Norte/Sul ficam as Colinas Brancas. Próximo a Tocagulha fica o Brejo Juncoso e da Quarta Norte vem a rio chamado O Água passando pela Quarta Oeste e correndo Quarta Leste à dentro. Próximo a Encruzada fica a área chamada Tuqueburgo e ai começa a Terra das Colinas Verdes que continua através da Quarta Sul e também da Quarta Leste. Através da Quarta Oeste corre a Grande Estrada Leste partindo das Colinas Distantes até a Quarta Leste e a Ponte dos Arcos de Pedra, acima do Brandevin.

QUARTA SUL

Na Quarta Sul do Condado em Eriador ficam as vilas e povoados de Tocadura, Vale Comprido, Alfineteiros e Sacolabolseiros. No angulo Norte Superior fica parte das Terras das Colinas Verdes onde passa a Estrada de Tora de Madeira partindo do Tuqueburgo na Quarta Oeste indo até a Quarta Leste próxima a Terra dos Buques.

Tobold Corneteiro, do Vale Comprido, na Quarta Sul, cultivou pela primeira vez a erva-de-fumo por volta de 1070 do registro do Condado, na época de Isegrim II. As melhores ervas ainda vêm desse distrito especialmente as variedades conhecidas como Folha do Vale Comprido, Velho Toby e Estrela do Sul.

QUARTA LESTE

Na Quarta Leste do Condado em Eriador você encontra o Sapântano, os Campos da Ponte, e os córregos do Cardo e do Troco. Também os rios Voltavime e O Água vindo da Quarta Norte através da Quarta Oeste até a Quarta Leste tendo seu fluxo derramado no rio Brandevin. E é daqui que sai a Grande Estrada do Leste pela Ponte de Arcos de Pedra.

A Quarta Leste ou Terras dos Buques, como os Hobbits a chamam, foi adicionada ao condado em 2340 da Terceira Era (ou 740 do registro do Condado), a região não foi adicionada por nenhum decreto de Reis, mas nesse tempo os Velhobuques ocuparam a Terra dos Buques, a região a Leste do Rio Brandevin e a margem da Antiga Floresta.

Foi nessa região que surgiu o hábito de construir celeiros e casas grandes. Os Hobbits daí eram maiores que normal, tinham pernas volumosas e usavam botas de anões quando havia muita lama no chão devido ao tempo estava úmido. Ficaram conhecidos como tendo boa quantidade de sangue Grado, o que se confirma pela penugem que muitos deles tinham no queixo; eles têm habilidade em música e linguagem e isso é bom, pois eles mantêm vários livros e documentos. Na Quarta Leste temos o povoado do Tronco onde fica a mais famosa estalagem, a Perca Dourada que serve a melhor cerveja da Quarta Leste.

A Terra do Buques tem de norte a sul algo em torno de 20 milhas e de leste a oeste 3, 4 milhas. Prímula Brandeduque, mãe de Frodo, veio da Terra dos Buques e foi lá que ele nasceu. Geralmente o pessoal da Vila dos Hobbits não sabem muito sobre a Terra dos Buques e seus habitantes, para eles aquela é uma região duvidosa (com Hobbits duvidosos), mas rumores dizem que eles são ricos, mas também generosos.

TERRA DE BRI

A Terra de Bri ficava em Eriador, era uma pequena comunidade que se situava a algumas centenas de milhas a leste do Condado. Era formada por quatro vilas: Bri, Estrado, Valão e Archet. A sudeste disto ficava a Floresta Velha, a leste o Pântano dos Mosquitos, ao sul a Colina dos Túmulos e acima, ao norte, ficava Fornost ou como chamavam os habitantes das terras de Bri, Fosso dos Mortos. Os habitantes as terras de Bri, em sua maioria Pessoas Grandes (humanos), clamam ser os descendentes originais dos primeiros humanos a vagar no oeste em eras passadas.





A cidade de Bri fica próxima ao Condado, a leste, e em toda Terra média é o lugar onde mais conviveram homens e Hobbits. Foi fundada na Segunda Era do Sol por Homens da Terra Parda, e era a principal vila da Terra de Bri, sendo as outras Valão, Archet e Estrado. Situada entre a Grande Estrada Leste e a Velha Estrada do Norte, mais ou menos no centro do que um dia foi o Reino de Arnor. Por volta de 1300 da Terceira Era com a proliferação de orcs nas montanhas sombrias e a agitação do Bruxo de Angmar, Bri recebe vários Hobbits migrando dessas perigosas terras mais ao norte e muitos desses se fixam na vila, começa aí a história dos Hobbits em Bri. Posteriormente se funda o Condado e começa um grande intercambio entre ele e Bri principalmente de Erva-de-Fumo.

Na Guerra do Anel, Bri era apenas uma sombra de tamanho e importância do que foi nos dias de Arnor abrigando poucos homens e Hobbits. Isso devido à guerra contra o Rei dos Bruxos de Angmar que causou destruição por toda Arnor. A própria sobrevivência da vila já é um grande feito e devem-se considerar os Guardiões do Norte como uns dos responsáveis por isso.

Todos que visitam Bri nunca se esquecem da Taverna do Pônei Saltitante, a mais antiga da região. É um ótimo lugar para se conseguir informações e boatos, pois homens, Hobbits e Anões vindos do sul passam por ela. Também se deve tomar cuidado com o que fala, pois são muitos os estranhos que freqüentam o local. Existem até quartos especiais feitos para abrigarem Hobbits. Lá você encontrará boa comida e bebida e quem sabe também música e diversão.

FLORESTA VELHA

Por volta da Terceira Era do Sol, a antiga floresta que costumava cobrir toda Eriador havia sido reduzida a uma pequena área a leste do Condado, entre o rio Brandevin e as Colinas dos Túmulos, esta era a Floresta Velha e em seu interior haviam muitos espíritos malévolos de árvores que tornavam sua travessia perigosa. É um local de árvores conscientes e antigas que não nutrem um grande amor pelos que andam em suas terras. Geralmente elas são traiçoeiras (dentre essa flora se destacavam Carvalhos e Salgueiros), que podem sufocar ou adormecer os aventureiros que ousarem percorrerem seus caminhos.

Em seu interior reside um ser que é um misterioso que pode ser encontrado em suas caminhadas acompanhadas de música e magia, seu nome: Tom Bombadil. Possui também uma bela

companheira conhecida como Fruta d'ouro. Tom é uma criatura alegre e em harmonia com a natureza e as coisas antigas do mundo, generoso procura ajudar todos aqueles de bom coração que eventualmente se encontrarem em problemas na misteriosa floresta. Ele geralmente é visto como um homem gordinho de barba longa e castanha, olhos claros, e rosto vermelho. Gosta de usar roupas bastante coloridas, podendo usar botas, chapéu, casacos de cores vivas e variadas, costuma também usar uma pena azul comprida presa a uma fita em seu chapéu.

Na época da guerra do anel ela cobria 25 milhas de Leste a Oeste e 40 milhas de Norte a Sul. No seu final ao norte corria a Grande Estrada Leste da até as Terras de Bri e ao leste beirava a Colina dos Túmulos. Nas beiradas das Colinas dos Túmulos ficava a casa de Tom Bombadil.

COLINAS DOS TÚMULOS

É dito que as Colinas dos Túmulos, ou como eles chamavam antigamente Tyrn Goerthaid, são bastante antigas e foram construídas na primeira Era por antepassados dos Edain antes mesmo deles cruzarem as Ered Luin em Beleriand. Considerada por muitos durante a Terceira Era como o mais antigo cemitério dos Homens na Terra média, eles eram reverenciados pelos Dúnedain de Arnor depois do seu retorno, e vários senhores e reis foram enterrados lá. De fato a Colina dos Túmulos foi basicamente formada sobre o lado final ocidental das Colinas do Sul. Ao norte dela corre a grande Estrada do Leste desde Eryn Beraid até Valfenda e a oeste fica a Floresta Velha. Entre a Colina dos Túmulos e as Colinas do Sul corre O Caminho Verde partindo de Fornost e passando por Bri. E entre os limites de Floresta Velha e a Colina dos Túmulos ficava a casa de Tom Bombadil e Fruta d'Ouro.

Não havia árvores ou água nessa terra, apenas grama cobrindo colinas abobadadas que eram cercadas e coroadas por monolitos. Em 1636 as tumbas tornaram-se assobradas por espíritos maus chamados Criaturas Tumulares, demônios enviados pelo Rei dos Bruxos de Angmar para fazerem qualquer mal que fosse. Estes fantasmas transformaram a Colina dos Túmulos em um lugar apavorante e temido.

COLINAS DOS VENTOS

As Colinas dos Ventos se situam em Eriador entre as Colinas do Norte e a Grande Estrada Leste que vai para Valfenda. Existem muitos animais e pássaros nessas colinas e





um belo riacho desce por elas. Nos topos se encontram muralhas e fossos e nas bases ruínas de pedras. O Topo dos Ventos era uma imponente torre de observação, conhecida como Amon Sul onde ficava guardado o mais importante Palantír das terras do Norte. Apesar de pesadamente fortificadas e defendidas pelos Dúnedain durante a guerra com o Rei dos Bruxos de Angmar, elas foram invadidas pelo décimo quinto século. Ao tempo da Guerra do Anel elas eram na maior parte inabitadas, mas ainda um bom local para observação. É uma região onde podem ser encontrados Trolls vindos das Montanhas Nebulosas, eles costumam ficar escondidos nas matas mais fechadas e entre as ruínas e escombros. É também um dos poucos locais onde se pode encontrar a planta medicinal athelas, bastante conhecida entre os guardiões.

A Sudoeste das Colinas dos Ventos fica o Pântano dos Mosquitos, ao Sul o Topo do Vento e Bri. Da ponta Sudeste a ponta Noroeste são algo entorno de 75 milhas, já da ponta Nordeste a ponta Sudoeste aproximadamente 30 milhas.

VALFENDA

No ano de 1697 da Segunda Era, no despertar da Guerra de Sauron contra os Elfos, Mestre Elrond Meio-elfo fugiu de Eregion com os remanescentes do Povo dos Portos Cinzentos. Enquanto muitos dos artifices de Eriador foram destruídos, os Altos Elfos sobreviventes construíram o refúgio de Valfenda no vale escondido de Imladris, no extremo oriente de Eriador, nas raízes das Montanhas Sombrias. Lá foi escondida a Casa de Elrond, considerada a Última Casa Amiga ao Leste do Mar. É uma casa de sabedoria e um refúgio para todos os Elfos e Homens de boa vontade. Tanto a casa quanto o vale são protegidos por magias élficas, que fazem com que as águas dos rios que cercam Imladris se erguerem e correrem contra invasores. Valfenda sobreviveu às guerras da Segunda e Terceira Eras, e além de ser um refúgio élfico, também era um refúgio dos dúnedain, particularmente dos guardiões do Reino do Norte.





CAPÍTULO 4 REGRAS E ROLE-PLAY

Mestrando na Terra-Média

É preciso observar que no D&D (e em qualquer RPG) os autores sempre tem a intenção de deixar as regras e ambientação o mais flexíveis possível no intuito de manter aos jogadores uma grande gama de opções. Por exemplo: no D&D se pode encontrar halflings (aqui sempre chamaremos por hobbits) bons e carinhosos e na outra esquina um maligno hobbit ladrão: a probabilidade de encontrar um ou outro varia de acordo com o mundo, continente, região, cidade ou taverna onde se esteja. Escrever uma obra literária é diferente. A preocupação do autor não é em manter a história flexível, mas sim consistente, baseada nas suas idéias e descrições. Portanto ao pegar uma atmosfera literária como ambientação é preciso ter consciência de que as escolhas não dependem apenas da aprovação do mestre, mas também do contexto oferecido pela obra (a não ser que se opte por não seguir a risca a ambientação proposta). Para o exemplo anterior: na Terra-Média será extremamente difícil encontrar um hobbit maligno; a personalidade dos hobbits é profundamente tocada pela paz e tranquilidade do Condado, local onde vivem desde muito tempo.

Existem algumas regiões da Terra-Média que propositalmente não foram muito detalhadas (como o próprio Tolkien disse), como as terras de Harad, Rhûn e Khand. Isso deixa mais flexibilidade ao mestre para definir qualquer tipo de detalhe em aventuras passadas nesses lugares, mas também lhe reserva mais trabalho.

Sobre armas e armaduras

Na Terra-Média os indivíduos não andam portando armadura completa e quatro, cinco armas. Os anões talvez tenham o habito de andar com algum tipo de armadura ou parte dela, mas todos os outros povos não. Em tempos de guerra é possível que nas maiores cidades (Gondor, por exemplo) existam tropas portando armaduras mais pesadas, mas fora isso é muito difícil encontrar alguém usando uma armadura pesada. Ocrs e Uruks também preferem armaduras de couro reforçado ou de placas de metal (isso quando usam...).

Não existe uma variedade de armas e armaduras como existia na Europa medieval, espadas longas e curtas formam a grande gama de espadas usadas na Terra-Média, espadas diferentes dessas talvez sejam encontradas em terras desconhecidas, como Rhûn, Harad e Khand. Machados, lanças e arcos também são usados. Não há relatos do uso de bestas e de armas mais exóticas apresentadas nos mundos de D&D.

Cura e ferimentos

Um pouco de regras: na Terra-Média não existem poções de cura nem magias que curam instantaneamente. Apenas elfos conjuradores conhecem magias de cura. Portanto se curar na Terra-Média não é tão trivial quanto no D&D (e em várias outras ambientações de RPG), é preciso tempo. Esse fato deve fazer os personagens pensarem duas vezes antes de tentarem entrar de buraco em buraco para pilhar orcs, isso se torna mais





complicado à medida que as feridas aumentam e seu adversário também. Mas na Terra-Média, mesmo os aventureiros, não têm tanta pressa em sua jornada (a não ser que exista algo muito urgente), eles normalmente descansam sempre a noite e ficam algum tempo em algum lugar ao qual acham interessante antes de seguir viagem, o que também pode ajudar a curar ferimentos adquiridos no caminho.

Sistema de Corrupção

Os marcadores de corrupção são uma característica adicional na ficha. Cada indivíduo possui 5 marcadores de corrupção que começam todos desmarcados. Sempre que algum evento indicar o recebimento de um marcador de corrupção é preciso marcar o primeiro dos 5 na ficha, quando receber outro marca o segundo e assim sucessivamente. Quando chegar no quinto marcador a tendência do indivíduo 'desce um nível' e os marcadores de corrupção são zerados novamente.

Exemplo: um conjurador tem de tendência Leal e Bom (cruzado), ele passou a conjurar feitiços ultimamente e isso o fez acrescentar marcadores de corrupção uma vez ou outra. Acontece que ele recebeu seu quinto marcador de corrupção, sua tendência passou a ser Neutro e Bom (Benfeitor) e seu marcador de corrupção foi zerado novamente.

Marcadores de corrupção podem ser acrescentados com o uso de feitiços (regras mostradas no capítulo de magias) ou por atos incompatíveis com a tendência do indivíduo. Neste ultimo caso o árbitro deve ser o mestre, ele deve incentivar os personagens a, de forma geral, seguirem sua tendência, caso eles desejem fazer algo "maligno" se comparado aos seus valores pessoais (tendência) o mestre deve dizer que tal ato resultaria em um teste de Vontade (com CD variável, depende muito da situação, mas a média é entre 12 e 14) para que o personagem não adicione um marcador de corrupção pelo ato.





Se obter sucesso indica que apesar de fugir ao seu padrão normal de atitude, ele está convicto o suficiente de que está fazendo algo próximo do correto para a situação e que não poderia ser diferente, se falhar ele percebe a magnitude do que fez e cai em um arrependimento doloroso (e adiciona um marcador de corrupção). Esse sistema incentiva uma maior interpretação das tendências, o que muitas vezes é esquecido, mas também não pode atuar como uma coleira sufocante que talhe a liberdade dos jogadores, o mestre deve ter muito bom senso ao aplicar esse sistema para que isso não aconteça.

Da mesma forma, caso um personagem comece a tentar melhorar e isso fica claro em sua conduta durante um período regular, o mestre pode premiá-lo com a redução de um (ou mais) ponto de corrupção. Isso também deve ser difícil de acontecer e deve exigir muito empenho dos jogadores. Normalmente a redução vai somente até o grau 0 de sua tendência, ela não “eleva” o personagem a uma tendência mais benigna, a não ser que jogador e mestre tenham conversado sobre o assunto e o jogador tenha decidido que seu personagem realmente está mudando o seu modo de pensar e agir e que isso pode ser representado no jogo com uma mudança de tendência.

Pontos de Heroísmo

Algumas vezes um personagem realiza uma ação sem pensar em si mesmo e que requer tamanha bravura que somente pode ser considerada “heróica”. Nesses casos, o DM deve presentear o personagem com um ponto de heroísmo. Um exemplo de ação merecedora de um ponto de heroísmo é quando Éowyn, vendo que o Nazgûl se aproxima de Théoden, mortalmente ferido, se coloca entre os dois desafiando o poderoso Rei Bruxo de Angmar. Essa ação, que poderia custar a vida de Éowyn, é a típica ação que se chama de heróica. Os pontos de heroísmo podem ser utilizados para realizar ações muito difíceis, ou impossíveis. Um personagem não deve receber um ponto de heroísmo por uma ação que tenha usado um ponto de heroísmo.

Esse é um sistema que criamos para ajudar a refletir as situações fantásticas e emocionantes que acontecem na Terra-Média protagonizadas por heróis e cantadas em baladas que sobrevivem a Eras. Eles podem ser um prêmio a mais para os personagens por uma ação de coragem e honra magníficas. Mas o DM deve ficar atento para que os personagens não comecem a realizar essas ações exclusivamente para receber os pontos, porque esse tipo de atitude iria totalmente contra a finalidade deles. Se os jogadores simplesmente não apresentarem maturidade suficiente para lidar com isso de

forma natural o mestre tem total liberdade para ignorar esse sistema. Ele é opcional (embora recomendado).

O jogador pode usar no máximo 1 ponto por round.

Utilizando pontos de heroísmo

No seu turno, antes de ser determinado o sucesso ou falha em sua ação, o personagem deve anunciar que irá utilizar um ponto de heroísmo para ajudá-lo a realizar a ação (esses pontos não PODEM ser usados levemente, como em um simples teste de natação pra ver quem chega primeiro do outro lado do rio, o DM e jogadores devem ser conscientes em saber que os pontos só podem ser usados em momentos tão difíceis ou importantes quanto aqueles em que eles foram ganhos). Normalmente, o ponto de heroísmo dá ao personagem um bônus de +20 para a ação, porém, pode ser usado para casos especiais:

1- Se usado em um ataque, e esse ataque tivesse sido bem sucedido sem o uso do ponto de heroísmo, o ponto de heroísmo garante um acerto decisivo; caso o ataque tenha sido decisivo mesmo sem a ajuda do ponto ele garante o dano máximo (Ex: o dano do golpe era 1d8, seu crítico seria 2d8, para uma arma de crítico x2, o ponto garantiria 16 nos 2d8).

2- O jogador pode usar um ponto de heroísmo para antecipar sua ação para qualquer lugar na ordem de iniciativa (Ex: ele era o quinto a agir normalmente, usando um ponto de heroísmo pode deslocar sua ação para o primeiro. Isso permanece pelo resto deste combate).

3- O jogador pode escolher gastar um ponto de heroísmo para receber +1d20 de bônus de sorte em sua Defesa contra o ataque que estiver prestes a receber (o bônus só se aplica contra um ataque específico). Se o jogador não for atingido mesmo sem o bônus ele mantém o bônus de +2 (que se acumula com qualquer bônus na Defesa) em sua Defesa contra ataques deste mesmo inimigo pelo resto do combate.

4- O jogador pode escolher gastar um ponto de heroísmo para receber +1d20 de bônus de sorte em um teste de resistência que esteja prestes a realizar (seja qual for o motivo que o levou a realizá-lo). Se utilizado para uma jogada e proteção que simplesmente diminua o dano pela metade, e o personagem tiver sido bem sucedido sem o uso do ponto de heroísmo, o personagem não toma dano algum.

5- O jogador pode utilizar um ponto heróico para estabilizar (não precisa jogar os 10% normais para isso).

6- Logo após realizar uma boa ação ou uma ação de redenção o DM pode permitir a ele gastar um ponto heróico para remover um ponto de corrupção (pode ser um ponto removido a mais caso a ação por si só permita a ele, segundo o DM, remover um ponto de corrupção).

7- O jogador pode utilizar o ponto de heroísmo para ignorar o tempo de recomposição de uma magia que acaba de lançar





(não soma exatamente nenhum tempo de recomposição pelo uso DESTA magia).

Enfim, existem diversos usos para o ponto de heroísmo à escolha do jogador. Portanto, é importante a presença do DM para decidir se determinada ação é merecedora de um ponto de heroísmo e se o uso que o jogador escolher para esse ponto é possível.

REGRAS ALTERNATIVAS DE COMBATE

DEFESA:

Defesa é um tipo de bônus que todas as classes de personagem recebem e que fica maior com o avanço de nível, como funcionam os bônus de ataque e resistência. Assim, cada

classe passa a ter uma progressão de Defesa própria, de acordo com as suas características.

A Defesa mede a capacidade de se esquivar e desviar os golpes que o personagem possui. Um personagem mais experiente também reage melhor quando surpreendido, por isso, o bônus de Defesa também conta quando o personagem é surpreendido e perde o seu bônus de destreza.

Defesa e Multiclasse:

Quando um personagem assume uma nova classe, seu bônus de defesa é calculado da seguinte maneira: some todos os bônus de Defesa de todas as classes e depois subtraia -2 para cada classe a mais além da primeira. Por exemplo, um guerreiro de 4º nível que compre um nível de ranger passa a ter um bônus de Defesa final +4 (+3+3-2= +4). Um Guerreiro de 7º nível, Ranger de 1º e Ladino de 2º teria um bônus de +7 (+4+3+4-4= +7).

As exceções são as classes de prestígio e classes para NPC. Não há nenhuma penalidade por possuir níveis em classes como aristocrata e Arqueiro Élfico.





Bônus de defesa por nível:

Nível	Coluna 1	Coluna 2	Coluna 3	Coluna 4
1	+0	+1	+2	+3
2	+0	+2	+2	+4
3	+1	+2	+3	+4
4	+1	+2	+3	+4
5	+1	+3	+3	+5
6	+2	+3	+4	+5
7	+2	+4	+4	+6
8	+2	+4	+4	+6
9	+3	+4	+5	+6
10	+3	+5	+5	+7
11	+3	+5	+5	+7
12	+4	+6	+6	+8
13	+4	+6	+6	+8
14	+4	+6	+6	+8
15	+5	+7	+7	+9
16	+5	+7	+7	+9
17	+5	+8	+7	+10
18	+6	+8	+8	+10
19	+6	+8	+8	+10
20	+6	+9	+8	+11

Coluna 1: Adepto, Combatente, Especialista, Camponês e Aristocrata.

Coluna 2: Arqueiro Élfico, Guardião e Cavaleiro de Rohan.

Coluna 3: Guerreiro, Classes Conjuradoras, Ladino, Guerreiro Haradrim e Nobre.

Coluna 4: Bárbaro, Ranger e Guerreiro Oriental.

Progressão de defesa para outras classes:

Proficiência em armadura	Defesa
Nenhuma	Coluna 1
Leve	Coluna 2
Leve e média	Coluna 3
Leve, média e pesada	Coluna 4

Progressão de defesa para monstros: Raros são os monstros que possuem habilidade inata para evitar golpes, a menos que possuam alguma classe ou sejam proficientes com algum tipo de armadura. Assim, para determinar o bônus de defesa que determinada criatura venha a receber, veja a tabela abaixo:

Proficiência em armadura	Defesa
Nenhuma	+0
Leve	+1
Leve e média	+2
Leve, média e pesada	+4

Assim, a equação da defesa será: **10 + bônus de destreza + bônus de defesa + misc.**

REDUÇÃO DE DANO:

A armadura utilizada pelo personagem reduz a quantidade de dano causado por um ataque, para os casos em que a habilidade inata de defesa não seja suficiente para evitar os golpes do inimigo.

Armadura	Redução de dano	Bônus na Defesa
<i>Armaduras leves:</i>		
Acolchoada	+1	+1
Corselete de couro	+1	+1
Cors. couro batido	+2	+2
Camisão cota de malha	+1	+2
<i>Armaduras médias:</i>		
Gibão de peles	+2	+2
Brunea	+2	+2
Cota de malha	+3	+3
Peitoral de aço	+3	+3
<i>Armaduras pesadas:</i>		
Cota de talas	+3	+3
Loriga segmentada	+3	+3
Meia armadura	+4	+4
Especial:		
Mithril (soma-se ao bônus normal da armadura)	+10	-

Escudos: Os escudos não oferecem redução de dano. Seu bônus é acrescido à defesa do personagem.

VITALIDADE E PONTOS DE FERIMENTO:

Os pontos de vitalidade e de ferimento determinam a quantidade de dano que o personagem consegue suportar. A vitalidade é baseada na classe, nível e o modificador de constituição. Já os pontos de ferimento é o valor da constituição do personagem.

Quando os pontos de vitalidade chegam a 0, o personagem perde a capacidade inata de suportar os ferimentos em combate. O próximo ataque bem sucedido causa dano que reduz os pontos de ferimento, causando dano físico ao personagem. Se um ataque reduz a vitalidade a 0 e ainda causa dano, o dano é deduzido automaticamente dos pontos de ferimento. Sempre que o personagem toma algum dano de ferimento ele se torna fatigado, e precisa realizar um teste de fortitude (DC 5 + pontos de dano levados). Um personagem fatigado não pode correr ou realizar ataques em carga, e sofre uma penalidade de -2 em força e em destreza. Se a jogada de proteção não for bem sucedida, o personagem é nocauteado. Um personagem nocauteado cai no chão e não pode realizar ações por 1d4+1 rounds. Quando seus pontos de ferimento chegam a 0, o personagem está incapacitado. Um personagem incapacitado só pode mover ou atacar em um round, não pode





realizar ações full round. Um personagem incapacitado que é atacado recebe 1 ponto de ferimento.

Quando os pontos de ferimento do personagem chegam entre -1 e -9, o personagem está morrendo. Um personagem que está morrendo está inconsciente e não pode realizar ações. A cada round, o personagem faz uma jogada de fortitude DC 10 e, se falhar, perde 1 ponto de ferimento. Se for bem sucedido, o personagem estabiliza e para de morrer, mas continua inconsciente. Chegando a -10, o personagem morre.

As classes de PdM não possuem pontos de ferimento, assim como criaturas com menos de 1 HD.

O personagem que comprar o talento Resistência recebe +1 ponto de ferimento para cada vez que comprar o talento.

Os pontos de ferimento, modificados pelo tamanho da criatura são conforme tabela a seguir:

- Minúsculo: Con / 8
- Mínimo: Con / 4
- Miúdo: Con / 2
- Pequeno: Con
- Médio: Con
- Grande: Con
- Enorme: Con x 2
- Imenso: Con x 4
- Colossal: Con x 8

Toda vez que um personagem fica fatigado, todo o dano que recebe é descontado dos seus pontos de ferimento, independente do número de pontos de vitalidade que possui.

Ataques mágicos causam um ponto de dano de ferimento para cada dado de dano que possui. O resto do dano é deduzido dos pontos de vitalidade, assim como curas mágicas curam um ponto de dano de ferimento para cada dado de cura que possui.





Acertos críticos: Quando o personagem realiza, em combate, um acerto crítico, o dano é automaticamente retirado dos pontos de ferimento, independente de quantos pontos de vitalidade o personagem atacado possui.

Sistema de Combate em Massa

O sistema de combate em massa foi criado para decidir eventos que envolvam grandes exércitos. Como base de cada Unidade, utiliza-se a Ficha de Unidade, que resume as habilidades em batalha que os membros da Unidade possuem. A Ficha de Unidade pode ser utilizada tanto para lançar uma tropa inteira em carga quanto para calcular as baixas que tiveram após um ataque de catapultas.

Exemplo de Ficha de Unidade:

Raça: Humano (Dúnedain) **Classe:** Guerreiro **Nível:** 1
Tamanho da Unidade: 80 **Tipo de Unidade:** Infantaria
Pontos de Vida da Unidade: 81 (constituição 12)
Iniciativa: +4 (+4 iniciativa aprimorada)
Ataques: Espada curta
Dano: Espada curta 1d6 + 1
Defesa: 12
Redução de dano: 1 (corselete de couro)
Habilidades: Fr: 13 Dx: 10 Co: 12 In: 9 Sa: 11 Ca: 8
Jogadas de Proteção: Fort: 3 Ref: 0 Fov: 0
Talentos: Iniciativa aprimorada, Foco em arma (espada curta)

RAÇA, CLASSE E NÍVEL: A raça e a classe da Unidade é definida pela maioria. Se na unidade existirem 3 elfos conjuradores e 27 humanos guerreiros, a raça e classe da Unidade será humano e guerreiro. O nível é a média do nível dos membros da Unidade ou seus HDs, arredondando para baixo.

TAMANHO DA UNIDADE: É definido pela quantidade de membros que a Unidade possui.

TIPO DE UNIDADE: Define a maneira que a Unidade opera no campo de batalha. Pode ser Arqueiros, Infantaria, Cavalaria ou Combate:

Infantaria: São todos aqueles que não fazem parte dos outros tipos de Unidade. Não recebem nenhuma espécie de bônus.

Arqueiros: São todos aqueles que portam armas com alcance de pelo menos 15m[50ft].

Cavalaria: São as Unidades que se movem em alta velocidade, são as únicas que não necessitam de uma ação de rodada completa para iniciar combate, necessitando apenas de uma ação padrão.

Combate: São as Unidades que não usam armadura ou usam armaduras leves. Recebe um bônus de +2 para iniciativa, porém uma Unidade combate não pode possuir mais de 20 membros. Cavaleiros usando cavalos leves ou cavalos de batalha sem armadura são considerados combate.

PONTOS DE FERIMENTO DA UNIDADE: Os pontos de ferimento da Unidade é o que determina o dano que uma Unidade pode suportar antes de ser derrotada. O cálculo é feito a partir da soma dos HDs dos membros da Unidade, com os seguintes modificadores:

Majoria dos membros da Unidade possui modificador de Constituição 0	-10%
Majoria da Unidade possui 3 PV ou menos	-25%
Majoria da Unidade possui o talento Resistência	+10%
Unidade de Cavalaria	+50%

INICIATIVA: É o modificador de iniciativa (calculada da maneira tradicional do d20, adicionando modificador de destreza, etc) da maioria. Caso o líder da Unidade possua o talento Liderança, receberá um bônus de +2 para a jogada.

ATAQUES, DANO E DEFESA: É para ser considerado que a arma e armadura portadas pela maioria é a arma e armadura da Unidade. É importante frisar que, nos ataques à distância o atacante não sofre penalidades de alcance da arma devido à facilidade de acertar uma Unidade de homens lutando a qualquer distância.

TALENTOS: Os talentos que a maioria dos membros da Unidade possui serão considerados talentos da Unidade. Porém, alguns talentos **não** são considerados: Cleave, combat caster defence, combat reflexes, combat rotation, defensive fighter, deflect arrows, distract, donning armour, expert grappler, expert marksman, fearsome display, great cleave, improved armour use, improved bullrush, improved called shot, improved disarm, improved dodge, improved trip, mobility, rest in armour, side by side, spring attack, sunder, sure aim, team flanking, whirlwind attack.

ATAQUE: Nos combates de Unidade, as jogadas de ataque procedem da mesma maneira que um combate tradicional do d20.

OPÇÕES DE ATAQUE: Quando ataca, a Unidade possui as seguintes opções:

Carga: Se não estiver em contato com o adversário, a unidade pode ir em carga na direção do inimigo.

Se uma Unidade for em carga em direção à uma Unidade de arqueiros, estes terão direito a um ataque de oportunidade. Funciona da mesma maneira da descrita no Livro do Jogador. É a única forma de se iniciar um combate de Unidades corpo a corpo.





Ataque: Uma Unidade pode realizar ataques corpo a corpo ou à distância. Unidades que possam atacar mais de uma vez no round podem fazê-lo usando essa opção.

Recuar: Uma Unidade que esteja em combate corpo a corpo pode recuar. Recuar é um dos casos que gera ataque de oportunidade em um combate em massa.

MEMBROS DA UNIDADE INDIVIDUALMENTE: Qualquer membro da Unidade que não esteja engajado no combate, pode agir da forma que preferir, lançando magias, realizando ataques separadamente, etc.

MAIORIA: Quando uma Unidade possui uma esmagadora diferença em relação à outra, eles perceberão que eles são capazes de causar um dano muito maior sem sofrer grandes perdas. Vide tabela abaixo:

O tamanho da Unidade é...	Modificador no ataque	Modificador no dano	Modificador de moral
10 vezes maior	+5	X10	+5
5 vezes maior	+3	X5	+3
3 vezes maior	+2	X3	+2
2 vezes maior	+1	X2	+1
2 vezes menor	-1	X1	-1
3 vezes menor	-2	X1	-2
5 vezes menor	-3	X1	-3
10 vezes menor	-5	X½	-5

DANO: O dano é calculado da forma tradicional, porém é importante notar que uma Unidade com mais membros causa uma quantidade maior de dano. Um mínimo de 1 ponto de dano sempre será causado, não importa o quão pequena seja a Unidade. Use como guia a tabela abaixo:

Tamanho da Unidade	Modificador do dano
5-10	-5
11-20	-3
21-50	0
51-100	x2
101-200	x3
200 ou mais	x4

ATAQUES MÁGICOS: Uma magia de dano causa o dano normalmente na Unidade, mesmo que normalmente atinja apenas um alvo, devido à proximidade dos membros da Unidade. Qualquer magia que possua uma área de efeito de pelo menos 6m[20ft] de diâmetro causa o dobro do dano. Testes de resistência e resistência à magia se aplicam normalmente. Magias que causam efeitos que não sejam dano, só surtem efeito se abranger à maioria da Unidade.

MORAL: Poucas unidades lutam até a morte. A visão da morte de um líder ou de uma chuva de flechas vindo em sua direção fazem com que muitos guerreiros larguem as armas e prefiram a rendição à morte. Jogadas de moral são feitas sempre que as seguintes situações ocorram:

Situação	DC
HP da Unidade reduzido pela metade	15
HP da Unidade reduzido a ¼	20
HP da Unidade reduzido a 1/3 em 1 round	10
Unidade sofre mais dano que o inimigo em um round de combate corpo a corpo	10
Unidade atacada por Unidade com 3x mais HP	15

Os seguintes modificadores se aplicam para jogadas de moral:

Moral	Modificador
Líder da Unidade	+ modificador de carisma do líder
Modificador de moral	+/- modificador de moral
Líder de Unidade com o talento Liderança	+ nível do personagem
Ações de PC's	*
Unidade em fuga	-4
Unidade aprisionada	-4

Ação do personagem	Modificador de moral
Matar um líder de Unidade inimiga	+2
Matar um oficial/sargento inimigo	+1
Destruir uma máquina de guerra	+1
Fugir	-4
Matar 10% ou mais da Unidade inimiga em 1 rodada	+1

Se a jogada de moral falhar, a Unidade recuará automaticamente. Para impedir o recuo, uma nova jogada de moral é necessária, desta vez com DC 20. PCs não são obrigados a fugir.

AJUDANDO FERIDOS: Em um combate de Unidades não se conta exatamente quanto de dano cada membro sofre no combate, apenas a capacidade da Unidade em continuar lutando, ou sua vitória ou derrota. Ao final dos combates, uma porcentagem do dano sofrido pela Unidade pode ser recuperado:

Combate à distância: 50% do PV (arredondando para baixo) da Unidade pode ser recuperado.
 Combate corpo a corpo com vitória: 50% dos PV (arredondando para baixo) da Unidade pode ser recuperado.
 Combate corpo a corpo com derrota: 25% do PV (arredondando para baixo) da Unidade pode ser recuperado.

FORMAÇÕES: A formação no campo de batalha é importantíssima, pois ela determina as fraquezas do seu exército e a forma como ele irá atacar as fraquezas do exército inimigo. Uma Unidade pode mudar de formação em uma ação de movimentação.

Unidades em formações aberta ou fechada possuem mais de uma "face". A "face" é onde estão os guerreiros prontos para





lutar. A frente de uma Unidade em movimento é sempre uma “face”. Os lados e a traseira de uma unidade não são “faces”.

Criando uma “face”: A “face” é sempre um lado da Unidade onde os guerreiros estão virados para fora e preparados para lutar. Uma Unidade pode usar uma ação de movimentação para transformar lados em “faces”. A importância das “faces” é que ela reduz a vulnerabilidade da Unidade, pois é muito mais difícil enfrentar uma “face” de uma Unidade do que os flancos ou a traseira, onde estão menos preparados para batalha. Qualquer Unidade pode invadir uma barreira de escudos se não encontrar pela frente uma “face”.

Skirmish: É uma formação extremamente aberta e livre. Seus ocupantes precisam ficar no mínimo a 10 ft de distância um do outro. É extremamente útil em casos de combate à distância, pois os ocupantes podem esquivar sem penalidades. Porém, contra combates corpo-a-corpo, pois Unidades em formações mais fechadas podem se sobrepor a elas com facilidade. Unidades em skirmish sofrem apenas metade do dano em combates à distância.

Aberta: É uma formação ordeira, porém com espaço para manobras. As Unidades devem se dispor em uma formação retangular ou linear. Há espaço suficiente para utilizar qualquer tipo de arma, mas fileiras abertas tornam a defesa mais difícil. Enquanto estiver na formação aberta, você pode dispor dos membros da Unidade da forma que melhor entender, obedecendo às regras de formação e que não tenha mais que 5 ft entre um membro e outro. Mudando a formação equivale a uma ação de movimentação do membro que tiver que realizar o maior deslocamento na Unidade.

Fechada: Assim como na formação aberta, as Unidades devem estar dispostas em formação retangular ou linear. Nesta formação os membros não podem utilizar armas de duas mãos, a não ser que causem dano por perfuração; simplesmente não há espaço para brandir uma greatsword ou utilizar um arco sem ferir um companheiro. Porém armas de alcance são permitidas. Unidades em uma formação fechada portando escudos podem realizar uma ação de movimentação para criar uma parede de escudos na “face” frontal, aumentando em 2 a Defesa da Unidade. Uma Unidade parada pode criar paredes de escudos em todos os lados, porém, se iniciar uma movimentação, apenas a parte frontal será uma “face”, e, conseqüentemente, uma parede de escudos. Unidades em formação fechada possuem -2 na Defesa contra armas de ataque corpo-a-corpo, porém possuem +1 contra ataques à distância, desde que possuam escudos. Todas as jogadas de Reflexos possuem uma penalidade de 2. Formações fechadas

são geralmente empregadas por tropas com armaduras pesadas e escudos. As Unidades em formação fechada podem se reorganizar, desde que um membro esteja adjacente ao outro. Unidades nesta formação não podem correr nem atacar em carga, mas podem utilizar uma ação de movimentação dupla para uma marcha mais acelerada. A cavalaria não pode utilizar este tipo de formação.

Mista: Esta é uma formação utilizada por duas ou mais Unidades que se encontram no campo de batalha. Não é uma formação voluntariosa, ela ocorre quando uma Unidade é invadida por uma Unidade inimiga. O combate entre Unidades em formação mista é considerada uma desordem. É um “cada um por si” frenético onde todos os alvos são atacados sempre que aparece a oportunidade. Devido ao caos reinante em uma formação mista, todos os seus membros sofrem uma penalidade de 2 na Defesa, tendo em vista a facilidade dos oponentes em desferir ataques de oportunidade, ataques pelas costas e flanqueamentos. Quando duas ou mais Unidades combatem em formação mista, todo o dano é retirado diretamente dos pontos de ferimento da Unidade. Não existem combatentes fora da zona de perigo, como existe nos outros tipos de formação. Unidades saindo da formação mista encontram-se automaticamente na formação Skirmish.

Movimentação de Unidades em Formação: Unidades em Skirmish podem se movimentar para qualquer lado na sua taxa normal de movimentação, desde que obedçam o espaço entre membros. Unidades em formação aberta ou fechada podem se movimentar para a frente na sua taxa de movimentação normal. Para se mover nas outras direções, sua taxa de movimentação será pela metade. Unidades que se chocam devem parar. Uma Unidade só pode avançar por sobre a outra se realizar uma jogada de Invasão de Parede de Escudos. Unidades em formação mista não se movem.

Invadindo uma Parede de Escudos: Ocorre quando uma Unidade ataca em conjunto, lançando-se sobre outra, na tentativa de romper uma parede de escudos. É um ataque que pode ser tentado e repellido diversas vezes. Ao invadir uma parede de escudos, a Unidade encontra-se automaticamente na formação mista. Enquanto estiverem nesta formação, cada membro da Unidade contribui para o dano de cada ataque da Unidade, assim como todos os inimigos levarão o dano. Desta forma, tropas maiores arrasam pequenas paredes formadas com maior velocidade. A invasão de uma parede de escudos só pode ser tentada se a face de uma Unidade estiver em direto contato com a face da outra. Essa movimentação pode ser combinada com um ataque em carga. A movimentação normal para a tentativa de invadir uma parede de escudos deve iniciar





a uma distância mínima de 10 ft. Quando o choque ocorrer, as Unidades devem realizar jogadas opostas de força para verificar se a parede foi rompida ou se o ataque foi repellido. Os seguintes modificadores se aplicam: Se uma das Unidades estiver montada, a força da montaria é utilizada, em vez da força do montador. Unidades armadas unicamente com armas de alcance não podem tentar invadir uma parede de escudos. Se os defensores tiverem preparado armas de alcance, poderão realizar um ataque de oportunidade contra a Unidade que ataca. Se mais da metade dos atacantes for destruída, a invasão é automaticamente repellido. Se os defensores estiverem em formação fechada, recebem automaticamente +2 na jogada de força oposta. Se a parede que ataca for maior que a que defende, recebe +1 de bônus na jogada de força oposta. O bônus pode ser dobrado se a parede atacante for maior de ambos os lados. Se os membros de uma das Unidades for de tamanho maior que o da outra, recebem +1 de bônus na jogada de força oposta para cada categoria de tamanho a mais que possuir. Se uma Unidade estiver utilizando armaduras pesadas e o outro leves ou nenhuma armadura, a Unidade com armaduras pesadas recebe um bônus de +1 contra a Unidade com armaduras leves. Se uma Unidade não atacar contra a face da Unidade adversária, não precisa realizar jogadas de força opostas para invadir. Atacantes em carga colina abaixo recebem +2 na jogada de força oposta. Atacantes em carga colina acima recebem -2. Cada linha de membros da Unidade dá +1 (até um máximo de +4) na jogada de força oposta.

Se a tentativa falhar, os atacantes podem realizar um ataque com uma penalidade de -2. Se os defensores estiverem

portando armas de alcance, os atacantes param no limite do alcance da arma.

MÁQUINAS DE GUERRA

Numa batalha, um capitão pode se deparar com inimigos mais poderosos que meras infantarias, cavalaria ou arqueiros. Muitas vezes as tropas do Senhor do Escuro vêm munidas de verdadeiras máquinas de fazer guerra, como catapultas, aríetes e torres de batalha. Essas máquinas de guerra são capazes de decidir uma batalha.

As máquinas de guerra são tratadas como unidades comuns num campo de batalha, porém possuem suas regras e características próprias.

ESTRUTURA: A maioria dos ataques no Senhor dos Anéis d20 system causa o dano na vitalidade ou em pontos de ferimento. No entanto, nas máquinas de guerra, o dano é causado na estrutura da construção.

Um ataque de um personagem deve causar 10 pontos de dano comuns para causar 1 ponto de dano na estrutura da máquina. Qualquer dano menor é totalmente desconsiderado.

Algumas máquinas de guerra possuem armas que causam danos estritamente estruturais, ou seja, para cada ponto de dano que causam, é diminuído 1 ponto de dano estrutural. Ataques de unidades contra máquinas de guerra contam como





dano estrutural, devido à grande quantidade de pessoas atacando a máquina.

RESISTÊNCIA: A resistência das máquinas de guerra só é considerada quando atacados por personagens isolados, não por unidades.

TAMANHO: O tamanho da máquina representa o quanto maior ela é em relação às criaturas. As regras de tamanho são as mesmas apresentadas no Livro do Jogador.

DEFESA: É a capacidade da máquina em evitar golpes.

REDUÇÃO DE DANO: É a capacidade da estrutura em absorver o dano causado pelos atacantes.

DANO: Muitas máquinas possuem dois tipos de dano. O segundo representa a capacidade de causar dano em estruturas e outras máquinas.

CADÊNCIA DE TIRO: Representa a quantidade de full rounds necessários para recarregar a máquina e aprontá-la para efetuar um novo disparo.

EQUIPE: Representa a quantidade de pessoas necessárias para fazer a máquina funcionar em potência máxima. A máquina pode perder 50% da equipe sem sofrer abalos em seu funcionamento, mas a cada membro perdido a partir desse ponto, dobra o tempo da cadência de tiro.

CUSTO: O preço da máquina.

MÁQUINAS DE GUERRA EM BATALHA: As máquinas de guerra agem, na batalha, da mesma forma que qualquer outra criatura, levando-se em conta poucas regras adicionais, como o dano estrutural. Suas principais características em batalha são:

Todas as máquinas de guerra sofrem uma penalidade de -4 na iniciativa, devido ao fato da necessidade de operação das mesmas.

Catapultas atacam unidades como se possuíssem Defesa 10, e todo o dano é deduzido automaticamente dos pontos de ferimento da Unidade, devido ao fato de que um arremesso é capaz de matar vários soldados. Máquinas de guerra não realizam ataques de oportunidade.

CATAPULTAS:

Catapulta leve:

Dado de estrutura: 1d6

Resistência: 5

Tamanho: Grande

Defesa: 9 (-1 grande)

Ataques: 1 tiro de catapulta

Dano: 4d6

Cadência de tiro: 5

Equipe: 2

Custo: 550 po

Catapulta média:

Dado de estrutura: 2d6

Resistência: 5

Tamanho: Grande

Defesa: 9 (-1 grande)

Ataques: 1 tiro de catapulta

Dano: 5d6

Cadência de tiro: 6

Equipe: 3

Custo: 675 po

Catapulta pesada:

Dado de estrutura: 3d6

Resistência: 5

Tamanho: Huge

Defesa: 8 (-1 grande)

Ataques: 1 tiro de catapulta

Dano: 6d6

Cadência de tiro: 8

Equipe: 5

Custo: 800 po

Balestra:

Dado de estrutura: 2d6

Resistência: 5

Tamanho: Grande

Defesa: 9 (-1 grande)

Ataques: 1 tiro de flecha

Dano: 1d10

Cadência de tiro: 6

Equipe: 2

Qualidades especiais: Pode levar cordas amarradas nas flechas

Custo: 300 po

Áriete:

Dado de estrutura: 1d4

Resistência: 10

Tamanho: Grande





Defesa: 9 (-1 grande)
Ataques: 1 investida
Dano: 6d6
Cadência de tiro: 5
Equipe: 10
Custo: 800 po

Artefatos

Adagas de Morgul

Possuidoras de um veneno terrível elas só são utilizadas pelos servos mais poderosos da Sombra, usualmente os Nazgûl: são adagas mágicas +2; caso o portador deseje, ela pode se quebrar no ataque com o fragmento ficando no corpo da vítima juntamente com seu veneno e maldição: a vítima atingida perde 1 ponto de Constituição por dia (e não recupera o ponto até que uma magia ou teste de cura muito poderosa detenham a perda; fortitude bem sucedido, CD 20, para evitar a perda no dia), tem 50% de chance de receber 1d4 de dano de contusão a cada hora (sem direito a testes) e adiciona dois pontos de corrupção (apenas no momento da inoculação do veneno, não uma vez por dia; um teste bem sucedido de vontade, CD 20, adiciona apenas um ponto). Apenas conjuradores poderosos e magias também a altura podem deter esse veneno, ou um teste bem sucedido de cura (CD 30). Mas mesmo nestes casos, é dito que o veneno nunca sai por inteiro e que essa marca permanece na criatura até o fim de sua vida, sendo que a dor da ferida volta constantemente para atormentar a vítima (pelo menos o dano continua a atormentar a vítima, mas com muito menos frequência).

Andúril

Feita pelo anão Telchar de Nogrod na primeira era do sol, ela foi à espada de Aragorn II e antes dele, de seu ancestral Elendil. Elendil a chamava Narsil, mas quando morreu no cerco de Barad-dûr, ao final da Segunda Era, sua espada foi quebrada e passou de geração a geração até que Aragorn a teve reforjada em Imladris, na Terceira Era, e a chamou Andúril, que significa "A Chama do Oeste". Do Senhor e da Senhora de Lórien Aragorn recebeu como presente uma bainha bordada com flores em prata e ouro e em runas estava escrita a linhagem da espada e seu nome, e enquanto a espada utilizasse a bainha nunca se mancharia ou quebraria.

É uma espada longa obra-prima (considera-se, para efeitos de redução de dano uma arma mágica +1). Ela carrega o esplendor dos tempos antigos e concede +2 de bônus mágico em Vontade para o seu portador (caso não possua tendência maligna). Mas nas mãos de alguém que possua o sangue

daqueles que fizeram sua glória e capaz de trazer sua história com honra (por exemplo, Aragorn) ela ignora a redução de dano de **qualquer** criatura maligna automaticamente, além de conceder ao seu portador +4 de bônus mágico em Vontade. Além disso, quando desembaiada em combate **por esse indivíduo**, ele e todos seus aliados em um raio de 18m[60ft] (quem entrar depois também recebe o bônus, quem sair do raio perde) recebem +1 de bônus de circunstância adicional em seus testes de ataque e resistência enquanto seus inimigos dentro dessa área recebem uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque e resistência. Esse recurso dura até 1h e pode ser usado uma vez ao dia.

Ela (a própria espada) possui um bônus de +15 no seu teste de resistência contra feitiços ou magias lançadas sobre si. Possui 4x mais pontos de vida e o dobro do valor de dureza que a sua versão normal possui. Mas enquanto estiver na bainha (não ficar muito tempo longe dela, isso vale para qualquer arma) cedida por Galadriel ela é indestrutível.

Anéis de Poder

Foram feitos na Segunda Era (entre 1500 e 1600) pelos artifices élficos entre os quais Celebrimbor foi o mais habilidoso e seu rei. Foram feitos com ajuda dos anões de Moria e de Sauron que ocultava o seu mal e em segredo forjou o Um anel das chamas da Montanha da Perdição o qual ligou todos os outros anéis a eles, com exceção dos 3 anéis élficos nos quais ele nunca viu nem nunca tocou, feitos por Celebrimbor que enxergou a verdade nos olhos de Sauron.

Os 9 anéis dos homens: de todos os anéis os que mais se assemelhavam ao Um anel. Sauron se apoderou de todos e os deu a homens poderosos, 3 para grandes senhores númenóreanos e 6 para senhores entre os orientais e os haradrim. Alguns poderes dos anéis nós vamos apenas propor porque nunca foi falado muito deles, mas é fato que eles proporcionavam invisibilidade ao seu portador além de estender-lhe muito a vida, tanto que seus corpos não podiam mais morrer com tempo mas aos poucos se transformaram em espectros, nem vivos nem mortos, aos poucos se tornaram os 9 Nazgûl. Alguns dos que usavam os anéis se tornaram grandes necromantes, portando sugerimos que o anel forneça ao portador:

- 1 ponto de sub-criatividade adicional em seu ramo primário
- 1 ponto de bônus mágico em qualquer teste de conjuração
- 1 feitiço adicional conhecido no seu ramo primário,
- 2 pontos de bônus mágico adicionais em vontade (eram mais difíceis de serem dominados, a não ser pelo portador do Um anel).





• 2 pontos adicionais distribuídos entre suas habilidades (não pode ser os 2 pontos em uma mesma habilidade e não pode colocar **nenhum** ponto em Sabedoria).

Os anéis foram impregnados com a malícia de Sauron, para cada ano que o portador passar com um desses anéis ele deve realizar um teste de Vontade, CD 12, ou adicionar um ponto de corrupção. Se vencer ele reduz a dificuldade do próximo teste em 1 se fracassar aumenta em 1 para um máximo de 18 e um mínimo de 8 na CD(o bônus de Vontade concedido pelo anel não se aplica nesse teste).

Os 7 anéis dos anões: algumas histórias dizem que foram entregues pelos elfos, outras que foram capturados por Sauron por volta de 1697 SE durante seu assalto a Eregion e entregues pessoalmente aos anões. O fato é poder de Sauron também estava neles. Mas os anões se mostraram resistentes à dominação de Sauron, os anéis ainda intensificaram a sua determinação e o desejo que possuem por tesouros e riquezas.

Enfurecido com a situação, Sauron começou a sua busca para recapturar o 7 anéis a fim de tentar controlá-los, 3 deles ele recuperou (incluindo o da casa de Dúrin) mas os outros 4 provavelmente foram consumidos ou estavam com os dragões.

Era dito que estes anéis podiam “criar ouro”, ou seja, seus possuidores enriqueciam com maior facilidade através de uma mágica sutil. Talvez os anéis pudessem fornecer alguns truques (além da simples capacidade de lhes trazer sorte e competência para aumentar sua riquezas: possíveis bônus em Avaliação, Ofícios(os apropriados), Sentir Motivação, Diplomacia, Intimidar e Senso de Direção) para ajudar, como a capacidade de lançar as magias do ramo material que os pudessem ajudar na descoberta e extração de metais algumas vezes ao dia(sem necessidade de testes). Além disso, o anel pode amplificar a habilidade natural dos anões Ligação com Pedras, aumentando seus bônus e distâncias de uso. Os anéis também os tornam mais resistentes à dominação, fornecendo um bônus de +4 em seu teste de Vontade contra magias ou feitiços de dominação ou controle mental.





Quanto mais tempo o anão passa de posse do anel mais ele se torna apegado e obcecado por suas riquezas e tesouros, esse é o toque de Sauron.

Os 3 anéis dos elfos: feitos por Celebrimbor nunca foram maculados por Sauron, e depois do Um, eram os mais poderosos dos anéis. Todos eles tem a capacidade de manter a magia antiga, nenhum terreno místico com nível 3 ou maior é capaz de manter o seu poder na Terceira Era sem que um dos 3 anéis estejam em seus domínios, são os casos de Valfenda (Elrond) e Lórien (Galadriel). Se não houver um dos anéis o nível do terreno místico é reduzido a 1 ou 2 pontos. Outro poder dos 3 é o de reduzir os efeitos do tempo ao terreno onde ele se encontra. Para os elfos viver na Terra média se tornava uma tarefa penosa, com o decorrer dos anos, pois coisas que para os homens durariam o tempo de uma vida, para os elfos não duraria além de um suspiro. Por isso, sempre que um mortal (humano, anão ou hobbit) ingressar em um local sob o domínio de um dos 3, sentirá uma sensação de estar em uma primavera perene, eterna. Além disso os anéis ajudam muito seus portadores no quesito magia:

- +2 de bônus mágico em qualquer teste de conjuração (aliados próximos, raio de 18m[60ft], recebem +1 de bônus neste teste)
- 1 ponto adicional de sub-criatividade em cada ramo que possuem
- 2 magias a mais em seu ramo primário,
- +4 de bônus mágico em seus testes de identificar magia e concentração
- Podem receber alguns talentos metamágicos (os quais ficam a critério do mestre)
- São imunes aos efeitos negativos de falha crítica na conjuração (não recebem dano adicional)
- Bônus mágico de +2 em Fortitude e +4 em Vontade.
- Adquirem RM 15 e RD 5/+1
- Pode ser que recebam bônus no seu valor efetivo de algumas habilidades, como Carisma, Inteligência e Sabedoria (no máximo um em cada).

Vilya [Vil = Ar]: era o mais poderoso dos Três Anéis e tinha uma pedra azul (safira), era feito de ouro. Elrond tinha este Anel, que lhe foi dado por Gil-galad antes de morrer na batalha da Última Aliança entre Elfos e Homens. Não se sabe muito sobre os poderes desse anel, mas é provável que além de outras coisas, ele seja ligado as artes da cura: seu portador pode ser o único a conseguir curar os terríveis venenos dos Nazgûl, recebe bônus em seus testes de cura além de poder ganhar magias de cura extras (sem necessidade de testes e com efeitos mais poderosos que a versão normal da magia). Sugere-se também que o portador receba +4 de bônus em seus

testes para conjurar magias de Ar (e essas magias podem ter maior raio, duração, alcance e dano que suas versões normais).

Narya [Nar = Fogo]: é o Anel vermelho "Anel de Fogo" com uma pedra vermelha (rubí), este anel foi dado a Gandalf/Olórin por Círdan dos Portos Cinzentos, que o recebeu de Gil-galad, que havia recebido Narya e Vilya de Celebrimbor. É dito que este anel tem a capacidade de "inflamar" os corações daqueles próximos ao seu portador. Isso significa que o portador pode conceder bônus de moral aos seus aliados para testes contra efeitos de medo, ou ajudá-los a recuperar mais rápido de fadiga ou exaustão. Pode até conceder pontos de moral em suas jogadas de ataque e dano em uma ocasião especial. Narya tem uma grande capacidade de trazer esperança aos corações que já estão cansados de lutar. Sugere-se também que o portador receba +4 de bônus em seus testes para conjurar magias de Fogo (e essas magias podem ter maior raio, duração, alcance e dano que suas versões normais).

Nenya [Nen = Agua]: é o Anel azul, e tinha uma pedra branca [diamante] e era feito de Mithril, dado a Galadriel por Celebrimbor. Não se sabe muito dos poderes desse anel, Galadriel tinha um grande poder de olhar nos corações das pessoas e saber de suas aflições e desejos, e supõe-se que o anel a ajudasse nisso. Pode-se sugerir também que o portador receba +4 de bônus em seus testes para conjurar magias de Água (e essas magias podem ter maior raio, duração, alcance e dano que suas versões normais).

O Um anel: o mais poderoso e terrível dos anéis já feitos. Criado por Sauron para controlar todos os outros anéis, ele carrega grande parte de seu poder e malícia. Quando Sauron caiu na batalha da última aliança entre homens e elfos, ele foi tomado com Isildur que acabou se afundando em sua própria fraqueza morrendo e deixando o anel cair nas correntes do rio Anduin. Tempos depois Sméagol, um hobbit, matou seu primo Déagol para ficar com o anel que haviam encontrado nas margens do rio. Durante séculos Sméagol escondeu-se nas montanhas sombrias, e à medida que o poder do anel lhe estendia a vida ele se transformava em uma criatura repugnante e maligna, passou a ser conhecido como Gollum e já não poderia ser reconhecido como um hobbit que um dia já foi. Foi aí que Bilbo encontrou o anel que Gollum havia perdido e pegou para si. O próprio Bilbo teve muita dificuldade mais tarde, quando precisou passá-lo ao seu sobrinho Frodo, o poder do anel sobre seu portador é forte.

Nada mais que uma argola de ouro puro, tem gravado por dentro e por fora o encanto do anel na língua negra de Mordor e só pode ser visto quando exposto ao fogo, pois foi gravado em letras de fogo. O anel é indestrutível e só pode encontrar





seu fim no lugar em que foi feito: nas chamas de Orodruin. É difícil para alguém resistir a tentação de tomá-lo para si se isso estiver fácil, principalmente para homens(hobbits parecem ter uma resistência especial contra isso embora também sejam alvos disso, como foi com Sméagol, Bilbo e, por fim, Frodo). O Mestre pode exigir um teste de Vontade (CD varia de acordo com a situação) para um personagem evitar pegá-lo quando puder, sucesso livra-o deste teste por algum tempo. Quem possuir o anel por algum tempo começa a se apegar a ele de uma forma aparentemente sutil, que esconde uma verdade cruel: é realmente difícil se livrar dele, e isso só pode ser percebido quando se tenta. A mera menção de alguém ao anel pode parecer uma tentativa de roubo para o dono que, sob essa perspectiva, passa a enxergar os outros com desconfiança sob uma ótica distorcida pelo poder negro do anel. Para se livrar voluntariamente do Anel é preciso sucesso em um teste de Vontade (CD média 16 que pode aumentar, e muito, de acordo com o tempo que o portador possui o anel). O dono protegerá o anel como puder de tentativas forçadas de tomá-lo sua “jóia”, e se isso acontecer muitos se desesperam completamente passando o resto de suas vidas tentando recuperá-lo (indivíduos com grande espírito e força de vontade, como Bilbo, conseguem superar isso embora sempre com dificuldade; o mestre pode exigir testes caso um exportador veja o anel novamente). O anel sempre tenta aumentar seu controle sobre o portador e a melhor forma de fazer isso é levá-lo para o seu mundo das sombras, para cada 6 meses que o portador passar com ele, deve realizar um teste de Vontade, CD 14, ou adicionar um ponto de corrupção. Se vencer ele reduz a dificuldade do próximo teste em 1 se fracassar aumenta em 1 para um mínimo de 12 na CD. O mestre pode aumentar a CD e/ou diminuir o tempo entre os testes caso o portador use muito o anel. O simples ato de deixar de usá-lo em uma situação difícil exige um teste de Vontade (CD varia de acordo com a situação, normalmente entre 10 e 18). Além disso, à medida que os anos passam (para portadores mortais) e a vida do portador é prolongada: depois de centenas de anos ele começa a se tornar imaterial, é uma escalada lenta e perigosa, rumo ao mundo dos espectros, os não vivos e não mortos. O anel parece ter uma espécie de semiconsciência, sempre tentando retornar ao seu mestre ele parece escolher com quem quer ficar ou não, podendo “escorregar” dos dedos de alguém quando quiser e ao mesmo tempo diminuir ou aumentar para se adequar ao tamanho de um novo portador.

O poder fornecido pelo anel varia de acordo com o poder de seu portador. Para os mortais é sabido que ele lhes prolonga mais do que nenhum outro anel a vida além de lhes deixar invisíveis quando o usam (vão para uma versão distorcida e sem cor da realidade, os Nazgûl podem ver facilmente também

nesse ambiente). Pode ser que forneça também alguns pontos em habilidades(como inteligência e constituição). Para os homens poderosos o poder pode ser maior, em caso de conjuradores homens poderia fornecer bônus parecidos com os fornecidos a elfos para suas magias com os 3 anéis élficos, só que para feitiços. No caso de elfos poderosos ou qualquer maia, o poder seria imenso, os bônus e habilidades seriam ainda maiores e mais poderosas que os dos anéis élficos, tornando o portador um ser de imenso poder, e tanto poder assim é quase impossível de não corromper seu alvo, por isso Galdalf e Galadriel sempre foram muito cautelosos e temerosos quanto ao poder e tentação que o Um anel lhes fornecia.

Anéis Menores

Antes dos anéis de poder serem feitos, os elfos artesãos fizeram vários anéis de menor poder, até como um treinamento para fazer os maiores. Portanto, é possível que vários deles ainda estejam perdidos na Terra-Média na terceira era ou estejam de posse de alguém que não tem idéia do seu real valor.

Assim como os maiores, é provável que a maioria deles tenha um “efeito” diferente, variando de acordo com a criatura que o porte. Normalmente ajudam os elfos com sua magia ou resistência, os anões com sua ânsia por tesouro e os homens em sua busca pela imortalidade (embora os hobbits não tenham exatamente essas pretensões, usualmente os anéis reagem a eles da mesma forma que reagem aos homens, afinal, são parentes distantes). Segue uma lista com possíveis poderes que os anéis possam ter, e quais raças normalmente se beneficiam dele(todos os bônus listados aqui são bônus mágicos):

- +1 de bônus em todos (ou em um, ou dois) os valores de resistência. Pode ser específico, por exemplo, +1 no bônus de fortitude apenas para testes envolvendo resistência prolongada de uma ação, como correr ou nadar durante muito tempo, nesse caso, não ganhado o bônus em fortitude para outras condições (anões, elfos, hobbits, homens).
- +1 de bônus na jogada de ataque **ou** dano – pode ser especificado uma raça contra a qual(apenas contra orcs, ou contra criaturas malignas, por exemplo) o portador recebe esse bônus e nesse caso só recebe contra ela - (anões,elfos,hobbits, homens).
- Entre +1 e +3 de bônus em uma perícia específica, normalmente alguma perícia comum a raça do portador (anões,elfos,hobbits, homens).
- Dobra o tempo de vida do portador (hobbits, homens).
- Portador fica imune a doenças naturais (hobbits, homens).





- Portador pode ignorar redução de dano de criaturas nas quais se ignora com armas +1, embora ele não receba nenhum bônus mágico (elfos, homens-dunedain).
- Portador recebe +1 ponto de sub-criatividade em **um** ramo específico(elfos, homens-necromantes).
- Portador recebe bônus de +1 em qualquer teste de resistência contra magia **ou** feitiço, ou contra magias **ou** feitiços de um ramo específico, ou contra magia **ou** feitiços de um tipo específico (como efeitos de controle mental, que apesar de serem no ramo mental não representam todos os efeitos do ramo) (elfos,hobbits, homens).
- Portador recebe 1 magia ou feitiço adicional em um ramo específico ou em seu ramo primário(elfos, homens-necromantes).
- Portador recebe 1 ponto adicional em força (anões, homens) **ou** destreza (elfos, hobbits) **ou** constituição (anões) **ou** inteligência (elfos, hobbits) **ou** carisma (elfos, homens).
- Portador adquire RD 2/+1(anões, elfos, homens-dunedain – caso o portador já possua RD ele apenas adiciona +1) ou RD 1 contra fogo(anões – acumula com sua habilidade natural).
- Portador adquire bônus de +1 na CA(elfos, hobbits).
- Portador adquire RM 10-14(elfos, homens-dunedain).
- Portador adquire algum talento metamágico(elfos, homens-necromantes).
- Portador é capaz de reduzir a potência de um terreno místico ou corrompido em um ponto sob si durante 1h por dia e assim reduzir os efeitos nocivos à conjuração de magias ou feitiços devido a ele(elfos, homens-necromantes).
- Portador é capaz de curar 1d6 pontos de vida de um indivíduo 1 vez por dia (elfos, homens-dunedain).
- Portador adquire o efeito exploração da terra (anões, elfos) **ou** o efeito sentir saúde (elfos) **ou** a magia sentir água (elfos) **ou** a magia luz (elfos) **ou** a magia brilho de luz (elfos) **ou** a magia melhorar comida (elfos) **ou** o efeito prestidigitação (elfos, hobbits) como uma habilidade natural que pode usar até 2x ao dia. **Ou** adquire o efeito disfarce (elfos, homens-dunedain-necromante) **ou** o efeito detectar poder (elfos) **ou** o efeito detectar criaturas malignas (elfos, homens-dunedain-necromante) **ou** a magia doce instinto (elfos) **ou** o efeito confundir (elfos) 1x ao dia. Em todos os casos o efeito é lançado como se fosse um conjurador de nível 6 (para efeitos que variam de acordo com o nível) e não é preciso nenhum teste de conjuração. Aqueles que não possuem ponto de sub-criatividade naturalmente **não** podem gastá-los caso o efeito permita para aumentar alguma coisa.
- Portador recebe bônus de +1 em todos seus testes de conjuração (elfos, homens- necromantes).
- Portador ignora **uma** falha crítica em um teste de conjuração por dia(elfos, homens- necromantes caso).

- Portador recebe bônus de +1 na CA na sua defesa contra jogadas de verificação de acerto crítico(anões,elfos,hobbits, homens).

De modo geral os anéis recebem apenas um dos poderes listados. Em alguns casos pode fornecer mais de um poder, só que para raças diferentes, por exemplo: um anel que dobre o tempo de vida do portador (só para homens e hobbits) poderia também ter outro efeito caso fosse usado por um anão ou elfo, mais nunca dois efeitos que se acumulem para uma mesma raça. Como regra geral apenas um anel pode ser usado por um mesmo indivíduo, a magia não pode ser usada levemente e com excesso, no caso do uso de mais de um, apenas um deles estará ativo (a não ser que o mestre diga o contrário, para uma exceção plausível) mesmo porque a chance de alguém achar um anel desses é muito pequena, imagine a de achar dois. É provável que a maioria desses anéis, que não os perdidos, estejam na posse de elfos.

Barcos Élficos

Pequenos barcos cinzentos são muito mais do que aparentam. Primeiramente eles pesam a metade que um barco do mesmo tamanho pesaria e seu material é de uma resistência fenomenal. Além disso, esses barcos não afundam, não importa a tempestade ou violência do rio ou mar que esteja, eles sempre permanecem intactos. Também são fáceis de se conduzir, oferecendo um bônus de +8 na perícia adequada para conduzi-los. Alguns desses barcos ainda existem em Lórien.

Bebida dos Ents

As bebidas mágicas dos Ents produzem efeitos surpreendentes sobre aqueles que as bebem. Primeiramente elas removem fadiga ou exaustão, depois, quem beber recebe um ponto temporário de constituição durante um dia (não se acumula se beber varias vezes). É dito que se alguém beber com certa constância desse líquido (o que é muito difícil, afinal os Ents não confiam quase em ninguém e mesmo assim não saem servindo isso a qualquer um) o ponto de constituição ganho se torna permanente (não é possível ganhar mais de um ponto dessa maneira) e o indivíduo ganha alguns centímetros a mais em sua altura. Esse líquido parece perder suas propriedades mágicas fora de Fangorn.

Chifre de Gondor

Feito dos chifres dos touros selvagens de Rhûn nos anos do pai do Regente Mardil na Terceira Era. Ornamentado com prata e com velhos símbolos e quando soprado podia ser ouvido por quilômetros. O chifre sempre foi possuído pelos filhos mais velhos dos Regentes. Foi quebrado em dois





quando Boromir foi morto perto de Parth-Galen e o rio a levou até seu pai, o Regente Denethor II.

Quando soprado, o Chifre produz um som que pode ser escutado num raio 3x maior do que um normal poderia e todos os aliados de quem esta tocando que escutam sabem que ele esta em perigo, isto porque o Chifre só é usado em situações extremas, quando os homens precisam de toda sua coragem. Dessa forma, todos os aliados do portador em um raio de 60m recebem um bônus de coragem de +1 em suas jogadas de ataque e dano que dura até 1h(Maximo 1x por dia). Criaturas malignas em um raio de 9m[30 ft.] precisam realizar uma jogada de Vontade com CD 15, ou fugir durante 3d4 rodadas, intimidadas pela força do chifre.

Elessar

A gema verde com a qual Aragorn mantinha presa sua capa. Uma gema verde colocada num broche de prata formando uma águia levantando vôo. É dito que existia em Gondolin um joalheiro de nome Enerdhil, o maior na sua arte depois que Fëanor morreu. Enerdhil fez uma pedra verde onde a luz do sol estava presa, e as mãos que a possuíssem traziam cura dos ferimentos. Enerdhil deu esta jóia a Idril e por isso a jóia foi salva de Gondolin. Idril a deu a seu filho Éarendil e com ele ela desapareceu do mundo. Com a graça dos Valar, Olórin (Gandalf) a trouxe de volta e a deu a Galadriel, provisoriamente, para consertar as belas coisas da Terra-média e para ser dada para um homem que surgiria e seu nome seria Elessar. Galadriel deu a gema para sua filha Celebrían e dela para Arwen, que a devolveu para Galadriel pedindo que fosse dada para Aragorn, que era Elessar. Apenas indivíduos de tendência boa podem portar essa gema, ela concede ao portador a capacidade de, uma vez por dia, curar 1d6 pontos de vida de alguém. Além disso, fornece um bônus mágico de +8 na perícia cura do portador.

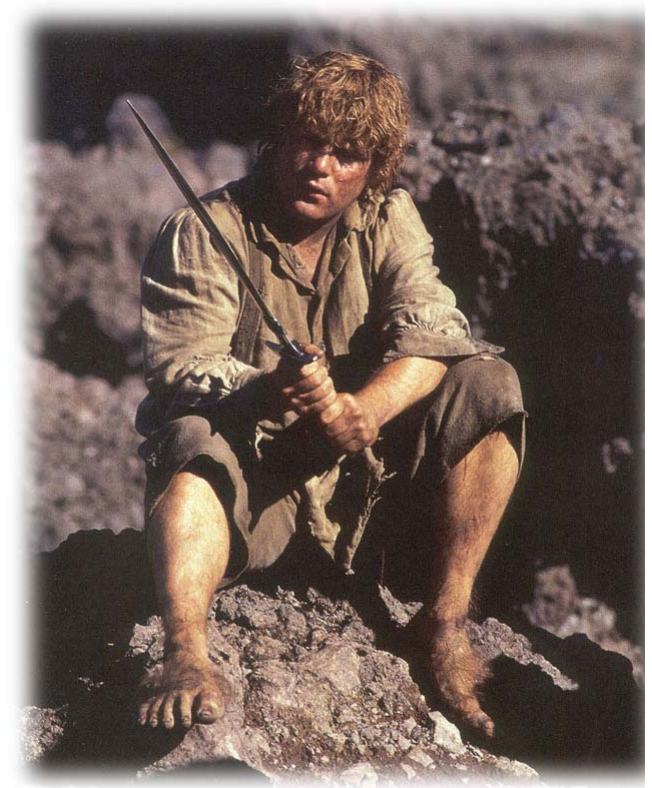
Glamdring, Orcrist e Ferroada

Encontradas por Gandalf os anões e Bilbo na toca dos 3 trolls que foram transformados em pedra em 1941 da terceira era (aventura contada em O Hobbit). Todas são espadas muito antigas (talvez as mais poderosas existentes na Terra-Média na terceira era) feitas pelos elfos de Gondolin, em Beleriand, durante a primeira era do sol. Elas têm um poder em comum: podem detectar a presença de criaturas malignas a uma distancia de até 150m[500ft], emitindo uma luz azul que aumenta de intensidade a medida que a quantidade de orcs aumenta e/ou a distancia deles diminui. Se estiverem a menos de 30m, a luminosidade das espadas já alcança o padrão de uma tocha, dificultando chances de se esconder (caso estejam desembainhadas), mas em compensação concede ao portador

um bônus de circunstancia de +4 em intimidar contra criaturas malignas que vejam essa luz.

Glamdring (também chamada de batedora pelos orcs) é uma espada longa, branca e dourada com uma bainha de marfim. Após o episódio dos Trolls ficou com Gandalf. Orcrist também é uma espada longa e ficou com Thorin Escudo-de-Carvalho. O nome Orcrist foi marcado nela na língua de Gondolin. Quando Thorin morreu, ela foi colocada sobre seu peito em seu túmulo sobre a Montanha Solitária. Ferroada é uma adaga élfica de igual poder. Ficou com Bilbo um bom tempo até que ele a entregou para Frodo, no inicio da saga da sociedade do anel.

Todas são armas mágicas +2. Contra criaturas malignas são consideradas afiadas (o dobro da margem de ameaça) e toda ameaça de golpe decisivo contra elas é automaticamente um sucesso. Além disso, todas causam 1d4 de dano adicional contra criaturas malignas. Qualquer criatura maligna que empunhe uma delas sofre um redutor de -4 em todas as suas jogadas de ataque, resistência e perícia e deve realizar um teste de Vontade CD 15, a cada hora, para conseguir mantê-la em seus braços (se falhar joga no chão e não pode tem força de vontade suficiente para pegá-la durante 1h).





Todas as armas pesam a metade que sua versão normal e diante das magias e feitiços conhecidos na terceira era são consideradas indestrutíveis.

Grond

O temível aríete de Sauron, embuído com feitiçaria, praticamente não encontra oponentes para a sua fúria. Dado de estrutura: 2d4 Resistência: 20 Tamanho: Imenso Defesa: 8 (-2 imenso) Ataques: 1 investida Dano: 6d6+1d6 de dano por fogo Cadência de tiro: 5 Equipe: 20 Custo: 1200 po.

Lembas ("Pão de Caminhada" em Sindarin)

O pão de viagem élfico era feito para o conforto daqueles que precisavam fazer longas jornadas em terras selvagens, ou para os ferimentos daqueles cuja vida corria riscos. Apenas estes eram permitidos usar os lembas. Os elfos não os davam aos homens, exceto a poucos que eles amaram, e apenas em grande necessidade. Eles os receberam dos Valar nos dias da Grande Jornada. É feito de milho o qual Yavanna fez nascer nos campos de Aman e enviado para os Eldar pela mão de Oromë para auxiliá-los na longa caminhada. O milho do qual os Lembas são feitos têm a forte vida de Aman e podem transmiti-la em parte àqueles que tem a necessidade e o direito de usá-los. O milho pode ser semeado em qualquer estação, exceto no gelo, e necessita de pouca luz do sol para crescer. Os elfos o cultivam em terras vigiadas e em clareiras banhadas pela luz do sol. Colhem seus grandes grãos dourados um a um com a mão, e não usam qualquer metal ou lâmina nele.

Dos grãos ao biscoito a ninguém é permitido tocar estes grãos, exceto aquelas Elfas chamadas de "Yavanniildi", as donzelas de Yavanna, e a arte de fazer Lembas que elas aprenderam dos Valar, é secreta entre elas. Isto é assim porque aos Elfos foi ordenado manter este presente como um segredo, pois se os mortais os consumissem frequentemente eles se cansariam de sua condição de mortais, desejando viver entre os Elfos e ansiando pelos campos de Aman, aos quais não deveriam ir. Uma vez que este pão veio de Yavanna, apenas as maiores entre as Elfas de qualquer povo tinham o direito de manter e dar Lembas.

Os Lembas eram envolvidos em folhas de prata e fio que o atava era selado com o selo da Rainha, um rótulo de cera branca marcado com a flor de Telperion.

Um pequeno pedaço de Lembas é capaz de alimentar (bem) um indivíduo por no mínimo um dia inteiro. Quem o comer, tem removida a sua fadiga ou exaustão, cura 1d4 pontos de dano causados por contusão no momento que e recebe +1 de bônus em todos os seus testes de resistência durante 1d4 dias (que não se acumula caso como mais de uma vez dentro desse período). Lembas ajuda o indivíduo a ter esperanças e se reanimar em tempos e situações difíceis, encontrando forças para seguir em frente quando isso parece muito difícil.

Miruvor

A bebida rara e deliciosa dos Elfos. Quem tomar dela se sente mais alegre e revigorado, tem removida a sua fadiga (quem tiver exausto passa a fatigado) e recebe um bônus de +1 em Vontade durante um dia (não se acumula se beber mais de uma vez em um mesmo dia).





Mithril

O metal raro dos anões foi descoberto por eles nas minas de Khazad-dûm e ao que se sabe é o único lugar onde se pode encontrá-lo. Foi cavando cada vez mais fundo em sua busca que os anões despertaram o Balrog, trazendo a queda do reino de Moria. Maleável e fácil de trabalhar, tem a aparência de prata, mas nunca escurece e tem uma resistência extraordinária. Bilbo recebeu um colete de cota de malha de mithril dado por Thorin, e mais tarde passou a Frodo; é um artigo raríssimo.

Em termos de regras é parecido com o Mithril (livro dos mestres pág. 242): armaduras feitas de mithril são consideradas como pertencentes a uma categoria anterior para determinar deslocamento e outras limitações (restrições de habilidade de classe de acordo com o uso de certas categorias de armaduras, por exemplo): armaduras pesadas são consideradas médias, médias são consideradas leves e leves se mantêm assim. A chance de falha em conjuração das armaduras diminui em 10%, o bônus máximo de destreza aumenta em 2 e a penalidade da armadura cai em 3 pontos, pesa 40% a menos que metal comum. Como o metal é muito resistente seu principal uso é em armaduras (e todas as peças que podem fazer parte deles, incluindo elmos e até escudos) e estruturas de defesa, como portões. Armas recebem um bônus não mágico de +1 no dano.

O Mithril tem dureza 15 e 30 pontos de vida a cada 3cm de espessura.

Itens feitos desse metal são raros, a grande maioria dos que existem estão de posse dos anões ou perdidas sob os escombros de seus antigos reinos.

Pedra Negra de Númenor

Trazida pelos homens do ponente, a pedra negra de Númenor é extremamente rara e forte, virtualmente indestrutível. Apenas duas construções em toda a Terra média possuem essa pedra em grande proporção: a torre de Orthanc e o muro externo de Minas Tirith. A pedra negra de Númenor possui dureza 12 e 25 pontos de vida a cada 3 cm de espessura.

Punhais dos Dúnedain

As armas encontradas pelos Hobbits na Colina dos Túmulos. São punhais forjados pelos ferreiros dúnedain há muito tempo em sua luta contra o Rei dos Bruxos e seus seguidores. São punhais muito bem feitos (obra-prima) e ferem aquelas criaturas que podem ser feridas por uma arma mágica +1 (não é um arma mágica mas para efeito de redução de dano, é considerada uma arma mágica +1).

Os Palantíri

As sete pedras Palantíri ["As que enxergam longe"] foram feitas por Fëanor em Aldamar, em Aman. Elendil levou-as de Númenor para a Terra-média durante a Queda de Númenor em 3319 [Segunda Era]. Os Palantíri foram dados aos herdeiros de Elendil como um presente dos Eldar. Pareciam ser feitos de vidro sólido ou cristal de um tom negro bastante escuro, e eram perfeitamente esféricas, sendo o tamanho das menores cerca de 30 cm e das maiores entre 90 e 120 cm e tão pesadas que não podiam ser levantadas por um homem. Muitas permaneciam em mesas feitas de mármore negro.

As menores podiam apenas se comunicar com as outras uma a uma, uma terceira não poderia interromper ou interferir, e teria que esperar que a conexão fosse finalizada. Apenas as maiores eram capazes disso (a de Osgiliath e provavelmente a de Amon Sûl). Todas eram alinhadas com os pólos da Terra para serem funcionais, se por acidente fossem removidas não funcionariam até que seus pólos fossem alinhados novamente, tanto na horizontal quanto na vertical. Caso se desejasse enxergar o Leste, deveria se olhar nela do Oeste. As pedras menores eram fixas em uma direção, mas estas poderiam ser alteradas. Com as maiores poder-se-ia apenas andar ao redor delas que o ângulo de visão mudava.

Era necessária uma grande força de vontade para se utilizar os Palantíri com a máxima eficiência. Qualquer um poderia olhar dentro deles e enxergar o que estava em sua linha de visão, mas apenas aqueles de vontade forte eram hábeis de enxergar coisas específicas, objetos ou humanos, concentrando-se neles. As sete pedras eram mantidas em: 1- A cidade de Annuminas, 2- A torre Elostirion em Eryn Beraid nos Portos Cinzentos, 3- A torre de Amon Sûl (mais tarde Topo dos Ventos), 4- A cidade de Osgiliath em Gondor, 5- A torre de Minas Ithil (mais tarde Minas Morgul), 6- A torre de Minas Anor (em Minas Tirith) em Gondor, 7- A torre Orthanc em Nan Curunír / Isengard.

O destino conhecido das sete pedras : 1 e 3: Os Palantíri de Annuminas e o de Amon Sûl afundaram na Baía de Forochel com Arvedui em 1975 (Terceira Era) enquanto Arvedui tentava escapar para Mithlond do maligno Rei-Bruxo de Angmar. O Palantír de Amon Sûl era o mais importante dos Palantíri ocidentais. 2: O último Palantír no oeste, deixou a Terra-média no mesmo navio com Elrond, Bilbo, Frodo, Galadriel e Gandalf. Este Palantír não se correspondia com os outros, mas olhava além do oceano, e Elendil podia olhar as Terras Imortais. 4: O Palantír em Osgiliath, o mais forte deles e chamado Palantír de Anárion foi perdido na guerra civil, com a ruína e incêndio da torre na cidade em 1437 (Terceira Era) durante o reinado de Eldakar. 5: O Palantír de Minas Ithil foi capturado por Sauron quando a cidade caiu sob a ira dos Nazgûl (2002 Terceira Era). Este Palantír era o de Isildur e





desapareceu quando Sauron e seu reino negro foram finalmente destruídos em 3019 (Terceira Era). 6: Permanecia em Rath Dinen com Denethor II, mas tudo que se podia ver nele, se não se tivesse o poder de mudá-lo de direção, eram as mãos queimadas de Denethor II. 7: O último Palantír foi para as mãos de Aragorn II (3019 da Terceira Era), e após sua passagem não é dito o que foi feito dele. Pode-se assumir que passou para seu filho Eldarion.

Poderes e uso: A visão de cada Palantír alcança até uma distância de 800km (ou até mais nos casos das pedras maiores de Amon Sûl e Osgiliath). É necessário um teste de Vontade com CD 15 para conseguir usar este recurso em 100km de distância, a CD aumenta em 1 para cada 100km a mais (até o limite de 800km; diminua a CD de qualquer desses testes em 6 caso o usuário seja um herdeiro de Isildur, os legítimos donos das pedras). O mestre pode aumentar a dificuldade caso o usuário queira focar alguma região específica. O teste precisa ser feito a cada minuto para manter a concentração. Falhar nesse teste mostra nada e o usuário fica impossibilitado de tentar novamente durante 1 dia. Falha crítica indica algum evento desastroso como comunicação direta com outra pedra sem sua vontade (por exemplo com a de Sauron) ou cair em um estado de choque durante 1d4h.

É possível conectar uma pedra a outra e ver tudo ao seu redor, o teste e sua CD são iguais, só dependendo da distância entre as pedras, caso exista alguém do outro lado controlando a pedra e ajudando na comunicação a CD do teste diminui. Após conectadas, o teste só precisa ser feito a cada 10 minutos por ambas as partes, caso alguma falhe a comunicação se interrompe. Além de se comunicar é possível usar qualquer magia ou habilidade mental através dessas pedras contra quem está do outro lado, portanto, é perigoso se arriscar já que nunca se sabe quem está atrás de cada pedra. Aqueles de grande Vontade podem até mesmo controlar o que a pessoa vê, mostrando só aquilo que quer que veja, como foi o caso de Sauron com Denethor II, que acabou por levá-lo à loucura.





CRONOLOGIA DA 2ª ERA

- 1** Fundação de dois reinos élficos na Terra Média: Mithlond e Lindon.
- 32** Chegada dos Edain em Númenor.
Elros torna-se o primeiro Rei de Númenor, assumindo o nome de Tar-Minyatur
- 600** O primeiro navio de Númeroneanos retorna a Terra Média.
- 730** Segunda viagem de Aldarion a Terra Média.
- 877** A nau Hirilondë de Aldarion é lançada ao mar.
- 1000** Sauron retorna a Mordor e inicia em segredo a construção de Barad-dûr.
- 1200** Sauron vai a encontro dos elfos de Eregion e os engana.
O primeiro dos Anéis do poder é feito em Eregion.
- 1590** Os três anéis do poder são concluídos em Eregion.
- 1600** Sauron forja o Um Anel em Orodruin e revela suas reais intenções aos elfos.
- 1693** A construção de Barad-dûr é concluída.
- 1697** A guerra entre os elfos e Sauron se inicia.
- 1701** Fundação da colônia de Valfenda pelos remanescentes do reino de Eregion.
Sauron avança sobre os reinos Élficos da Terra Média
- 1731** Os Númenoreanos chegam para ajudar os elfos, Sauron foge para Mordor.
- 1800** Tar-Minastir se torna Rei de Númenor.
- 1869** Os Númeroneanos iniciam a colonização e povoamento da Terra Média.
- 1986** Tar-Minastir deixa o trono de Númenor.
- 2250** Nascimento de Tar-Atanamir's, depois chamado de Rei Tar-Ancalimon.
- 2251** Primeira aparição dos Nazgûl.
- 2386** Provável data de ascensão ao trono do Rei Tar-Ancalimon.
- 2899** Morte de Tar-Ancalimon, sendo sucedido por Tar-Telemmaite.
- 3118** Ar-Adûnakhôr se torna Rei de Númenor.
- 3119** Nascimento de Pharazôn, depois chamado de Ar-Pharazôn, Rei de Númenor.
- 3255** Possível data de nascimento de Elendil.
- 3261** Possível data de nascimento de Isildur.
Ar-Pharazôn usurpa o trono e se torna o último Rei de Númenor.
- 3275** Ar-Pharazôn manda um exército a Terra Média e toma Sauron como prisioneiro.
- 3319** Em Númenor Sauron começa a corromper os Númenoreanos contra os Valar.
- 3320** Data aproximada do nascimento de Anárion.
Ar-Pharazôn navega para o oeste contra os Valar. Ocorre a queda de Númenor.





- 3429** Arnor e Gondor são fundadas por Elendil e seus filhos: Isildur e Anárion.
- 3430** Sauron retorna em segredo para Mordor.
- 3434** Aproxima-se a data de construção de Minas Ithil e Isengard.
- 3441** Sauron ataca Gondor e toma a fortaleza de Minas Ithil.
- 3441** Formação da última aliança entre homens e elfos.
- O cerco a Barad-dûr se inicia.
- Sauron é derrotado pela última aliança dos povos livres da Terra Média.
- A torre de Barad-dûr é destruída, mas Gil-galad e Elendil morrem em combate.
- Os Nazgûl desaparecem nas sombras.

CRONOLOGIA DA 3ª ERA

- 2** Isildur planta a Árvore Branca em Minas Anor.
- Isildur é emboscado e morto por Orcs. O Um Anel desaparece.
- 109** Casamento de Elrond e Celebrían.
- 241** Nascimento de Arwen Estrelavespertina.
- 490** Gondor é invadida por homens do leste, os Easterlings e Southrons.
- 861** Divisão de Arnor em Arthedain, Rhudaur e Cardolan.
- 1000** Os Istari chegam a Terra Média.
- 1050** Gondor conquista Harad.
- Uma sombra negra cai sobre a Floresta Verde
- 1100** Os Pés-peludos passam pelas Montanhas Sombrias e se estabelecem em Eriador.
- Os primeiros males de Sauron voltar a ser vistos na Terra Média.
- 1150** Os Cavaleiros Negros reaparecem.
- 1300** Os Hobbits das famílias Cascalvas e Grados passam pelas Montanhas Nubladas.
- Os Nazgûl reaparecem na Terra Média. O Reino de Morgul é fundado.
- 1409** Os Hobbits viajam para oeste. Alguns chegam a Bri e se estabelecem por lá.
- 1432** O Rei-bruxo de Angmar invade os reinos do norte.
- 1601** Inicia-se uma guerra civil em Gondor.
- 1944** Fundação do Condado e início da contagem do tempo pelo Condado.
- 1975** Gondor é atacada por forças de Mordor.
- As forças de Angmar capturam Fornost.
- Os remanescentes dos reinos do norte são destruídos.
- Eänur de Gondor leva uma poderosa força de guerra para o norte.





- É tarde para salvar os reinos do norte, mas Angmar é destruída.
- 1979** Bucca da família dos Marish torna-se o primeiro dos Thain do Condado.
 - 1980** Os Anões de Moria despertam a Perdição de Durin.
 - 1981** Retorno dos Nazgûl a Mordor.
 - 1999** Os últimos Anões fogem de Kazarad-dûm deixando-a para o Balrog.

 - 2000** Desaparecimento de Nimrodel e Amroth.
 - 2002** Após anos de exílio os Anões de Kazarad-dûm fundam Erebor.
 - 2050** Os Nazgûl saem de Mordor e atacam Minas Tirith.
 - 2210** Os Nazgûl capturam Minas Ithil, renomeada de Minas Morgul.
 - 2238** Morre Eärnur, o último Rei de Gondor.
 - 2340** Os Anões de Durin deixam Erebor e vão para as Montanhas Cinzentas.
Nascimento de Óin, mas tarde Rei das Montanhas Cinzentas.
 - 2385** Nascimento de Náin. Mais tarde Náin II, Rei das Montanhas Cinzentas.
 - 2463** Fundação da Terra dos Buques.
Isumbras torna-se o primeiro Tûk a ser Thain do Condado.
Morre o Rei Glóin, ele é sucedido por Óin.
 - 2480** Formação do Conselho Branco.
 - 2488** Gollum se apodera do Um Anel.
 - 2497** Sauron manda Orcs e Trolls para as Montanhas Cinzentas.
 - 2510** Morte do Rei Óin, ele é sucedido por seu filho, Náin.
 - 2585** Nascimento de Aravorn. Mais tarde líder dos Dúnedain.
 - 2588** Os Rohirrin pedem ajuda a Gondor e recebem Calehardhon como morada.
 - 2589** Partida esposa de Elrond para o oeste.
 - 2590** Morte do Rei Náin II, ele é sucedido por seu filho Dáin.
 - 2654** Morte de Aragost líder dos Dúnedain. Ele havia sucedido Aravorn.
Dáin I e seu filho são mortos por um dos Dragões de Morgoth.
Os Anões de Durin retornam a Erebor.
Morte de Aravorn, líder dos Dúnedain. Ele foi sucedido por seu filho, Arahad II.

 - 2710** Os Dunlendigs capturam Isengard.
 - 2746** Nascimento de Thorin, depois chamado de Escudo de Carvalho.
 - 2759** Saruman ganha as chaves de Ortanc oferecidas por Gondor.
 - 2770** Smaug chega ao Reino de Erebor e destrói a cidade de Dale.
 - 2790** Thór é morto em Moria por Azog.
 - 2799** Início da Batalha de Azanulbizar, a última e maior da Guerra entre Anões e Orcs.

 - 2850** Morte de Azog, líder dos Orcs.





- Thráin II morre nas masmorras de Dol Guldur.
- 2851** Seu filho Thórin se torna o Rei do povo de Durin.
O Conselho Branco descobre que o Necromante é na verdade Sauron disfarçado.
- 2879** Nascimento de Gimli, depois conhecido como amigo dos Elfos.
- 2885** Gondor e Rohan derrotam uma força de Haradrim.
- 2890** Nascimento de Bilbo Bolseiro no Condado.
- 2920** No pior inverno de sua história, lobos brancos invadem o Condado.
- 2926** Morre Gerontius, o mais velho dos Tûk.
- 2931** Morre Bungo Bolseiro, pai de Bilbo Bolseiro.
- 2933** 1 de Março. Nascimento de Aragorn II, depois Elessar de Gondor.
- 2934** Morre o pai de Aragorn.
- 2941** Morre Belladonna Tûk, mãe de Bilbo Bolseiro.
Início da jornada de Bilbo Bolseiro a Erebor, com Gandalf e Thorin.
Smaug é morto por Bard.
Expulsão do Necromante de Dol-Guldur pelo Conselho Branco.
- 2942** *Julho*: Bilbo Bolseiro encontra o Um Anel nas Montanhas Sombrias.
- 2951** *Outubro*: ocorre a Batalha dos Cinco Exércitos.
Retorno de Sauron a Mordor.
- 2953** Começa a reconstrução de Barad-dûr.
- 2978** Os Nazgûl são enviados para Dol-Guldur.
- 2980** Acontece a última reunião do Conselho Branco.
Nascimento de Boromir, filho de Denethor II de Gondor.
- 2985** Morrem Drogo Bolseiro e sua mulher Prímula em um acidente de barco.
- 2989** 6 de Abril Nascimento de Samwise Gamgi.
Nascimento de Meliot Brandebuque no Condado.
- 2990** Frodo Bolseiro é adotado por Bilbo.
- 2994** Frodo muda-se da Terra dos Buques para Bolsão.
- 3001** Balin inicia sua tentativa de recolonizar Moria.
- 3003** Nascimento de Peregrin Tûk.
- 3018** A tentativa de Balin de recolonizar Moria acaba em desastre.
22 de setembro, festa de aniversário de Bilbo e sua partida para Valfenda.
Bilbo Bolseiro inicia seus trabalhos de tradução do idioma Élfico.
12 de abril. Gandalf retorna ao Condado e conta a Frodo sobre o Um Anel.
20 de junho. Sauron ataca Gondor e os Elfos da Floresta. É o início da Guerra
- 3019** 10 de julho. Saruman aprisiona Gandalf na Torre de Orthanc
23 de setembro. Frodo deixa a Vila dos Hobbits.
25 de outubro. Acontece o conselho de Elrond.
15 de janeiro. Gandalf e o Balrog caem da ponte de Kazarad-dûm.
23 de janeiro. Gandalf e o Balrog lutam em Zirak-zigil.
25 de janeiro. Gandalf derrota a Ruína de Durin em Zirak-zigil.





- 16 de fevereiro. A Companhia do Anel parte de Lórien.
- 26 de fevereiro. Boromir é morto por Orcs e a Sociedade do Anel desfeita.
- 3 de março. Destruição de Isengard pelos Ents.
- 14 de março. Uma disputa se inicia na torre de Cirth Ungol.
- 14 e 15 de março. A Batalha dos campos de Pellenor.
- 15 de março. Denethor morre em sua pira.
- 3021** 25 de março. Destruição do Um Anel e queda de Sauron e dos Nazgûl.
- 6 de abril. Celeborn e Thranduil renomeiam a Floresta das Trevas como Eryn Lasgalen.
- 1 de maio. Coroação de Aragorn II - Elessar
- 1 de novembro. Saruman morre nas mãos de Gríma. É o fim da Guerra do Anel.
- 29 de setembro. A partida para as Terras Imortais da Sociedade do Anel.

CRONOLOGIA DA 4ª ERA

- 13** Morre Paladin Tûk II. Peregrin Tûk se torna Thain do Condado.
- 41** A Terra dos Buques e as Westmarch são oficialmente incorporadas ao Condado.
- 61** Após a morte de sua esposa, Rosinha, Samwise Gamgi parte para o mar.
- 63** Morre o Rei Éomer de Rohan. Ele foi sucedido por seu filho Elfwine.
- 120** Morre o Rei Aragorn II - Elessar de Gondor. Ele é sucedido por seu filho Eldarion.
- 121** Partida para as Terras Imortais de Legolas e Gimli.
- 172** Morte de Arwen Estrelavespertina em Lórien.
Uma cópia do Livro Vermelho de Westmarch é feita em Gondor por Findegil.





capítulo 5 *empriti t' mepiz i p'etomz pai pp'ois*
MAGIAS E PALAVRAS DE PODER
ep'ep'oidh' i bip'eloin' m'oi p'xi' m'p'oin'



A Magia e os Elfos

Quando Eru criou a Terra Média, em cada elemento ficou uma fatia de sua grandiosidade, que mais tarde foi chamada de magia. Ela está no ar, na terra, em todo lugar, mas não são todos que conseguem senti-la e menos ainda são aqueles que conseguem manipulá-la. Entre os filhos de Eru são os elfos os mestres da magia, pois eles trazem dentro de si a chama da eternidade, a mesma chama que reside em todos os elementos e que os fazem resistentes a ação implacável do tempo. Para eles é natural entrar em harmonia com os elementos e com a magia, mas mesmo eles sabem que existem riscos em absorver e manipular energias tão primitivas.

Feitiçaria, um legado de Morgoth

Mas junto à magia e a beleza da criação de Eru veio à inveja de Morgoth, o maior dentre os Valar, o Senhor da Escuridão. E tudo o que ele fez foi corromper aquilo que era criado, trazendo sombra aonde só tinha luz, cinzas aonde só tinham rosas. Da mesma forma, ele corrompeu a energia mística da criação e da transformação criando uma espécie de magia negra, espelhada à sua maldade. Essa forma de magia foi mais conhecida como feitiçaria e se difundiu entre as criaturas de Morgoth e também entre os homens mais fracos de vontade e espírito, pois ela aparenta ser mais fácil de se manipular, mas esconde o preço caro que carrega.

O poder da sub-criação, os ramos da magia e feitiço e as classes conjuradoras

São poucos os indivíduos que desenvolvem a capacidade de lidar com a energia mágica. Mas entre aqueles que aprenderam a recolhê-la, existe um fator individual que varia de acordo com a experiência e a habilidade de manipulá-la. Isso se chama poder de sub-criação, é um limite individual no qual se pode manipular a energia primordial (magia) sem riscos ou conseqüências danosas ao indivíduo. Ultrapassado esse limite existe a possibilidade de lidar com mais energia que o corpo e mente suportam. O poder de sub-criação é um elo entre o ser e a energia, o conjurador e a magia. Quanto mais poderosa for uma magia maior será seu fator sub-criativo; quanto mais níveis como conjurador maior será o nível de sub-criação de um individuo (como mostrado em cada classe conjuradora).

A magia pode se manifestar de formas diferentes em cada um. Ela está nós vários elementos que constituem Arda. Existem quatro ramos de magia e feitiço: *Mental, Material, Corporal e Natural*. Cada um destes ramos de magia (ou feitiço) possui um fator de sub-criatividade que varia entre 1 e 9 (sendo o primeiro das magias mas fracas e o ultimo com as mais fortes, assim como acontece no sistema do D&D, onde se tem níveis de magia, é exatamente isso).

Toda classe conjuradora possui um dos ramos como primário (pré-definido), esse ramo deve estar sempre no mínimo 3 níveis acima do ramo secundário (se houver um, esse é escolha do jogador como será visto) que por sua vez





Fator

- Magia ou feitiço do segundo ramo do conjurador(se tiver)
- Magia ou feitiço do terceiro ou quarto ramo do conjurador(se tiver)
- Terreno místico(onde X é a potencia mística do terreno)
- Terreno corrompido(onde X é a potencia negativa do terreno)

Modificadores da CD do teste

- +1
- +2
- +X(para feitiços)
- X(para magias)
- +X(para magias)
- X(para feitiços)

precisa estar 3 níveis (também se houver um) acima no ramo terciário e assim por diante. *Ex: um Naturalista só poderia colocar 1 ponto de sub-criatividade em um eventual ramo secundário se tivesse pelo menos 4 pontos no seu ramo primário, que é o Natural.*

Basicamente, os conjuradores ganham níveis de sub-criatividade para distribuir entre os ramos desejados à medida que sobem o nível de suas classes de conjurador. As classes conjuradoras são: Sábio (ramo primário Mental ou Corporal), Naturalista (ramo primário Natural), Mestre Artífice (ramo primário Material) e Necromante (escolhe seu ramo primário entre qualquer um, mas conjura apenas feitiços). Não é possível possuir mais de uma dessas classes (multiclasse entre elas) mas é possível ter multiclasse entre UMA delas e outra classe não conjuradora, o que de qualquer forma não é comum.

Inteligência, Sabedoria e Carisma como pré-requisitos

Uma característica importante dos indivíduos que conseguem manipular a energia mística é a inteligência, sabedoria e/ou carisma. São fundamentais para a percepção da magia, e já ficou claro que sem elas o mundo místico se torna difícil de ser explorado. **Sábios e Naturalistas** possuem como pré-requisito a sabedoria, **Mestres Artífices e Mestre Anão** a inteligência e os **Necromantes** o carisma(semelhante ao atributo principal que toda classe conjuradora de magias em D&D tem e que serve como pré-requisito para aprender e conjurar magias).

Além do atributo principal o conjurador precisa ter pontos de sub-criatividade suficientes para conjurar magias(como será visto). *Por exemplo: um Sábio com 12 de Sabedoria ainda precisa ter 2 pontos de sub-criatividade para poder aprender e conjurar magias de segundo nível de sub-criatividade.*

Conjurando Magias e Feitiços

Não é necessário teste para conjurar uma magia ou feitiço(do mesmo modo do sistema de magia do D&D), a não ser que o conjurador não respeite o **tempo de recomposição** de uma magia ou feitiço lançada anteriormente(veja sobre

tempo de recomposição mais adiante no capítulo). Nesse caso(de não respeitar o tempo de recomposição), o conjurador deve realizar um teste do seu atributo principal(inteligência, sabedoria ou carisma, depende da classe conjuradora) pois ele esta manipulando mais energia do que seria prudente fazer: a dificuldade básica desse teste é 12, mas vários fatores podem modificá-la. Terrenos místicos e corrompidos influem diretamente na conjuração: a potência de um terreno místico será diminuída na dificuldade do teste de conjuração de uma magia e acrescentada a dificuldade de um teste de conjuração de um feitiço; em terrenos corrompidos acontece o contrário, ele diminui a dificuldade de testes de feitiços e aumenta a dificuldade de testes de magias.

Falhas ao conjurar Magias e Feitiços

Sempre que o conjurador falhar nesse teste de conjuração de uma magia ou feitiço(feito por não respeitar o tempo de recomposição) ele sofre um dano de recuo de matéria mística (ou corrupta) mal canalizada. Para magias mais simples o dano é pequeno, mas à medida que o conjurador passa a utilizar efeitos mais poderosos a falha se torna cada vez mais perigosa.

Esse dano sempre é de **contusão**. Uma falha crítica no teste de conjurar a magia ou feitiço(tirar 1 no dado) indica além falha automática o acréscimo de +1d6 no dano total.

O conjurador pode realizar um teste de **fortitude ou vontade** (o que for maior, as vezes uma mente forte pode ser mais útil nesses casos) para reduzir o dano sofrido pela metade (arredondando para cima). A dificuldade desse teste é igual a 12 + nível sub-criativo da magia ou feitiço em que falhou. *Ex: seria dificuldade 15 para falha em uma magia de nível sub-criativo 3 .*

Os efeitos descritos na tabela abaixo são acumulativos. *Ex: se um conjurador tirar 1 (+1d6) no teste para conjurar uma magia de nível sub-criativo 6 (+2d6+1) e está em terreno místico de potência 2(-2) ele vai sofrer (1d6 +2d6 +1 -2) = 3d6-1 pontos de dano por contusão, mas pode reduzir esse dano pela metade caso obtenha sucesso no seu teste de resistência(descrito acima).*





Fator	Dano
Falha em magias ou feitiços de nível sub-criativo 1, 2 ou 3	1d6+1
Falha em magias ou feitiços de nível sub-criativo 4 ou 5	2d6+1
Falha em magias ou feitiços de nível sub-criativo 6 ou 7	3d6+1
Falha em magias ou feitiços de nível sub-criativo 8 ou 9	4d6+1
Tirar 1 no teste de conjuração	+1d6
Terreno místico	-X(para magias) +X(para feitiços)
Terreno corrompido	+X(para magias) -X(para feitiços)

Caso a tendência do conjurador seja ‘mais benigna’ que a do feitiço e ele FALHE nesse teste de conjuração, então além de receber dano ele deve realizar um teste de Vontade (CD= 10 + 3 para cada nível de diferença entre as tendência do feitiço e a do conjurador) ou acrescentar um marcador de corrupção pois será incapaz de incorporar toda a malícia daquele feitiço. Se a tendência do conjurador for igual ou ‘mais maligna’ que a do feitiço então o procedimento é normal: em caso de falha no teste de conjuração ele sofre ‘apenas’ o dano. *Ex: um Necromante não respeita o tempo de recomposição e falha na conjuração de um feitiço que tem tendência Caótico e Mal e a sua própria tendência é Leal e Mau. Ele joga sua resistência normalmente para reduzir o dano da falha pela metade mas além disso, ele também deve realizar um teste de vontade para evitar acrescentar um ponto de corrupção pois sua tendência é mais benigna do que a do feitiço ao qual ele falhou ao conjurar. A dificuldade desse teste é 16 pois sua tendência é 2 níveis mais benigna do que a do feitiço.*

Sempre que o conjurador tirar 1 (no d20), seja no teste de conjurar um feitiço **ou** nesse teste de vontade para resistir a corrupção ele acrescentará o marcador de corrupção, independente de sua tendência.

A ordem das tendências varia de mais bondoso para mais maligno da seguinte forma (mesma ordem apresentada na pág.89 do livro do jogador de D&D): *Leal e Bom (Cruzado), Neutro e Bom (Benfeitor), Caótico e Bom (Rebelde), Leal e Neutro (Juiz), Neutro (Indeciso), Caótico e Neutro (Espírito Livre), Leal e Mau (Dominador), Neutro e Mal (Malfeitor), Caótico e Mal (Destruidor).*

Tempo de Recomposição

É o tempo em que o conjurador deve esperar para recompor a sua mente a fim de manipular com eficácia e mais segurança uma outra magia ou feitiço a ser lançado posteriormente. No descritor de toda magia e feitiço existe a característica tempo de recomposição indicando um tempo, se esse tempo não for respeitado (o conjurador lançar outra magia ou feitiço antes do seu término) é preciso realizar um teste de conjuração(para qualquer magia ou feitiço lançados antes de terminar esse tempo de recomposição) ou sofrer um



Falhar em um teste de conjuração de **feitiço** pode acarretar além do dano mostrado, no acréscimo de um marcador de corrupção(os detalhes do sistema de corrupção estão descritos do capítulo Regras e Role Play). Não são todos que estão preparados para absorver todo o mal da feitiçaria.

Sempre que um conjurador conjurar um feitiço deve-se observar se sua tendência é compatível com a tendência do feitiço(na descrição de todo feitiço tem um campo: tendência).





dano de recuo de energia; além disso, o tempo de recomposição da nova magia (ou feitiço) lançada é adicionado ao que restava da anterior.

Exemplo: um conjurador executa uma magia que tem tempo de recomposição de 10 minutos. Passados 5 minutos ele conjura uma outra magia que tem tempo de execução de 8 minutos: como ele não respeitou o tempo de recomposição da magia anterior ele precisa realizar um teste de conjuração para conjurar essa nova magia e como ainda sobravam 5 minutos do tempo de recomposição da magia anterior ele soma esses 5 aos 8 da nova magia totalizando 13 minutos de tempo de recomposição ao qual deve respeitar ou ter que realizar testes a qualquer magia lançada.

O tempo de recomposição é sempre computado, mesmo que o conjurador falhe na conjuração.

Aprendendo Magias e Feitiços

O único pré-requisito em termos de regra para se aprender e conjurar uma magia(além do obviamente do atributo principal) e ter nível de sub-criatividade suficiente no ramo. Um conjurador só pode aprender e conjurar magias de nível

equivalente ou menor ao seu próprio nível de sub-criatividade no ramo. Ex: um Mestre Artífice com 4 pontos de sub-criatividade no ramo Material só pode aprender e conjurar magias desse ramo de nível de 4 ou inferior.

Um conjurador pode desenvolver magias ou feitiços a qualquer momento, e isso será resolvido basicamente na interpretação. Normalmente o mestre deve exigir que o conjurador tenha um tutor que o ensine ou mesmo que se concentre bem na conjuração do efeito a ser aprendido por alguém(método um pouco mais difícil). Efeitos não muito poderosos talvez até possam ser aprendidos com estudo exigindo algum tempo e concentração nesse fim, uma boa referencia a isso pode ser a biblioteca de Valfenda e talvez a de Minas Tirith, por exemplo.

Um mesmo personagem pode conhecer feitiços e magias, mas o mais normal é que se tenha conheça um desses tipos. Os feitiços podem ser atraentes aos olhos dos jogadores, mas também são perigosos podendo tornar seus personagens malignos, além de ocupar o lugar onde uma magia poderia estar (lembrando que feitiços não podem ser degenerados tão facilmente, veja adiante).





Um conjurador pode conhecer um numero de magias ou feitiços iguais ao seu valor em seu atributo principal (inteligência, sabedoria ou carisma, depende da classe) + metade de seu nível(arredondando para cima) em magias ou feitiços em seu ramo primário, metade disso no seu ramo secundário(se tiver, arredondando para cima), metade disso novamente(em seu ramo terciário, se tiver) e assim por diante. Ex: um Naturalista de nível 8 e sabedoria 14 poderia aprender até 18 magias ou feitiços de seu ramo primário, 9 em um possível um ramo secundário, 5(9/2 arredondando para cima) em um possível ramo terciário e 3(5/2 arredondando para cima) para seu quarto ramo.

Sempre que passar de nível o conjurador desenvolve duas magias ou feitiços de seu ramo primário naturalmente, desde que isso não ultrapasse seu limite máximo. Caso ultrapasse, ele pode escolher **uma** magia ou feitiço para outro ramo que possua(se tiver um). As magias desenvolvidas são a escolha do jogador, mas sob a supervisão do mestre, isso reflete o aumento do conhecimento das forças místicas, ou corruptas, no caso de feitiços e uma maior harmonia com elas. Esse sistema livre deveria priorizar magias que tem mais a ver com o personagem.

Todo conjurador começa (no 1º nível) com 2 + bônus no atributo apropriado(inteligência, sabedoria ou carisma, depende da classe) magias e/ou feitiços para escolher entre seu ramo primário.

Degenerando Magias e Feitiços

Um conjurador pode passar muito tempo sem usar um efeito e isso pode se refletir no que chamamos de degeneração. Aquela magia simplesmente não está mais ligada ao conjurador como era antes e em termos de jogo é retirada do seu conjunto de magias. Basicamente isso acontece quando os jogadores desejam poder adicionar uma nova magia no lugar.

A degeneração é um processo lento e não muito agradável ao conjurador, a interpretação conta mais nestes casos. O conjurador deve se concentrar na degeneração de uma magia por um período de 1 dia para cada nível de sub-criatividade da magia a ser degenerada, não podendo fazer muita coisa além disso nesse tempo: ele perde um ponto de vida temporário por dia nessa tarefa que não pode ser curado enquanto a magia não for degenerada, isso representa o esforço e o desgaste sofridos. Assim que esse período terminar a magia se degenera e o conjurador pode curar os pontos de vida perdidos(ou se recuperar com descanso normalmente) mas fica com uma penalidade de -1 em todos seus testes pelo mesmo tempo ao qual teve que se concentrar na degeneração e também não pode aprender nenhuma nova magia até que se passe esse período.

Não existe degeneração de feitiços, uma vez aceito o

legado de Morgoth ele não pode ser esquecido tão facilmente. Por isso os personagens dos jogadores devem ter cuidado ao lidar com feitiços. A única forma de degenerar um feitiço é através da magia Toque Purificador, apresentada na lista de magia no final do capítulo. Mas encontrar um conjurador poderoso o suficiente e disposto a fazer isso é uma tarefa muito difícil.

Palavra final sobre o aprendizado e desenvolvimento de magias e feitiços

Caso o Mestre ache que está difícil para os jogadores conseguirem aprender magias ou feitiços novos por falta de tutores ele deve se sentir à vontade para criar novos mecanismos para isso no jogo. Eventos extraordinários (como perigos de morte do conjurador ou de alguém que goste muito) podem resultar em uma absorção involuntária de energia mística, talvez desenvolvendo um efeito relacionado ao fato, sempre respeitando as limitações e regras, como níveis de sub-criatividade, ramos, etc. Aumentar um pouco a quantidade de magias e feitiços desenvolvidos a cada nível de conjurador ganho também seria uma opção. Enfim, soluções criativas podem ser elaboradas pelos mestres de plantão, de acordo com suas necessidades, mas sempre tomando cuidado a exageros, só mude alguma coisa em caso de real necessidade.

Contra-Magia

É possível tentar anular uma magia ou um feitiço no momento em que ele está sendo conjurado. Isso porque o ato de conjurar seja um feitiço ou uma magia, causa grandes vibrações e emanções místicas às quais os conjuradores, por estarem familiarizados com elas, são capazes de sentir.

É impossível identificar magias ou feitiços de fator sub-criativo acima do qual o conjurador pode acessar naquele ramo, um conjurador de nível de sub-criatividade 2 no ramo Material só pode identificar magias de nível sub-criativo 5 desse ramo, no máximo, por exemplo. Sempre que uma magia for conjurada próxima a um outro conjurador (nesse caso próxima é no campo de visão) e ele for capaz de senti-la e conjurá-la (ou seja, ter fator de sub-criação e ramo compatíveis) o mestre deve realizar um teste de Identificar Magia pra ele (a CD é 20 – o fator sub-criativo do efeito, efeitos mais poderosos causam maiores alterações místicas e são mais fáceis de se identificar). Se no momento da conjuração o outro conjurador está prestando atenção (e não só esta perto) a dificuldade do teste é reduzida em 2. Se o teste for bem sucedido o mestre informa para o jogador que uma magia ou feitiço (ele deve dizer qual dos dois, seu ramo e também qual seu nível sub-criativo, mas nunca qual é o efeito em si) esta sendo conjurado próximo dele. Aqui termina o





primeiro passo: sentir e identificar a magia ou feitiço.

Uma vez feito isso o conjurador pode querer dificultar a conjuração (**e isso sim conta como uma ação**). Para isso ele deve realizar um teste simples de Vontade resistido com o outro conjurador. Em caso de sucesso o conjurador alvo é obrigado a realizar um teste de conjuração (como se não tivesse respeitado o tempo de recomposição) e a diferença obtida no teste resistido de Vontade é igual ao acréscimo na dificuldade desse teste conjuração.

Ex: *Tenus esta tentando impedir que Bomir conjure uma magia de nível sub-criativo 4, logo a CD do teste de identificar a magia é 16(20-4). Ele consegue 17 no teste de identificar a magia e agora pode tentar impedi-la. Tenus e Bomir fazem um teste resistido de Vontade: Tenus tira 18 no teste e Bomir tira 14, com isso Tenus obriga Bomir a realizar um teste para conseguir conjurar sua magia e ainda aplica uma penalidade de +4 em sua CD.*

Caso Tenus não tivesse sido bem sucedido na tentativa de dificultar a conjuração de seu adversário, a diferença entre o seu teste e o teste de Bomir é igual ao número de dias em que ele não pode usar Contra-Magia devido à fadiga desse ato. Ex: *Nesse mesmo caso, se Tenus tirasse 12 no teste de vontade e Bomir 14, então ele Tenus não poderia usar Contra-Magia ou Contra-Feitiço durante 2 dias (14 - 12).*

Resultados iguais no teste resistido não produzem efeitos práticos.

Componentes, armaduras, escudos e seus efeitos na conjuração

Na Terra-Média a magia reside dentro do indivíduo não existe a necessidade de componentes materiais ou focos para canalizá-la, isso depende exclusivamente da capacidade de sub-criação do conjurador. O uso de armaduras restringe de certa forma o movimento além de ser uma barreira entre o conjurador e a energia primordial, por esse motivo elas produzem uma chance de falha pra magias (como mostrado no livro de jogador de D&D, são os mesmos valores) e **todas** as classes conjuradoras estão sujeitas a isso. O sistema é idêntico ao apresentado no sistema de D&D quando se conjura magias arcanas portando armaduras e/ou escudos. Falhar nesse teste tem a mesma consequência de se falhar em um teste de conjuração, ou seja, o conjurador sofre o dano.

O componente verbal é o único obrigatório quando citado na magia ou feitiço, isso porque muitas dessas magias são emitidas através da voz do conjurador e em vários casos o alvo precisa conseguir escutá-lo. Nesse caso, se não for possível ao conjurador falar então não será possível conjurar a magia.

Interpretação do uso de Magias e Feitiços

Às vezes o próprio conjurador não enxerga o ato de

conjurar como algo extraordinário, encara como apenas uma habilidade sua. Quando um Sábio grita em batalha querendo inspirar seus companheiros ele não pensa que esta usando algo mágico por exemplo, ele simplesmente sabe que pode fazer isso. O componente verbal para os efeitos não é como no D&D em que os magos recitam versos estranhos para lançarem as magias, é algo natural, uma palavra ou uma frase que vem a cabeça do conjurador e que lhe ajuda a atingir o seu objetivo, algumas vezes um grito de extravaso outras apenas um sussurro de suplica, o que importa é que seja natural, assim como é a magia na Terra-Média.

Outro ponto importante é que a magia não é tão comum e rotineira como nos mundos mais conhecidos de D&D mesmo porque os conjuradores também não o são. As magias mais usadas são as mais sutis e simples que muitas vezes não são nem notadas, aquelas mais poderosas só são utilizadas em ultimo caso, muitas vezes um conjurador prefere dar um golpe de espada a usar uma magia poderosa. Um exemplo bom disso é nosso conhecido Gandalf, ele não andava colocando fogo nas coisas com o pensamento, movendo objetos a distancia ou acertando relâmpagos mágicos em seus inimigos, muito pelo contrario, Glamdring (sua espada) era sua companheira inseparável, mesmo para ele, um dos maiores conjuradores da Terra-Média na Terceira Era. Se o mestre achar que algum jogador esta usando magias com desdém ele pode simplesmente exigir testes mesmo que não seja necessário, o ato de conjurar uma magia deve sempre vir seguido de respeito e sabedoria.

Talentos Metamágicos

Como nosso sistema de magia é diferente também existem Talentos Metamágicos distintos que serão apresentados aqui, juntamente com Talentos Metamágicos já conhecidos mas devidamente adaptados. Qualquer um dos talentos metamágicos valem tanto para magia quanto para feitiço.

Alguns Talentos Metamágicos estipulam que o efeito em questão deve ser conjurado como se fosse X níveis acima do seu verdadeiro nível. Isso reflete diretamente no dano recebido em caso de falha, na necessidade de teste de conjuração, na capacidade de conjurar ou não o efeito dentre outras coisas. Ex: *Um conjurador tem nível de sub-criação 4 no ramo Mental, isso quer dizer que ele só pode conjurar efeitos de fator sub-criativo 4 ou menor do ramo Mental. Ele quer conjurar uma magia (do ramo Mental) de nível sub-criativo 1 usando o Talento Metamágico Aumentar Magia. Esse talento exige que a magia em questão seja conjurada como se fosse 4 níveis sub-criativos acima do seu verdadeiro nível, ou seja, a magia será conjurada como se fosse de nível sub-criativo 4 (falha em teste de conjuração conta como o nível). Esse*





conjurador não poderia usar esse Talento Metamágico em uma magia do ramo Mental de fator sub-criativo 2 ou superior pois o nível dela ajustado superaria o nível máximo que ele é capaz de conjurar. Por último, esse mesmo talento também não poderia ser usado em magias de fator sub-criativo 7 ou maior, pois o seu fator ajustado superaria o máximo, que é 9.

Sempre que uma magia(ou feitiço) for lançada com algum talento metamágico seu tempo de execução sobe para uma rodada completa caso fosse menor que isso ou é acrescido de mais uma rodada completa caso fosse maior(o mesmo sistema que feiticeiros e bardos usam para uso de talentos metamágico no D&D, só que aqui vale pra todo mundo)

Acelerar Magia

Veja mais detalhes no talento de mesmo nome descrito no livro do jogador (Você conjura um determinado efeito com mais velocidade).

A magia (ou feitiço) deve ser considerada como sendo 3 níveis sub-criativos acima do seu verdadeiro nível.

Aumentar Magia

Veja mais detalhes no talento de mesmo nome descrito no livro do jogador (Você conjura um determinado efeito com maior alcance).

A magia deve ser considerada como sendo 2 níveis sub-criativos acima do seu verdadeiro nível.

Estender Magia

Veja mais detalhes no talento de mesmo nome descrito no livro do jogador, ressaltando que vale tanto pra magias quanto pra feitiços (Você conjura um determinado efeito com uma maior duração).

A magia deve ser considerada como sendo 2 níveis sub-criativos acima do seu verdadeiro nível.

Elevar Magia

Veja mais detalhes no talento de mesmo nome descrito no livro do jogador (Você pode lançar uma magia ou feitiço como se tivesse um nível de conjurador acima).

Benefício: Ao usar Elevar Magia em um efeito todos os valores dele que forem baseados em nível de conjurador são calculados pegando o seu nível de conjurador + 1. A magia deve ser considerada como sendo 1 nível sub-criativo acima do seu verdadeiro nível.

Foco em Magia

As suas magias ou feitiços são mais difíceis de se resistir.

Benefício: Escolha um ramo: suas magias e feitiços deste ramo tem sua dificuldade para resistir aumentada em +1. Esse

talento pode ser escolhido varias vezes, tanto no mesmo ramo(se acumula o bônus) quanto em qualquer outro ramo.

Magia Penetrante

Suas magias e/ou feitiços são particularmente potentes, atravessando a resistência à magia mais facilmente.

Benefício: Você ganha +3 de bônus em seu teste de execução (ver no livro de jogador) para vencer a resistência a magia de uma criatura

Magia Resistente

Suas magias e/ou feitiços são mais difíceis de serem canceladas por contra-magia ou contra-feitiço.

Pré requisito: o talento Magia Sutil

Benefício: Todo conjurador que tentar usar contra-magia ou contra-feitiço contra seus efeitos terá uma penalidade de -4 em seu teste resistido de Vontade.

Magia Sutil

Suas magias e/ou feitiços são mais difíceis de ser detectados por outros conjuradores.

Benefício: Todo conjurador que tentar identificar uma magia ou feitiço seu terá uma penalidade de +4 na CD de seu teste de Identificar Magia. Só lembrando que se a magia ou feitiço não forem identificados não é possível usar contra-magia ou contra-feitiço.

Maximizar Magia

Veja mais detalhes no talento de mesmo nome descrito no livro do jogador (Você pode lançar uma magia ou feitiço com efeitos máximos).

A magia deve ser considerada como sendo 3 níveis sub-criativos acima do seu verdadeiro nível.

Potencializar Magia

Veja mais detalhes no talento de mesmo nome descrito no livro do jogador (Você pode lançar uma magia ou feitiço com efeito maior).

A magia (ou feitiço) deve ser considerada como sendo 3 níveis sub-criativos acima do seu verdadeiro nível.

Terrenos Místicos e Terrenos Corrompidos

Existem locais da Terra-Média que receberam cargas tão grandes de corrupção, magia, sangue, glória e conquista que se tornam santuários vivos de magia ou de maldade.

Os chamados terrenos místicos são locais onde a película que separa a magia da matéria foi enfraquecida. Lidar com magia nesses locais é mais fácil, pois o próprio ambiente ajuda a canalizar a energia. Esses locais são geralmente a morada de





sociedades de grandes homens e elfos trazendo consigo a glória e a honra de tempos e lugares remotos e magníficos. Nesses locais os corações de homens e elfos conseguem um maior conforto para suas aflições e sua ira é implacável em sua defesa.

Cada Terreno Místico possui um grau de potência, que estima quão puro e forte ele é. Esse grau varia de 1 (menor nível) a 5 (mais forte e potente). O grau de potência influencia em vários aspectos: o grau de um terreno místico equivale à quantidade diminuída da dificuldade do teste de lançar uma magia em suas dependências (quando necessário), também equivale à quantidade de dano que o terreno absorve para o conjurador em caso de falha ao conjurar magia em seus limites. *Ex: em um terreno místico de potencia 3 o teste de lançar uma magia teria sua dificuldade reduzida em 3. Em caso de falha nesse teste o terreno absorveria até 3 pontos de dano que antes seriam destinados ao conjurador.* Tudo o que ajuda em um terreno místico para magias, atrapalha na mesma medida para feitiços. Terrenos Místicos também são barreiras naturais contra espíritos malignos.

Indivíduos de tendência Caótico e Neutro (Espírito Livre) ou mais 'benigna' que durmam e/ou repousem em um Terreno Místico de potencia curam um ponto de vida adicional por noite ou dia de descanso.

Quando indivíduos com tendência mais 'maligna' que Caótico e Neutro (Espírito Livre) dormem e/ou repousam nesses terrenos eles acordam fatigados (não podem correr ou fazer investidas, sofrem -2 de penalidade efetiva na força e na destreza; para voltar ao normal são necessárias 8h de descanso, fora de um Terreno Místico é claro; veja livro de jogador do D&D para mais detalhes).

A potência máxima de poder de um Terreno Místico se concentra em seu centro. À medida que seus limites vão se aproximando o poder vai diminuindo gradativamente. Segue-se uma lista dos Terrenos Místicos (e suas potências) encontrados na Terra-Média durante a terceira era:

- **Lórien** - potência 5
- **Valfenda** - potência 4
- **Vaus do Bruinen** – potência 2
- **Amon Hen** - potência 2
- **O Reino da Floresta** (de Thranduil na Floresta das Trevas) - potência 2
- **Túmulo do Elendil** – potência 1
- **Sendas dos mortos** – potência 1





Os Terrenos Corrompidos são locais onde a maldade e o poder corrupto prevalecem. Nestes locais uma aura pesada paira no ar, desconfortável às criaturas de bem. São normalmente ótimos para procriação e multiplicação de criaturas malignas e é certo que sempre existirão criaturas assim em um terreno corrompido. Na grande maioria das vezes a natureza sofre pesadas agressões e assume aspectos feios e assustadores, até mesmo os animais devem ser tratados com desconfiança, pois existe uma grande possibilidade de terem sido corrompidos junto com o ambiente.

Terrenos Corrompidos são perigosos para praticantes de magia, pois todas as vantagens concedidas em terrenos místicos neles são penalidades. As vantagens são para o uso de feitiçaria.

Indivíduos de tendência Caótico e Bom (Rebelde) ou mais 'benigna' que durmam e/ou repousem em um Terreno Corrompido acordam fatigados (não podem correr ou fazer investidas, sofrem -2 de penalidade efetiva na força e na destreza; para voltar ao normal são necessárias 8h de descanso, fora de um Terreno Corrompido é claro; veja livro de jogador do D&D para mais detalhes).

Segue-se uma lista dos Terrenos Corrompidos (e suas potências) encontrados na Terra-Média durante a terceira era:

- **Barad Dûr** – potência 5
- **Minas Morgul** – potência 5
- **Montanha da Perdição** – potência 4
- **Cirith Ungol** – potência 4
- **Mordor** – potência 3
- **Colinas dos Túmulos** – potência 2
- **Dol Guldur** – potência 2
- **Isengard** (A partir de 2963 quando Saruman começou a enchê-la de homens da Terra Parda, Orcs, Lobos, Meio-orcs e Uruk-hai até o período em que foi destruída pelos Ents na época da Guerra do Anel) – potência 1.

Observações finais

Procuramos aqui nos preocupar em tratar somente das mudanças nas regras de magia, pois existe muita coisa que continua igual ao sistema de magia do D&D. Perícias, resistência à magia, regras do uso de concentração, parâmetros de descrição de magias como alcance, duração, alvo dentre outros aspectos continuam os mesmos.

Lista de magias:

As magias estão separadas por ramo e em ordem crescente de nível sub-criativo.

Tipo: se o efeito lançado é uma magia ou um feitiço.

Esse campo pode estar preenchido com os dois tipos, isso quer dizer que tal efeito pode ser aprendido tanto como um feitiço quanto como uma magia. Se o conjurador conhecê-lo das duas formas (deve aprender como se fossem efeitos diferentes) deve escolher qual vai usar no momento da conjuração.

Tendência: a tendência requerida pelo feitiço, só para feitiços.

Tempo de recomposição: o tempo de recomposição do efeito como explicado anteriormente

Nível sub-criativo: o parâmetro que mede o poder da magia ou feitiço.

Perdendo Níveis de Sub-Criatividade temporariamente: algumas magias e feitiços diminuem o nível de sub-criatividade do conjurador temporariamente. Esses níveis perdidos devem ser obrigatoriamente do mesmo ramo do efeito em questão (a não ser que seja dito o contrário). *Ex: se uma magia do ramo mental diminuir temporariamente o nível de sub-criatividade do conjurador ele deve reduzir o nível de sub-criatividade do ramo mental. Os níveis de sub-criatividade de outros ramos (caso existam) não são afetados. Ao perder níveis temporários de sub-criatividade o conjurador também perde a capacidade de lançar magias ou feitiços de níveis maiores, por exemplo, um conjurador de nível sub-criativo 5 no ramo mental pode conjurar efeitos de nível 5 de sub-criatividade nesse ramo, se ele perde um ponto(indo a 4) ele passa a poder conjurar efeitos de até nível 4.*

Se o nível de sub-criatividade de um conjurador for reduzido a 0 em um ramo desta maneira, ele simplesmente não conseguirá mais conjurar magias desse ramo até que seu nível de sub-criatividade nele volte a pelo menos 1.

Algumas magias e feitiços exigem que o conjurador “prenda” X pontos de sub-criatividade no efeito. Nesses casos o conjurador fica com menos X pontos efetivos em seu valor de sub-criatividade até que o efeito acabe(e muitas vezes não voltam instantaneamente, o efeito define o tempo de retorno). É um caso especial de perda temporária de pontos de sub-criatividade.

Classe de Dificuldade(CD) para os testes de resistência (para feitiços e magias): iguais aos fornecidos no livro do jogador: $CD = 10 + \text{nível sub-criativo da magia} + \text{bônus do atributo relevante (sabedoria, inteligência ou carisma, depende da classe)}$. **Sempre que não for fornecida a CD em um efeito essa formula será a padrão para defini-lo.**





Corporal

Nível sub-criativo 1

Cura superficial

Tipo: magia
Tempo de Recomposição: 10 min
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: toque
Alvo: veja texto
Duração: instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à magia: Sim (benéfica)
Componentes: Verbal

Você pode reanimar alguém desacordado devido a ferimentos excessivos ou pelo menos impedir que ele piore. Para isso é preciso tocar o indivíduo e transferir (perder, considere dano por contusão) um ponto de vida de si mesmo. Se o indivíduo estiver com -2 pontos de vida ou menos essa magia impede que ele continue perdendo pontos de vida. Se ele estiver com -1 ponto de vida, ele acorda com 0 pontos (incapacitado).

Obs: Essa magia só pode ser usada em indivíduos com menos de 0 pontos de vida, não surte efeito de outro modo.

Descanse em Paz

Tipo: magia
Tempo de Recomposição: 40 min
Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa
Alcance: toque
Alvo: corpo tocado
Duração: 1 dia por nível
Componentes: Verbal

Você preserva os restos de uma criatura morta para que não apodreçam. Isso normalmente é feito em honra a grandes líderes, heróis ou mesmo amigos, até porque isso torna o transporte do corpo mais confortável e a lembrança dele mais viva na mente das pessoas. Essa magia preserva o corpo por um tempo adicional de 1 dia por nível do conjurador.

Maldição para os Mortos

Tipo: feitiço
Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*

Tempo de Recomposição: 10 min
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]
Duração: especial (veja texto)
Teste de Resistência: Fortitude Anula
Resistência à magia: Sim
Componentes: Verbal

Esse feitiço maligno deve ser lançado sobre alguém inconsciente devido aos danos sofridos (-1 ou menos pontos de vida). A vítima perde os 10% de chance que teria de se estabilizar a cada rodada para evitar a perda de mais um ponto de vida (veja regras de Morrendo no livro do jogador de D&D), ou seja, ela sempre perde um ponto de vida a cada rodada. Para estabilizar a vítima através da perícia cura agora será preciso obter sucesso contra uma CD 20. Qualquer magia de cura cancela esse feitiço, mas perde o seu verdadeiro efeito, por exemplo: Cura superficial cancelaria esse efeito, mas não produziria seu efeito original a não ser que fosse lançado novamente (exceção: nesses casos é permitida a utilização de um efeito de cura mais de uma vez em um mesmo indivíduo em um mesmo dia). Esse feitiço dura até que o indivíduo morra, que alguém obtenha sucesso em um teste de cura ou cancele com alguma magia. Esse feitiço **não** possui efeito cumulativo caso seja conjurado sobre um mesmo alvo varias vezes.

A vítima tem direito a um teste de Fortitude (com penalidade de -4 por estar debilitado) para anular o efeito.

Sentir Saúde

Tipo: magia ou feitiço
Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*
Tempo de Recomposição: 10 minutos
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]
Área: cone partindo do conjurador até o alcance máximo
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à magia: Não

Você pode determinar as condições das criaturas dentro o alcance do efeito. Você sabe quais criaturas estão mortas, quais estão gravemente feridas (25% ou menos de seus pontos de vida), quais estão feridas (25% a 50% dos pontos de vida), quais estão bem (50 a 99% dos pontos de vida) e quais estão completamente bem (100% dos pontos de vida).





Nível sub-criativo 2

Ajudar Amigo

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 30min

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Duração: 1minuto/nível(max 10min)

Teste de Resistência: Vontade (anula)

Resistência à magia: Sim (benéfica)

Componentes: Verbal

O conjurador canaliza sua energia positiva e ao tocar o alvo este recebe 2d4 pontos de vida temporários que duram 1 minuto por nível do conjurador(max 10min).

Toque Maldito

Tipo: feitiço

Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*

Tempo de Recomposição: 40 min

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alcance: toque

Alvo: criatura viva tocada

Duração: instantânea/20 minutos por DV do alvo (veja texto)

Teste de Resistência: Vontade Anula

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

Esse feitiço por si só representa a maldade do conjurador: através dele você remove as últimas energias vitais de uma criatura ao mesmo tempo em que se fortalece com isso. A vítima deve ter 4 dados de vida ou menos além de estar com -2 pontos de vida ou menos e você deve tocá-la. Se o alvo falhar no teste de resistência morrerá na hora e você ganhará +2 pontos de Constituição e Força. Se o alvo tiver tendência mais benigna que a sua você ainda ganha de +3 em qualquer teste para resistir à magias ou feitiços (mas o alvo tem um bônus de +2 em seu teste de Vontade para cada nível de tendência mais benigna que a sua). Esses efeitos duram 20 minutos por DV da criatura alvo. Necromantes malignos às vezes aniquilam seus próprios aliados gravemente feridos em campos de batalha para aumentarem seu poder com esse feitiço. Esse feitiço não pode ser usando novamente enquanto sua duração não acabar, ou seja, além de seus efeitos não serem cumulativos com novas tentativas, você deve no mínimo esperar que sua duração acabe para poder conjurá-lo novamente.

Voz de Poder

Tipo: feitiço ou magia

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 40 min

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 4km

Duração: 1min/nível(max 5 minutos)

Componentes: Verbal

O conjurador projeta a sua voz a uma altura suficiente para se fazer ouvir no meio de uma grande população, gritar comandos no meio de um campo de batalha, ou fazer com que seus gritos sejam ouvidos a até 5km de distância: não que sua voz se torne absurdamente alta, mas ela simplesmente não perde a força com a distância. Além disso, o conjurador ganha um bônus mágico de +4 em intimidação. O conjurador pode gastar pontos temporários de sub-criatividade para aumentar a duração do efeito, cada ponto gasto dessa maneira aumenta a duração em +5 minutos (cada ponto gasto dessa forma volta em 2d4 horas).

Intimidar

Tipo: feitiço ou magia

Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*

Tempo de Recomposição: 30 min

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 18m do conjurador [60ft]

Duração: 2 minutos

Teste de Resistência: Vontade (especial)

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

Lançado para fornecer ao conjurador um maior poder de intimidação, à medida que esse efeito se desenvolve o conjurador parece absorver as sombras ao seu redor se tornando mais fúnebre, ele também parece se tornar maior e sua voz assume um tom profundo e assustador.

Enquanto durar esse efeito o conjurador recebe um bônus de +1/nível (Max +8) em seu teste de intimidação contra aqueles capazes de vê-lo (**até um máx de 18m[60ft] do conjurador; criaturas grandes ou maiores ou que tenham 8 ou mais dados de vida são imunes a este efeito**). O conjurador precisa se concentrar nesse efeito, ele não pode conjurar outras magias ou feitiços senão esse efeito termina, de qualquer forma sua duração máxima é de 2 minutos. Contra criaturas que passem do teste de Vontade o conjurador tem apenas metade do bônus de intimidar que teria.

A partir do 8º nível, o conjurador é capaz de, além de aumentar sua capacidade de intimidação, paralisar (veja mais sobre isso no livro do jogador de D&D) criaturas que tenham





menos de 4 dados de vida com esse efeito. Essas criaturas podem realizar um teste de Vontade para resistir ao pasmar, mas sofrem os efeitos normais da intimidação do conjurador.

Nível sub-criativo 3

Proteção contra Magias e Feitiços

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 30 min

Tempo de Formulação: 1 minuto

Alcance: curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]

Duração: 4h

Alvo: si mesmo ou número de dados de vida igual ao seu nível de conjurador

Componentes: Verbal

O conjurador pode em troca de um pouco de seu poder tornar seus aliados mais resistentes à magia e feitiços, ou mesmo tornar a si mesmo mais resistente. O conjurador pode conjurar essa magia sob si mesmo ou sobre um número de dados de vida (de indivíduos) igual ao seu nível de conjurador distribuídos da maneira que desejar. Assim que lançar a magia ele deve 'prender' um ponto temporário de sub-criatividade nela, esse ponto volta em 1 dia (começando a contar depois que o efeito terminar, seja esgotando-se pelo tempo máximo ou pela vontade do conjurador). O alvo (ou os alvos) da magia recebe um bônus mágico de +2 (que **não** se acumulam com qualquer bônus ganhos pelas magias Proteção contra Medo e Domínio) em qualquer teste de resistência para Resistir a Magias e Feitiços, enquanto esta durar.

Resistência ao Fogo

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: Neutro e Mau (Malfeitor)

Tempo de Recomposição: 1h

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: você

Duração: 1 minuto/nível

Componentes: verbal

O conjurador se torna momentaneamente mais resistente ao poder destruidor do fogo: enquanto o efeito durar ele absorve os primeiros 4 pontos de dano sofridos por fogo a cada rodada. O conjurador pode gastar pontos temporários de sub-criatividade para aumentar a duração do efeito: cada ponto gasto dessa maneira aumenta a duração em +5 minutos (cada ponto gasto volta em 3d4 horas).

Dissimular Poder

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 40 min

Tempo de Formulação: 1 min

Alvo: você ou alvo tocado

Duração: especial, veja texto.

Componentes: verbal

Esse efeito confunde qualquer tentativa de estimar o poder do conjurador. O conjurador deve 'prender' 2 pontos temporários de sub-criatividade nesse efeito: nenhuma magia ou feitiço é capaz de precisar nada a respeito dele, isso inclui magias e feitiços que revelem seu nível de personagem, de conjurador, valor de perícias e habilidades, embora ele ainda possa ser detectado normalmente. O efeito dura enquanto o conjurador desejar (e com isso mantiver os pontos nele), assim que terminá-lo os pontos de sub-criatividade voltam a uma taxa de um por dia. O conjurador pode conjurar essa magia ou feitiço em alguém (que queira), ele gasta os mesmos 2 pontos temporários de sub-criatividade (que ficam presos do mesmo jeito).

Mais Forte que Aparenta

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*

Tempo de Recomposição: 30min

Tempo de Formulação: 1 ação

Alvo: você

Duração: especial, veja texto.

"Prendendo" 2 pontos de sub-criatividade no efeito o conjurador é capaz de aumentar em um ponto a sua Força ou Constituição ou Destreza. Nenhuma dessas habilidades pode ser aumentada mais de uma vez com esse efeito, mas as 3 podem ser aumentadas simultaneamente em um ponto caso o conjurador "prenda" 6 pontos de sub-criatividade, 2 para cada habilidade aumentada, por exemplo. O efeito dura enquanto o conjurador manter "presos" os pontos nele. Após liberar os pontos (e cancelar a magia ou efeito), eles voltam a uma taxa de um a cada 2d4h.

Nível sub-criativo 4

Agilidade Espantosa

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 30 min

Tempo de Formulação: 1 ação

Alvo: você





Duração: 1 rodada/nível

O conjurador se torna muito rápido em seus movimentos e reflexos surpreendendo aqueles que os vêem atuando. Enquanto durar a magia ele poderá se valer de sua movimentação total na rodada e ainda realizar a sua ação, e ao se movimentar (seja na velocidade que for) ele não causa ataques de oportunidade. Além disso, adquire +2 de bônus de velocidade na iniciativa. Também pode saltar uma vez e meia a distancia normal.

Mestre da Cura

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 1h

Tempo de Formulação: 1 min

Alcance: toque

Alvo: alvo tocado (nunca em si mesmo)

Duração: veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à magia: Sim (benéfica)

Componentes: verbal

O conjurador é capaz de curar ferimentos críticos em alguém e fazer com que ele se recupere de forma mais rápida de seus ferimentos. O conjurador precisa, inicialmente, gastar um ponto temporário de sub-criatividade (volta em 1 dia), a magia possui dois efeitos: primeiramente ela cura 2d4 pontos de dano do alvo na hora. Depois, se o conjurador ‘prender’ mais um ponto de sub-criatividade no alvo, este passa a se recuperar de seus ferimentos 2x mais rápido que o normal por dia de descanso. Isso dura no máximo 3 dias e o alvo deve apenas descansar (como faria normalmente para se recuperar de ferimentos), qualquer esforço maior anula o efeito da magia. Os efeitos dessa magia se acumulam com qualquer uso da perícia cura, mas no caso dessa magia, o conjurador não precisa prestar cuidados regulares ao alvo para que ele se recupere mais rápido. Esse ponto de sub-criatividade ‘preso’ volta 3 dias após ter sido liberado do alvo(os efeitos da magia acabarem sobre ele). Um mesmo conjurador pode ter apenas **um** alvo sob o efeito dessa magia ou da magia Mestre da Cura Aprimorado.

Obs: Essa magia, assim como a Mestre da Cura Aprimorado, só produz o efeito inicial (curar pontos na hora) sobre um mesmo alvo, se lançada sobre ele num intervalo mínimo de 3 dias.

Proteção

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 1h

Tempo de Formulação: 1 ação

Alvo: você

Duração: 3min/nível

Componentes: Verbal

Você canaliza parte de sua capacidade sub-criativa em uma energia mística de proteção e uma força invisível passa a protegê-lo. Seus inimigos estranhamente tem mais dificuldade em acertá-lo. Proteção lhe fornece +3 de bônus de armadura (não se cumula com bônus de armaduras) na CA sem acrescentar qualquer penalidade, mas você fica com seu nível efetivo de sub-criatividade reduzido em 2 pontos enquanto durar o efeito. A magia termina quando a duração se esgotar ou em qualquer momento que você quiser, em qualquer caso os pontos de sub-criatividade voltam numa taxa de um a cada 2d4h após o término.

Protegido pelos Deuses

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 1h

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: você ou toque.

Duração: 1min/nivel(max 10min)

Invocando a força e a sabedoria dos Valar, o conjurador recebe +2 de bônus de sorte para jogadas de ataque **ou** +4 para uma perícia. Gastando um ponto temporário de sub-criatividade o conjurador pode conjurar essa magia sobre alguém, o ponto volta em 1 dia.

Se essa magia for lançada sobre alguém que esta sob o efeito de Maldição, o conjurador deve realizar um teste resistido com o outro conjurador, se vencer ele cancela o outro efeito, se perder nada acontece e a magia não é aplicada.

Nível sub-criativo 5

Resistência Magnífica

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 2h

Tempo de Formulação: 1 min

Alvo: você

Duração: 3 dias

Componentes: verbal

O conjurador é capaz de se recuperar mais rapidamente de seus ferimentos. Ele precisa ‘prender’ 2 pontos temporários de sub-criatividade (voltam em 1d4 dias cada **após o termino da magia**) na magia: primeiramente ela cura 1d6 pontos de dano do conjurador na hora. Além disso, o conjurador, pelo período de duração da magia, não precisa descansar o dia todo para se recuperar de seus ferimentos, ele se recupera de qualquer maneira na taxa normal, mas se ele





descansar (um dia inteiro) ele se recupera 2x mais rápido que o normal (os efeitos dessa magia se acumulam com qualquer uso da perícia cura sobre o conjurador). Essa magia não tem qualquer efeito sobre danos por contusão.

Obs: Essa magia só produz o efeito inicial sobre o conjurador (curar pontos na hora) se lançada sobre ele num intervalo mínimo de 3 dias.

Restaurar Habilidade

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 2h

Tempo de Formulação: 1 min

Alcance: toque

Alvo: alvo tocado (nunca em si mesmo)

Duração: instantânea

Teste de Resistência: Vontade (anula)

Resistência à magia: Sim (benéfica)

Componentes: verbal

Essa magia benéfica permite ao conjurador aliviar a perda de habilidade de algum indivíduo, provavelmente devido a magia ou feitiço. O conjurador deve gastar um ponto temporário de sub-criatividade (volta em 1d4 dias) no momento da conjuração e tocar o alvo: ele recupera até 1d4 pontos temporários perdidos de uma mesma habilidade.

Obs: Essa magia só pode ser usada uma vez por dia em um mesmo alvo.

Visão do Sábio

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 30min

Tempo de Formulação: 20 minutos

Alcance: toque

Alvo: indivíduo tocado

Duração: 1 rodada/nível(após os 20min de concentração, veja texto)

Você se concentra em um indivíduo durante 20 minutos para descobrir as propriedades mágicas que estão agindo sobre ele (e não capacidades mágicas do mesmo).

Uma propriedade, magia ou poder é revelada a cada rodada após os 20min(partindo da menos poderosa para a mais poderosa). Pra cada magia ou feitiço a ser revelado é preciso um teste de Sabedoria (d20+bônus de Sabedoria), a CD é 10 + nível da magia ou feitiço (o mestre define a CD em caso de outros efeitos não relacionados com nenhuma magia ou feitiço conhecidos), em caso de sucesso, a magia ou feitiço é identificado e pode-se realizar o teste para analisar outra propriedade na próxima rodada. Falha em qualquer destes testes termina a magia, mesmo que sua duração não tenha

acabado. Conjurar essa magia é cansativo: é necessário realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 16) quando a magia terminar ou o conjurador fica exausto (percorre apenas metade de seu deslocamento e -6 de penalidade efetiva na Força e na Destreza; veja livro de jogador do D&D para mais detalhes) durante 2d4 horas. Essa magia não pode ser conjurada se o conjurador estiver fatigado ou exausto.

Caso o alvo esteja sob efeito de uma enfermidade natural (veneno ou doença) o conjurador fica ciente disso(assim como de sua gravidade) no momento da conjuração, sem precisar passar em qualquer teste.

Detectar Poder

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 30min

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alcance: raio de 15m[40ft]/nível centrado no conjurador

Duração: concentração (máximo de 1 rodada/nível).

O conjurador é capaz de sentir a presença de seres poderosos: basicamente aqueles capazes de conjurar magias ou feitiços, mas também detecta qualquer Maia, Nazgûl, elfo (ou sujeito que tenha sangue deles) de 8º nível ou maior (independentemente de ser conjurador), ou outra criatura poderosa e antiga. O alcance descrito no efeito é para criaturas menos poderosas, criaturas de mais poder podem ser detectadas mais facilmente e o mestre pode aumentar o alcance desse efeito para detectar tais criaturas.

Se existir alguma criatura que possa ser detectada na área de efeito, o conjurador a detecta. Se existir mais de uma, a mais poderosa é detectada primeiro. Se o conjurador passar mais rodadas se concentrando nesse efeito ele pode detectar mais uma criatura por rodada. Além disso, ele pode se concentrar por mais rodadas para tentar sentir com mais precisão o poder de alguma criatura detectada: no final de mais duas rodadas de concentração ele realiza um teste de conjurador (d20 + nível de conjurador) contra uma CD igual a 25 menos o nível de conjurador do alvo (ou os dados de vida dele caso não seja conjurador e possa ser detectado por esse efeito), se passar recebe uma das seguintes respostas: é um maia, um conjurador ou criatura muito poderosa (nível 15 ou maior), um conjurador ou criatura poderosa (nível entre 10 e 15), um conjurador ou criatura normal (nível 9 ou menor). Ao detectar uma criatura o conjurador tem uma boa noção de onde ela esta, embora não saiba precisar com exatidão (como dentro de um cômodo específico de uma caverna).





Nível sub-criativo 6

Disfarce

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 3h

Tempo de Formulação: 1 minuto

Alvo: você ou um determinado indivíduo.

Duração: máximo de 1h/nível

Teste de Resistência: Vontade desacredita

Resistência à magia: Sim

Componente: Verbal

O conjurador é capaz de alterar pequenos detalhes corporais, como cor de olhos e cabelos, uma leve alteração na cor da pele, na estatura e quem sabe (muito levemente) nas feições. Isso o ajuda a passar despercebido ou a se disfarçar melhor. O conjurador deve 'prender' um ponto temporário de sub-criatividade no efeito que tem duração máxima de 1h/nível; enquanto ele durar o conjurador possui +10 de bônus em qualquer teste de disfarce. O conjurador pode conjurar esse efeito em alguém(só se ele permitir), mas sua duração é reduzida pela metade (e o ponto precisa ficar no efeito do mesmo jeito). O ponto de sub-criatividade volta 1 dia após o termino do efeito.

Qualquer um que tenha motivo para desconfiar pode realizar um teste de Vontade resistido com o conjurador para notar que ele não é quem tenta mostrar ser.

Se o conjurador desejar ele pode 'prender' ao invés de um ponto temporário de sub-criatividade no efeito, 3 pontos: sendo assim o efeito dura enquanto o conjurador quiser mas os pontos ficam presos nele enquanto durar. Esses pontos voltam a uma taxa de um a cada 1d4 dias após o conjurador liberá-los da magia(e conseqüentemente desfazê-la).

Renovação

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 2h

Tempo de Formulação: 1min

Alcance: 6 metros[20ft]

Alvo: 1 indivíduo fatigado a cada 2 níveis ou 1 exausto a cada 4 níveis de conjurador

Duração: instantânea

Teste de Resistência: Fortitude

Resistência à magia: Sim (benéfica)

Componente: Verbal

Com palavras reconfortantes (ou estimulantes se tratando de um feitiço) o conjurador é capaz de remover a fadiga e cansaço de alguém ao custo dele próprio ficar cansado. Sábios utilizam essa magia pra ajudar seus amigos e aliados enquanto feiticeiros vêem nela uma ótima ferramenta para recolocar indivíduos no combate ou trabalho. O conjurador pode afetar 1 indivíduo fatigado a cada 2 níveis ou 1 indivíduo exausto a cada 4 níveis de conjurador, todos devem estar a no máximo 6 metros do conjurador. Não se pode ajudar indivíduos fatigados e exaustos em um mesmo uso, deve-se escolher entre uma das duas situações a cada uso. Assim que a magia (ou feitiço) for conjurada os indivíduos alvo se sentirão revigorados e dispostos e não estarão mais fatigados ou exaustos (depende do uso), mas o conjurador absorve parte disso e fica fatigado ou exausto (depende do uso) durante 2h para cada indivíduo que recebeu Renovação. Esse efeito não pode ser conjurado caso o conjurador esteja fatigado ou exausto. O efeito age sobre indivíduos exaustos tornando-os fatigados.

Som Ilusório

Semelhante ao efeito de mesmo nome descrito no ramo Mental, mas nesse caso apenas o segundo uso dele esta disponível (imitar a voz de alguém, deve ser um humanoíde). Aqui a voz deve sair obrigatoriamente da boca do conjurador (é uma imitação mesmo, no ramo Mental é uma ilusão que pode ser lançada em uma área ou disfarçada como se estivesse saindo da boca do conjurador)

Confundir Detecção

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 2h

Tempo de Formulação: 1 minuto

Alvo: você e/ou alvos próximos

Duração: 2h/nível

Componentes: verbal

Esse efeito impede que o conjurador e talvez aqueles que estejam próximos a ele sejam detectados magicamente. O conjurador deve 'prender' 1 ponto temporário de sub-criatividade no efeito: nenhuma magia ou feitiço pode detectar o conjurador enquanto durar esse efeito (embora artefatos como os Palantíri ainda possam). Se o conjurador desejar ele pode gastar um ponto adicional de sub-criatividade no momento da conjuração para que este efeito seja aplicado a todos os aliados que estejam a até 6m[20ft] de raio de si, de qualquer forma se eles se afastarem mais de 30m[100ft] após a conjuração, o efeito se dissipa sobre eles. Os pontos





temporários de sub-criatividade gastos voltam a uma taxa de um por dia(começando a contar quando a magia terminar). Enquanto o efeito durar, o conjurador sempre saberá quando alguém tentar detectá-lo, seja através de uma magia, feitiço ou de um item ou artefato mágico, só saberá que estão tentando detectá-lo, mas não saberá mais nada ao respeito, nem localização nem poder do indivíduo.

Nível sub-criativo 7

Força de um Guerreiro

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 2h

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alvo: você

Duração: 1min/nível

Componente: Verbal

Abdicando de suas habilidades mágicas o conjurador é capaz de se tornar um grande lutador: você precisa gastar 1 ponto temporário de sub-criatividade no efeito (que volta em 1d4 dias): você fica com um bônus base de ataque igual ao de um guerreiro de seu nível de personagem, sua força recebe um bônus de aprimoramento que a eleva a 16, caso seja menor (se for maior recebe +1 de bônus de aprimoramento) e também 1 ponto de vida temporário por nível. Enquanto essa magia (ou feitiço) durar você não pode conjurar outras magias ou feitiços. Esse efeito não se cumula com usos sucessivos.

Silenciar

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 30min

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]

Duração: 1 rodada/nível de conjurador

Teste de Resistência: Fortitude (parcial)

Resistência à magia: Sim

Componente: Verbal

Impondo um forte poder sobre a vítima, o conjurador é capaz de obstruir suas cordas vocais a ponto dela não conseguir falar, embora ainda possa respirar com um pouco de dificuldade (-1 de penalidade em todos os seus testes que envolverem esforço físico enquanto durar o efeito). A vítima ainda consegue emitir grunhidos baixos, mas não é capaz de pronunciar palavras, isso a impede de conjurar magias ou feitiços com componentes verbais, se ela for capaz. O alvo

tem direito a um teste de Fortitude, se passar não fica mudo, mas ainda sente um pouco de dificuldade em respirar durante a duração do efeito (-1 de penalidade como dito acima).

Toque Purificador

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 4h

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alcance: toque

Alvo: criatura tocada (nunca em si mesmo)

Duração: instantânea

Teste de Resistência: Fortitude (parcial)

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

Você tem o poder de degenerar um feitiço íntimo de outro conjurador. O conjurador deve gastar um ponto temporário de sub-criatividade (volta em 1d4 dias): o alvo deve desejar e se concentrar no feitiço íntimo ao qual deseja degenerar, quando receber o toque esse feitiço será degenerado. Esse feitiço NUNCA MAIS poderá ser aprendido (muito menos aprendido como íntimo) pelo conjurador tamanho o poder concentrado na magia, além disso o alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 16) e obter sucesso para não ficar Fatigado (não pode correr ou fazer investidas, sofre -2 de penalidade efetiva na força e na destreza; veja livro de jogador do D&D para mais detalhes) durante 2d4 horas.

O Toque Purificador pode ser poderoso contra conjuradores malignos. Você pode realizar um teste de ataque de toque: o conjurador maligno tocado tem um feitiço seu degenerado aleatoriamente (não pode ser íntimo e precisa ser de fator sub-criativo 9 ou menor; ele pode aprender esse feitiço novamente depois, inclusive como íntimo). Ele tem direito a um teste de Fortitude(CD 14) para evitar esse efeito, se obtiver sucesso apenas ficará exausto durante um número de minutos a quantidade de feitiços íntimos que possui e ficará imune a essa magia lançada por esse conjurador durante 1 semana.

Após conjurar Toque purificador o conjurador deve descarregá-lo em no máximo 1 minuto ou ele será perdido.

Detectar Criaturas Malignas

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 30min

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa.

Alcance: raio de 15m[40ft]/nível centrado no conjurador

Duração: instantânea.

Funciona de forma semelhante a Detectar Poder, mas





o conjurador pode detectar qualquer criatura de tendência maligna (Leal e Mau, Neutro e Mal ou Caótico e Mal) que esteja na área de efeito. Essa magia apenas detecta que existem criaturas malignas na área (**ela precisa com exatidão a quantidade delas**), mas não informa nada ao conjurador sobre o poder das criaturas.

Nível sub-criativo 8

Imobilizar Criaturas

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 1h

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alcance: curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]

Alvo: criatura de tamanho médio ou inferior.

Duração: veja texto

Teste de Resistência: Fortitude (anula)

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

O alvo fica imóvel e indefeso. Está consciente e respira normalmente, mas não pode realizar ações físicas, nem mesmo falar. Mas ele pode executar ações puramente mentais, como conjurar uma magia sem componentes. Essa magia (ou feitiço) pode imobilizar qualquer criatura de tamanho médio ou menor. A duração depende do nível da criatura (ou dos DV):

4 ou menos DV: 1rodada/nível conjurador

4 a 8 DV: 1 rodada/2 níveis de conjurador

8 ou mais DV: 1 rodada

Maldição

Tipo: feitiço

Tendência: *Caótico e Mal (Destruidor)*

Tempo de Recomposição: 3h

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: alvo até 18m[60ft] do conjurador

Duração: 2h/nível

Teste de Resistência: Vontade (anula)

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

Esse feitiço maligno amaldiçoa os alvos imbuindo neles pragas, doenças e outros tipos de maldades. O custo de pontos temporários de sub-criatividade depende do efeito que o conjurador escolher:

- reduzir o valor efetivo de uma habilidade do alvo em -1d6(1 ponto temporário de sub-criatividade que volta em

1d4 dias após o efeito se dissipar sobre o alvo)

- penalidade de -2 em jogadas de ataque, testes de resistência e perícia.(1 ponto temporário de sub-criatividade, volta em 1d4 dias)

-O alvo não se cura e não pode ser curado(nem magicamente) enquanto o feitiço durar. (1 ponto temporário de sub-criatividade, volta em 2d4h)

Você também pode criar as suas próprias maldições tomando como referência as expostas aqui. A palavra final sempre é do mestre.

Se esse feitiço for lançado sobre alguém que esta sob o efeito de Protegido pelos Deuses, o conjurador deve realizar um teste resistido com o outro conjurador, se vencer ele cancela o outro efeito, se perder nada acontece e a maldição não é aplicada. Se um conjurador lançar Cancelar Encantamento sob alguém que esta sofrendo desse feitiço ele deve realizar um teste resistido e Vontade com o conjurador inicial, se vencer anula o efeito

Mestre da Cura Aprimorado

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 2h

Tempo de Formulação: 1 min

Alcance: toque

Alvo: alvo tocado (nunca em si mesmo)

Duração: veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à magia: Sim (benéfica)

Componentes: verbal

O conjurador agora é mais eficaz nas artes da cura: gastando um ponto temporário de sub-criatividade (volta em 2 dias), o conjurador agora cura 3d4 pontos de dano do alvo na hora. 'Prendendo' mais 1 ponto de sub-criatividade no alvo, este passa a se recuperar de seus ferimentos, 2x mais rápido que o normal por dia de descanso. Isso dura no máximo 1 semana e o alvo deve apenas descansar (como faria normalmente para se recuperar de ferimentos), qualquer esforço maior anula o efeito da magia. O ponto de sub-criatividade 'preso' volta em uma semana após ter sido liberado do alvo(uma semana após a magia acabar). Um mesmo conjurador pode ter apenas **um** alvo sob o efeito dessa magia ou da magia Mestre da Cura.

Obs: Essa magia, assim como a Mestre da Cura, só produz o efeito inicial (curar pontos na hora) sobre um mesmo alvo, se lançada sobre ele num intervalo mínimo de 3 dias.

Cancelar Encantamento

Tipo: magia





Tempo de Recomposição: 3h
Tempo de Formulação: 10 minutos
Alvo: criatura tocada
Duração: instantânea
Componentes: verbal

O conjurador consegue libertar um indivíduo de feitiços ou magias que estejam agindo nele. Para isso o conjurador precisa primeiramente saber exatamente o que quer dissipar, seja por ter visto a causa, por estar muito obvio, ou por ter lançado com sucesso a magia Visão do Sábio sobre o alvo. O conjurador gasta um ponto temporário de sub-criatividade (que volta em 1d4 dias) e após isso realiza um teste de Vontade resistido com o conjurador que lançou o feitiço (ou magia), se vencer, o efeito (apenas um por uso) se dissipa sobre o alvo, se perder o conjurador perde um ponto adicional temporário de sub-criatividade que volta também em 1d4 dias. Essa magia também pode ajudar o alvo a se libertar de enfermidades naturais, como venenos e doenças. O procedimento é o mesmo, mas assim que o conjurador realizar a magia sobre o alvo ele tem direito a um teste de fortitude imediatamente com +4 de bônus, se passar esta curado de uma doença ou envenenamento.

Essa magia é capaz de remover doenças, venenos, maldições, medo, de um alvo desde que o conjurador vença o conjurador inicial no teste. Se perder **não** pode tentar remover esse mesmo fator durante no mínimo 1d4 dias. Se perder 3 vezes seguidas ou tirar 1 no teste nunca mais poderá tentar remover a enfermidade em questão com essa magia até que passe de nível.

Nível sub-criativo 9

Aura Benigna

Tipo: magia
Tempo de Recomposição: 3h
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: 15m[50ft]
Alvo: todas criaturas na área de efeito
Duração: especial, veja texto.
Teste de Resistência: veja texto
Resistência à magia: Sim (apenas para o teste de Vontade)
Componentes: Verbal

O conjurador atrai uma forte força benigna para si que explode em uma forte luz branca podendo cegar momentaneamente aqueles que estão perto e aumenta a resistência do conjurador contra as investidas de seus inimigos. Todos que estejam a até 15m de raio do conjurador devem realizar um teste de Reflexos ou ficarão cegos durante

1d4 rodadas devido a força da luz produzida.

Todas as criaturas malignas de 4DV ou menos que estiverem na área devem realizar também um teste de Vontade ou evitarão atacar o conjurador e seus aliados que estiverem no raio de efeito a qualquer custo: eles ainda podem manter posição de defesa ou atacar outros inimigos que estiverem fora da área de efeito, e em ultimo caso se afastarão. Isso dura 2d4 rodadas. Todas as criaturas malignas com 5 ou mais dados de vida que falhem no teste tem -2 de penalidade em suas jogadas de ataque e testes de resistência contra o conjurador e seus aliados também por 2d4 rodadas. Além disso, todas criaturas malignas que estiverem sob efeito de algum feitiço(que esteja as ajudando) tem esses feitiços dissipados sobre si (sem direito a teste).

O conjurador adquire RM 18 contra qualquer tipo de feitiço lançado sobre si durante 1 min/nível após conjurar a magia.

Sábio e Poderoso

Tipo: magia
Tempo de Recomposição: 3h
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Médio (30m + 3m/nível) [100 ft. + 10 ft./nível]
Efeito: cone
Alvo: 2 dados de vida por nível
Duração: 2h/nível
Teste de Resistência: Vontade (anula)
Resistência à magia: Sim
Componentes: Verbal

Essa magia é muito estimada pelos conjuradores para enfraquecer seus inimigos. Com ela eles impõem o seu poder benéfico sobre os servos da sombra que se enfraquecem diante disso.

O conjurador pode afetar até 2 dados de vida por nível (Ex: se tem nível 10 pode afetar até 20 dados de vida de inimigos distribuídos da maneira que desejar) de criaturas que estejam na área de efeito. Essa magia só atinge criaturas com tendências malignas. O alvo (se for mais de um jogue contra o de maior bônus em Vontade) realiza um teste resistido de vontade com o conjurador: se o alvo perder e também for um conjurador ele perde 3 pontos de sub-criatividade em seu ramo principal, se não for, o alvo perde 4 pontos na habilidade que for melhor (número mais alto). Se vencer, o conjurador perde um ponto temporário de sub-criatividade (que volta em 1 dia) e nada acontece ao alvo que ele fica imune a essa magia lançada por esse conjurador durante um dia. Os pontos perdidos (do alvo) voltam assim que a magia terminar ou que o conjurador desejar. Os efeitos dessa magia não se acumulam sobre um mesmo alvo.





Disfarce Aprimorado

Tipo: feitiço

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 1 dia

Tempo de Formulação: 10 minutos (depois 1 ação para transformar ou voltar a forma original, veja texto).

Alvo: você

Duração: permanente

Componente: Verbal

Esse poderoso feitiço dá ao conjurador a capacidade de, sempre que quiser, assumir a forma de um indivíduo totalmente diferente de si (e sempre assumira essa mesma forma). Gastando 1 ponto **permanente** de sub-criatividade (não precisa ser do Ramo Corporal) no feitiço o conjurador passa a ser capaz de assumir a forma de outro indivíduo: não duplicar alguém, mas a forma de um indivíduo diferente de si. Não existem muitas limitações quanto a essa forma, desde que ela seja do mesmo sexo (e espécie) do conjurador e que não varie muito na estatura. Todas as outras características físicas podem ser diferentes, inclusive a voz.

Toda vez que o conjurador desejar assumir a nova forma (ação de uma rodada) ele deve 'prender' 2 pontos temporários de sub-criatividade no feitiço que voltam a uma taxa de 1 por dia após ele voltar para sua forma normal (uma ação). O conjurador deve ter cuidado para que ninguém o veja em 'transformação', porque senão sua 'mascara' pode ser descoberta.

Imortal

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 6h

Tempo de Formulação: 1h

Alvo: você

Duração: permanente (até que o conjurador morra e retorne, veja texto)

Componente: Verbal

Essa magia é uma das responsáveis pela fama que os conjuradores tem de serem duros de matar. Para conjurar ela o conjurador deve gastar 1 ponto **permanente** de sub-criatividade (não precisa ser do Ramo Corporal). A partir desse momento, assim que ele morrer (chegar a -10 ou menos) sua força interior o fará voltar dos mortos (e nesse instante a magia se dissipa). O conjurador volta 1 minuto após morrer com metade de seus pontos de vida (e pode curar o resto depois normalmente). Além disso, o jogador pode remanejar até 3 pontos de sub-criatividade da maneira que quiser (pode tirar de um ramo e por no outro) desde que respeite o limite

máximo de 9 em um ramo primário, 6 em um ramo secundário e assim por diante e o limite de 3 pontos no primário acima do secundário e assim por diante (magias e feitiços que não podem mais ser aprendidas devido a redução do valor de sub-criatividade em um determinado ramo são automaticamente degenerados). O jogador também pode remanejar 3 pontos de habilidades (desde que não ultrapasse 18 natural, sem contar pontos ganhos com o passar de níveis ou de ajuste racial) e até 9 pontos de perícia dentre as que tem pelo menos um ponto (respeitando os limites normais).

É dito que os conjuradores ao voltarem através dessa magia tem a sua memória levemente comprometida durante os primeiros dias. Apenas uma magia dessa pode estar agindo em um conjurador por vez.

Natural

Nível sub-criativo 1

Cura superficial

Veja o mesmo efeito descrito no ramo Corporal

Pestilento

Tipo: feitiço

Tempo de Recomposição: 30 min

Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Duração: 1 minuto

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

Enquanto durar esse feitiço o toque do conjurador se torna pestilento a pequenas plantas e animais. Pequenas plantas como rosas murcham e morrem a seu toque. Animais pequenos como sapos, pequenos lagartos, coelhos, gatos, e pássaros pequenos (**menores** que uma coruja ou que um pombo, por exemplo) devem ser bem sucedidos em um teste de Fortitude ou simplesmente morrem ao toque do macabro conjurador.

Sempre Atento

Veja o mesmo efeito descrito no ramo Mental, **mas nesse caso o bônus no teste é de +2 e não +4.**

Sentir Água

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 10 minutos





Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: raio de 9m[30ft]/nível centrado no conjurador
Duração: instantânea

Essa magia permite ao conjurador sentir a presença de água dentro do seu alcance, isso pode ser útil para ele em lugares desconhecidos e/ou inóspitos. Ela também detecta água sob o solo, desde que esteja em uma distância menor ou igual ao seu alcance. O conjurador apenas sente a água, nada garante a sua qualidade.

Se conjurada em Terreno Místico essa magia tem seu alcance multiplicado pela potencia do terreno + 1 (x2 se o terreno tiver potencia 1, por exemplo). Se conjurada em Terreno Corrompido essa magia tem seu alcance dividido pela potencia do terreno + 1.

Sopro

Tipo: magia
Tempo de Recomposição: 5 min
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]
Efeito: cone de vento emanando de você até o alcance máximo.
Duração: concentração (máximo de 1 rodada por nível de conjurador).
Resistência à magia: Não

Um leve cone de vento surge a partir da sua mão em direção ao alvo. O Sopro tem 50% de chance de apagar chamas pequenas e desprotegidas como velas e pequenas tochas. Ela também é capaz de dispersar objetos leves como folhas de papel e folhas secas e reter pequenos insetos, como abelhas e mosquitos. Você pode manter esse efeito (concentração) até um máximo de uma rodada por nível de conjurador.

Nível sub-criativo 2

Abençoar Água

Tipo: magia
Tempo de Recomposição: 20min
Tempo de Formulação: 1 minuto
Alvo: 1 litro de água/nível (máx 10 litros)
Alcance: toque
Duração: instantânea
Componentes: Verbal

Essa magia possui dois efeitos básicos, o conjurador precisa se concentrar 1 minuto nisso: primeiramente, ao tocar

numa certa quantidade de água (em um frasco ou na beira de um rio, por exemplo) o conjurador é capaz de detectar qualquer impureza presente nela que a impeça de ser ingerida, isso inclui feitiços, venenos ou mesmo alta concentração de terra ou outro tipo de sujeira. Depois, o conjurador é capaz de tornar pura essa água tocada, removendo dela (de até 1 litro de água por nível, max.10 litros) todas as impurezas (incluindo qualquer feitiço ou veneno) e tornando-a bebível.

Controlar Névoa

Tipo: magia ou feitiço
Tendência: *Neutro e Mau*
Tempo de Recomposição: 20min
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Médio(30m + 3m/nível) [100 ft. + 10 ft./nível]
Efeito: molda até 3m[10ft] cúbicos de névoa, fumaça, bruma, naturais ou mágicas.
Duração: concentração (máximo de 1 rodada/nível)
Componentes: Verbal

Através desse efeito o conjurador pode dar forma a até 3m[10ft] cúbicos de névoas, fumaça, brumas sejam mágicas ou naturais. Muitas vezes usado para entretenimento ele pode ser mais útil: moldando a névoa da forma correta o conjurador pode 'limpar' uma área de até 3m[10ft] cúbicos dentro de uma região de névoa. Isso pode ser feito inclusive dentro de névoas criadas magicamente a fim de aplacar os seus efeitos, em qualquer um dos casos o conjurador deve manter a concentração (até 1 rodada/nível por uso) nesse efeito ou a névoa se fecha novamente. O conjurador pode também aproveitar uma fumaça já existente para 'jogá-la' em alguém que esteja a no máximo 3m[10ft] dela (ela deve ser grande o suficiente para isso), isso pode causar penalidades por dificuldade para respirar e/ou por nublar a visão(a critério do mestre). Fazer isso exige uma ação de rodada completa na concentração, se o alvo se deslocar você pode se concentrar para deslocar a fumaça junto (até um limite de 3m[10ft] do ponto de origem). O inverso também pode ser feito, esse efeito pode aliviar a respiração ou melhorar a visão de alguém encoberto por fumaça.

Escurecer Ambiente

Tipo: feitiço
Tendência: *Neutro e Mau (Malfeitor)*
Tempo de Recomposição: 30 min
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: veja texto
Duração: 1min/nível
Componentes: Verbal





Esse feitiço deve ser lançado em uma ambiente fechado, ele impede a passagem de luz por todas as aberturas (janelas e portas por exemplo) de até 3m[10ft] de largura e/ou altura que estejam a até 18m[60ft] do conjurador. O feitiço não impede a visão através das aberturas, mas estranhamente a luz que vem de fora não ilumina o ambiente; o efeito não afeta luzes vindas de dentro do ambiente. Aberturas maiores que 3m[10ft] de largura e/ou altura não são afetadas.

Luz

Tipo: magia
 Tempo de Recomposição: 30 min
 Tempo de Formulação: 1 ação
 Alcance: si mesmo (ou objeto tocado)
 Duração: concentração (máximo de 1min/nível)
 Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)
 Resistência à magia: Sim (objeto)

Você faz surgir a partir da palma aberta de sua mão um pequeno globo de luz que ilumina 7,5m+1,5m/2 níveis [25 ft. + 5 ft/2 níveis] com uma luz esbranquiçada. Você pode também fazer um objeto brilhar gerando essa mesma luz desde que esteja em contato com suas mãos. Enquanto essa magia estiver ativa você deve manter uma certa atenção nela, qualquer distração mais forte como conjurar outra magia ou se engajar em combate dissipa Luz. Luz dissipa o feitiço Escurecer Ambiente. O jogador pode gastar 1 ponto de sub-criatividade no efeito para aumentar sua duração em 10 minutos adicionais no momento da conjuração, pontos gastos dessa maneira voltam em 2d4h cada.

Sentir Animais e Plantas

Tipo: magia e feitiço
 Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*
 Tempo de Recomposição: 20 minutos
 Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa
 Alcance: raio de 36m[120ft]/nível centrado no conjurador
 Duração: instantânea
 Teste de Resistência: Nenhum
 Resistência à magia: Sim

Esse efeito permite ao conjurador sentir a presença de animais e plantas dentro do seu alcance, isso pode ser útil em lugares desconhecidos e/ou inóspitos. Com uma rodada de concentração o conjurador detecta a ausência ou presença da espécie de planta **ou** animal desejada (apenas uma por uso). Com duas rodadas o conjurador é capaz de saber a quantidade aproximada desse tipo específico. Com 3 rodadas o conjurador sabe também a distancia aproximada da maioria dos animais ou plantas detectados.

Se for uma magia conjurada em Terreno Místico tem seu alcance multiplicado pela potência do terreno + 1 (x2 se o terreno tiver potencia 1, por exemplo). Se conjurada em Terreno Místico tem seu alcance dividido pela potencia do terreno + 1. Se for um feitiço conjurado em Terreno Místico tem seu alcance dividido pela potência do terreno + 1. Se conjurado em Terreno Corrompido tem seu alcance multiplicado pela potência do terreno + 1.

Som dos Animais

Tipo: magia
 Tempo de Recomposição: 20 min
 Tempo de Formulação: 1 ação
 Duração: 1 rodada/nível
 Componentes: Verbal

De certa forma semelhante ao efeito Som Ilusório descrito no ramo Metal, mas nesse caso apenas sons de animais podem ser reproduzidos (não existe nenhum tipo de comunicação real com eles, é uma imitação). Aqui o som deve sair obrigatoriamente da boca do conjurador (é uma imitação mesmo, no ramo Metal é uma ilusão que pode ser lançada em uma área ou disfarçada como se estivesse saindo da boca do conjurador).

Nível sub-criativo 3

Amor aos Animais

Tipo: magia
 Tempo de Recomposição: 1h
 Tempo de Formulação: 1 min
 Alcance: toque
 Alvo: animal tocado
 Duração: instantânea
 Teste de Resistência: Nenhum
 Resistência à magia: Sim (benéfica)
 Componentes: Verbal

Esse efeito é muito conhecido entre elfos amantes e admiradores de suas montarias e/ou companheiros animais. Você se concentra no animal e passa a perceber todas as aflições físicas que ele esta passando. Gastando 1 ponto temporário de sub-criatividade no processo(volta em 1 dia) você é capaz de curá-lo de todas as suas doenças, desde que não sejam permanentes; cura de maldições aplicadas por feitiços (se vencer um teste resistido de Vontade com o conjurador do feitiço), cura exaustão e fadiga(o animal fica em plena forma e descansado). Envenenamentos mais leves também são curados. Note que esse efeito não cura pontos de vida, mas é capaz de acordar um animal que esteja





desacordado devido danos maciços de contusão ou de cortar o efeito de um envenenamento. Essa magia só pode ser usada 1 vez por dia em um mesmo animal. A energia mística externa pode ser prejudicial em excesso.

Brilho Ofuscante

Tipo: magia
Tempo de Recomposição: 10 min
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]
Efeito: explosão de luz
Duração: instantânea
Teste de Resistência: Reflexos anula
Resistência à magia: Sim
Componentes: Verbal

Você cria uma explosão de luz brilhante capaz de dificultar a visão de um oponente afetado. Fazendo a luz explodir diretamente na frente de uma criatura ela sofre -2 de penalidade em suas jogadas de ataque; o alvo se recupera em 2d4 rodadas.

Convocar Animais

Tipo: magia ou feitiço
Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*
Tempo de Recomposição: 20min
Alcance: 90m[300ft]/nível de conjurador
Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa
Alvo: 1d4 animais pequenos ou miúdos
Duração: 1h
Componentes: Verbal

Com esse efeito o conjurador é capaz de convocar até 1d4 animais de uma espécie específica por vez (apenas animais pequenos ou miúdos) até si desde que estejam a até 90m/nível de distancia, se existir esse tipo de animal no alcance da magia ele vira rapidamente (mas sem arriscar a sua própria vida para chegar logo), se o animal não conseguir chegar em até 1h o efeito se dissipa sobre ele. Esse efeito não garante qualquer tipo de controle ou empatia com o animal chamado. Se você se mover mais de 30m[100ft] desde a conjuração antes do animal chegar, o efeito se dissipa sobre ele. Se for uma magia, não poderá ser conjurada em terreno Corrompido. Se for um feitiço só convocará criaturas com tendência *Caótico e Neutro (Espírito Livre)* ou mais maligna.

Criar Chamas

Tipo: magia ou feitiço
Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*
Tempo de Recomposição: 20min

Alcance: toque
Tempo de Formulação: 1 ação
Duração: 1 rodada
Teste de Resistência: Fortitude (metade), Objetos (anula)
Resistência à magia: Sim
Componentes: Verbal

O conjurador pode, através do toque, incendiar objetos com a mesma capacidade que teria uma tocha de incendiar esse mesmo objeto se em contato com ele (portanto você não pode incendiar metais, pedras ou qualquer outra coisa que não pegaria fogo se em contato com uma tocha). O tempo que o objeto (todos tem direito a testes de resistência para não entrarem em combustão) leva para pegar fogo depende de sua capacidade de entrar em combustão, gravetos secos ou papeis não levariam mais do que uma rodada. Tecidos mais grossos poderiam levar 2 ou 3 rodadas de contato direto. O efeito dura uma rodada, mas o conjurador pode gastar pontos temporários de sub-criatividade para aumentar a duração; para cada ponto gasto dessa maneira a duração do efeito aumenta em 2 rodadas. Esses pontos voltam a uma taxa de 1 a cada 1d4h.

O conjurador pode usar esse efeito para ferir alguém com o toque (considere dano por fogo), armaduras de metal ou mesmo tecidos (couro, mantos pesados, etc) grossos impedem que alguém seja ferido. Para atingir alguém contra a sua vontade (um ataque contra um alvo capaz de se defender) o conjurador realiza um ataque de toque. O ataque causa 1d4+1 por nível (máximo de +5) pontos de dano (fogo) e o alvo pode realizar um teste de fortitude para reduzir o dano a metade.

Estragar Comida

Tipo: feitiço
Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*
Tempo de Recomposição: 10min
Alcance: toque
Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa
Alvo: até 3kg de alimento por uso
Duração: especial
Teste de Resistência: Sim (objeto)
Componentes: Verbal

Esse feitiço é o inverso do Melhorar Comida. Com ele você pode estragar qualquer alimento tornando-o intragável a qualquer um (menos pra orcs e companhia). Esse feitiço não pode ser lançado duas vezes sob um mesmo alimento. Alimentos 'mágicos' como as comidas élficas lembas e miruvor ou a bebida dos ents são imunes a este feitiço.





Melhorar Comida

Tipo: magia
 Tempo de Recomposição: 30min
 Alcance: toque
 Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa
 Alvo: até 4kg de alimento por uso
 Duração: especial
 Teste de Resistência: Sim (benéfica, objeto)
 Componentes: Verbal

Com essa magia o conjurador é capaz de aguçar o sabor de um alimento ou mesmo tornar comestível algo que estava estragado (pão muito velho ou vinho azedado, por exemplo). Quando lançado sobre um alimento ainda bom, além de melhorar seu gosto (pode ser em uma bebida também) essa magia dobra a duração que ele teria antes de estragar.

Essa magia **não** elimina qualquer tipo de veneno que esteja no alimento.

Nível sub-criativo 4

Amaldiçoar Água

Tipo: feitiço
 Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*
 Tempo de Recomposição: 1h
 Tempo de Formulação: 1 minuto
 Alvo: 1L de água/nível
 Alcance: toque
 Duração: 1h/nível
 Componentes: Verbal

Esse feitiço é usado para tornar a água um perigo para quem beber. Existem duas opções, em qualquer um dos casos o conjurador precisa gastar um ponto de sub-criatividade no momento da conjuração (volta em 1 dia):

- 1- quem beber a água com essa maldição deve realizar um teste de Fortitude, se não passar acumulará uma penalidade de -1 em todos seus testes de resistência, perícias e ataque a cada rodada (se tornando cada vez mais sonolento), sendo que no final de 3 rodadas(estará com -3 de penalidade) após isso o individuo cai em um sono profundo durante 2d4 minutos.
- 2- quem beber a água com essa maldição deve realizar um teste de Vontade para cada gole que der, se não passar o alvo se sente subitamente cansado, durante o resto do dia ele não recuperará nem um ponto de dano por contusão(mesmo que descanse) e ficara fatigado durante 1d4h horas

após ingerir.

O conjurador pode ‘prender’ 1 ponto de sub-criatividade no feitiço tornando permanente até que ele próprio queira terminá-lo, assim que isso acontecer o ponto volta em 1d4dias.

Se conjurado em águas de um Terreno Corrompido esse feitiço tem seu alvo e duração multiplicados pela potencia do terreno + 1 (x2 se o terreno tiver potencia 1, por exemplo). Não pode ser conjurado em águas naturais de um Terreno Místico.

Controlar Chamas

Tipo: magia ou feitiço
 Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*
 Tempo de Recomposição: 1h
 Alcance: curto(7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]
 Tempo de Formulação: 1 ação
 Duração: efeito 1: contração (máximo de 1rodada/nível), efeito 2: 1 rodada/nível
 Teste de Resistência: veja texto
 Resistência à magia: Não
 Componentes: Verbal

O conjurador é capaz de manipular e moldar uma chama já existente concedendo-lhe formas estranhas e, para alguns, assustadoras, podendo até usar dessa habilidade para ferir inimigos próximos à fonte de chamas (o conjurador pode estar a no máximo 7,5m + 1,5m/2 níveis[25 ft. + 5 ft/2 níveis] de distancia da chama). Concentrando-se na chama (uma ação)o conjurador pode fazer com que ela assuma praticamente qualquer forma que ele deseje, desde que essa forma seja proporcional ao tamanho da fonte de chamas e que a ‘base’ das chamas continue mais ou menos em seu lugar e com o seu volume normal. Esse efeito pode ser usado para criar um tentáculo de fogo ou algo parecido a fim de atacar alguém próximo a chama. O nível de conjurador necessário, o alcance desse ataque e o dano dependem do tamanho das chamas, como listado abaixo.

Tamanho das chamas	Nível	Alcance	Dano
Fogueira pequena de acampamento	A partir do 1º nível	1,5m[5ft]	1d4+1
Fogueira grande (chama podendo chegar a um metro ou mais)	A partir do 3º nível	3m[10ft]	2d4+1
Pequena Casa em chamas	A partir do 7º nível	6m[20ft]	4d4+1

Chamas maiores que as equivalentes a de uma casa em chamas não podem ser controlas com esse efeito.O conjurador deve manter concentração absoluta nas chamas





para poder controlá-las a cada rodada, qualquer distração cancela o efeito. O alvo da magia pode realizar um teste de Reflexos para evitar esse ataque (recebe apenas metade do dano). Um conjurador só pode ferir **um** individuo por rodada com esse efeito e isso exige uma ação para ser feito.

Um segundo uso desse efeito é que o conjurador pode fazer com que muita fumaça saia do fogo nublando tudo ao redor. Isso só pode ser usado em chamas do tamanho de uma fogueira ou maior: uma fumaça escura sai da fonte do fogo e forma uma nuvem, a fumaça se expande num raio de 3m[10ft] em todas as direções durante uma rodada por nível de conjurador até atingir no máximo um raio de 12m[40ft] a partir do ponto de origem(se após atingir esse tamanho a magia ainda não tiver terminada ela se mantém assim até seu término). A visão dentro da fumaça se restringe a 1,5m[5ft] e todos que ficarem mais de uma rodada nela devem realizar um teste de Fortitude(que anula em caso de sucesso) ou receberem 1d4 pontos de dano(por contusão) a cada rodada além da primeira que respirarem da fumaça negra. O conjurador não precisa manter a concentração na nuvem de fumaça.

Extinguir Chamas

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 10 min por rodada gasta na magia (mínimo de 10 minutos)

Tempo de Formulação: variável, veja texto

Alcance: Médio(30m + 3m/nível) [100 ft. + 10 ft./nível]

Duração: variável, veja texto.

Componentes: Verbal

Se concentrando em uma chama o conjurador é capaz de apacá-la ou mesmo extingui-la. Enquanto se concentra em extinguir a chama o conjurador não pode fazer mais nada além de manter a magia. A duração depende do tamanho das chamas:

Tocha ou vela: ação equivalente a movimento

Fogueira pequena de acampamento: uma rodada

Fogueira grande (chama podendo chegar a um metro ou mais): uma rodada completa

Pequena Casa em chamas: 4 rodadas+1 ponto temporário de sub-criatividade(volta em 2d4h)

Pequena Torre em chamas: 6 rodadas + 1 ponto temporário de sub-criatividade(volta em 1 dia)

Falar com Animais

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*

Tempo de Recomposição: 30min

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alvo: você

Duração: 1 minuto

Componentes: Verbal

Você pode se comunicar com animais, é possível formular questões e receber informações dos animais (respeitando sua inteligência, claro) mas esse feito não torna os animais mais amigáveis ou cooperativos. Inclusive os animais agressivos ou astutos podem fornecer respostas evasivas ou tensas enquanto animais simplórios podem fazer comentários sem sentido. Se o animal for amigável poderá realizar algum favor simples (determinado pelo mestre). Outras pessoas que vejam o conjurador notarão pequenos e estranhos sussurros saindo de sua boca.

Esse efeito não funciona sobre bestas. Se for um feitiço o conjurador poderá se comunicar apenas com animais de tendência Caótica e Neutra ou mais 'maligna'.

Manto de Sombras

Tipo: feitiço

Tendência: Caótico e Mal (Destruidor)

Tempo de Recomposição: 30min

Tempo de Formulação: 1 ação

Alvo: você

Duração: 1min/nível (máximo 10 minutos)

Componentes: Verbal

Esse feitiço não pode ser conjurado sob a luz direta do sol ou mesmo em locais demasiadamente iluminados, é preciso existir sombras, penumbra. Você convoca as sombras para si e elas parecem envolvê-lo aumentando a penumbra ao seu redor, dificultando e confundindo a visão de seus inimigos. Manto de Sombras lhe fornece +1 de bônus de ofuscação na CA em ataques corpo-a-corpo e +3 contra ataques a distância. Além disso, você ganha +4 de bônus em seus testes de furtividade e esconder-se enquanto durar o efeito.

Mestre da Cura

Como o efeito descrito no ramo Corporal, mas nesse caso a cura inicial é de apenas 1d4 (e não 2d4).

Nível sub-criativo 5

Controlar Plantas

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 1h

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alcance: Médio (30m + 3m/nível) [100 ft. + 10 ft./nível]





Área: área circular de até 3m[10ft]/nível de raio(max 15m[50ft] de raio) para efeitos 1e 3, 750m[2500ft] quadrados para o efeito 2
 Duração: 1minuto/nível para efeitos 1 e 3; um ano para efeito 2.
 Componentes: Verbal

Essa magia possui 3 efeitos (cada uso da magia ou feitiço deve escolher um deles):

- 1- O primeiro é que o conjurador pode fazer com as plantas dentro da área de efeito se tornem ligeiramente mais grossas, maiores e mais fortes e fazer com que elas se fechem atrapalhando quem tentar se movimentar através delas. Gastando um ponto temporário de sub-criatividade no momento da conjuração (que volta em 1dia) o conjurador pode ser mais específico: pode indicar ás plantas qual a espécie (ou as espécies) de criaturas que elas devem atrapalhar, exemplo: homens, elfos, orcs, hobbits, wargs, ursos, etc (não algo mais específico que isso). Todos na área de efeito que forem alvos das plantas devem realizar um teste de reflexos a cada rodada ou terão sua movimentação reduzida pela metade nela. Esse efeito anula o terceiro.
- 2- O segundo efeito depende do tipo: se for magia o conjurador deve gastar um ponto temporário de sub-criatividade (que volta em 1d4 meses) para fazer com que todas as plantas na área de efeito(750m[2500ft]) aumentem seu potencial de produtividade durante o próximo ano em 50%. Esse efeito anula o seguinte: se for um feitiço o conjurador deve gastar 2 pontos temporários de sub-criatividade (que voltam a uma taxa de um por mês) para fazer com que todas as plantas na área de efeito diminuam seu potencial de produtividade durante o próximo ano pela metade. Esse efeito anula o anterior (de aumentar a produtividade).
- 3- Por fim o conjurador pode fazer com que as plantas dentro da área de efeito diminuam a um terço de seu tamanho tornando mais fácil a passagem pelo lugar(diminuindo penalidades em movimentação por mata fechada, por exemplo). Esse efeito anula o primeiro.

Doce Instinto

Tipo: magia
 Tempo de Recomposição: 30 min
 Tempo de Formulação: 1 ação
 Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]
 Alvo: animais.
 Duração: Enquanto o Conjurador se concentrar (máximo de 5 minutos) + 5 minutos após isso

Teste de Resistência: Vontade Anula
 Resistência à magia: Sim
 Componentes: Verbal

Este efeito acalma animais corrompidos ou não. Jogue 2d6 para saber quantos DV serão afetados, os alvos mais próximos são afetados primeiro. Animais treinados ou mais inteligentes que o normal têm direito a um teste de resistência. As criaturas afetadas ficam onde estão sem atacar ou fugir, qualquer um que atacá-las tem bônus de +2 na jogada de ataque, mas elas se livram da magia e não poderão ser afetadas mais por ela lançada por esse mesmo conjurador durante um dia.

Domínio dos Ventos

Tipo: magia
 Tempo de Recomposição: 40 min
 Tempo de Formulação: 1 ação
 Alcance: 18m[60ft]/nível
 Área: 12m[40ft]/nível de raio, centrados no conjurador
 Duração: 1 minuto/nível
 Componentes: Verbal

Com essa magia, o conjurador é capaz de alterar ligeiramente a força do vento e também a sua direção. Você pode fazê-lo soprar numa certa direção e aumentar ou diminuir a sua força em até 20km/h (isso **não** se cumula em usos seguidos). A nova direção e força dos ventos persistem até que a magia termine ou que você decida alterar sua escolha (requer uma ação). A direção e sentido dos ventos não precisam ser lineares, você pode fazer um círculo de vento ou uma corrente de vento em for a de S, por exemplo. Essa magia é extremamente útil para navegantes, o motivo é obvio. Essa magia pode amenizar o efeito de outras magias e feitiços que canalizam fortes correntes de vento ou dificultar ataques de longa distancia(se usada de maneira correta pode impor uma penalidade de até -2 na jogada de ataques a distancia); pode levantar poeira e sujeira suficientes para dificultar a visão dentro de uma área por algumas rodadas além de poder apagar pequenas chamas desprotegidas.

Mensageiro Animal

Tipo: magia ou feitiço
 Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*
 Tempo de Recomposição: 40min
 Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa
 Alvo: 1 animal pequeno ou miúdo
 Duração: 1 dia a cada 2 níveis de conjurador (máximo 3 dias)
 Componentes: Verbal





O conjurador deve gastar 1 ponto temporário de sub-criatividade (volta em 1d4 dias): O animal em questão deve ser miúdo ou pequeno. Esse efeito confere ao conjurador a capacidade de enviar uma mensagem a alguém através desse animal. É possível entregar ao animal uma impressão mental de um local conhecido ou uma marca de terreno óbvia. As indicações devem ser simples, pois o animal depende de seu conhecimento e não pode encontrar o local sozinho. O animal parte para o local designado e espera lá até que a duração do efeito termine, quando retorna a suas atividades normais. Assim que o animal entrar em contato com o alvo, este 'ouvirá' em sua mente a mensagem do conjurador e então o animal partirá. Não é possível usar esse efeito novamente enquanto ele ainda estiver em uso.

O conjurador pode gastar pontos temporários de sub-criatividade para aumentar a duração do efeito, cada ponto gasto dessa maneira aumenta a duração em 1 dia (cada ponto volta em 1 dia)

Esse efeito não funciona sobre bestas. Se for um feitiço, o conjurador só poderá utilizá-lo em animais de tendência Leal e Mau ou mais 'maligna'.

Toque Elétrico

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Caótico e Mau*

Tempo de Recomposição: 40min

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Duração: instantâneo

Teste de Resistência: Fortitude metade

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

Como se fosse uma prévia do potente efeito Raio, o conjurador ainda não consegue fazer com que a eletricidade salte de seus dedos, mas pode concentrar uma boa quantidade dela em sua mão a fim de ferir aqueles em que tocar. Sendo bem sucedido em um ataque de toque, o conjurador causa 1d10 pontos de dano elétrico +1 por nível (máximo +10). Você causa 1d4 pontos de dano adicionais caso o alvo esteja vestido armadura metálica. O alvo tem direito a um teste de Fortitude para reduzir o dano à metade.

Torcer Madeira

Tipo: feitiço

Tempo de Recomposição: 20 minutos

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 500 gramas de madeira por nível

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade Anula

Resistência à magia: Sim (objeto)

Componentes: Verbal

Jogando seu poder negro a um pedaço de madeira você é capaz de entortá-lo ou deformá-lo permanentemente. No 1º nível você é capaz de entortar um cabo de machadinha ou 10 viretes de besta (ou flechas). No 4º nível você já é capaz de entortar o cabo de uma lança curta. Placas e tabuas também podem ser afetadas causando danos a pequenas construções de madeiras ou pequenos barcos. Armas de ataque a distancia se tornam inúteis, armas brancas (com madeira em sua estrutura) sofrem -4 de penalidade. A partir do 8º nível o conjurador não precisa mais tocar o objeto, pode conjurar essa magia sobre o objeto a uma distancia de até 9m.

Nível sub-criativo 6

Amenizar Ambiente

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 2h

Tempo de Formulação: 1 ação

Área: semi-círculo de 9m[30ft] de raio centrado no conjurador

Duração: concentração (máximo de 5 minutos/nível) + 10 minutos

Componentes: Verbal

Se concentrando no ambiente que o cerca o conjurador é capaz de amenizar a temperatura tornando-o mais confortável a quem estiver no raio de cobertura da magia. O conjurador pode aumentar ou diminuir a temperatura no raio da magia ambiente em até 10 graus. É possível aumentar ou diminuir 1 grau por rodada de concentração até o limite máximo em 10 rodadas. Se o conjurador perder a concentração a temperatura ainda permanece na que o conjurador deixou por 10 minutos. A área de efeito é centrada no conjurador e o acompanha se ele se movimentar até no máximo 3m[10ft] por rodada, se movimentar mais a magia se dissipa. O conjurador pode gastar 1 ponto de sub-criatividade no momento da magia para dobrar o raio de efeito (esse ponto volta em 1 dia).

Cativar Animal

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 30min

Tempo de Formulação: 1 minuto

Alcance: curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]

Alvo: um animal

Duração: veja texto





Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à magia: Sim

Você ganha a lealdade de um animal, desde que sua vontade seja genuína. A magia só funciona se você desejar ser amigo do animal. Apenas conjuradores que tiverem o ramo Natural como primário podem conjurar essa magia. Você pode ensinar 3 truques específicos ao animal, os mais comuns são: atacar, atender um chamado, guardar um local e proteger alguém, não podem ser mais complexas do que isso. Os dados de vida dos animais não podem ultrapassar a metade do seu nível de conjurador (você pode escolher vários animais ou só um, desde que a somatória dos DV não ultrapasse o limite estipulado). Você pode dispensar os animais cativados para convocar outros a qualquer momento.

Convocar Animais Aprimorado

Tipo: magia ou feitiço
Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*
Tempo de Recomposição: 20min
Alcance: 150m[1000ft]/nível de conjurador
Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa
Alvo: 1d4 animais médios ou 2d4 animais pequenos ou miúdos
Duração: 2h
Componentes: Verbal

Semelhante ao Convocar Animais, mas agora você pode convocar até 1d4 animais médios ou 2d4 animais pequenos ou miúdos (mas ainda precisa ser uma mesma espécie por uso do efeito). Além disso, o alcance é de 150m[1000ft] por nível e os animais tem até 2h para chegar antes que o efeito se dissipe.

Neutralizar Veneno

Tipo: magia
Tempo de Recomposição: 2h
Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa
Alcance: toque
Alvo: criatura ou objeto (não maior que uma espada longa) tocado
Duração: instantânea
Teste de Resistência: Vontade (anula, benéfica, objeto)
Resistência a Magia: Sim (benéfica, objeto)
Componentes: Verbal

Você retira qualquer veneno da criatura ou objeto tocado. A magia não cura ou reverte danos anteriormente causados pelo veneno, mas impede que ele cause mais. Caso o conjurador dessa magia tenha nível maior que o conjurador do

veneno a magia tem sucesso automático, assim como se for um veneno natural. Caso o conjurador do veneno tenha nível maior ou igual ambos tem que fazer um teste resistido, se o conjurador da magia vencer, o veneno é neutralizado, se não, nada acontece. Dizem que os venenos inseridos nas armas dos Nazgûl são quase impossíveis de se neutralizar, apenas os maiores conjuradores da Terra-Média podem tentar tal feito, e mesmo assim seria uma tarefa muito difícil.

Ventania

Tipo: magia ou feitiço
Tendência: *Neutro e Mau*
Tempo de Recomposição: 2h
Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa
Alcance: Médio (30m + 3m/nível) [100 ft. + 10 ft./nível]
Efeito: lufada de vento (15m[50ft] de largura e 6m[20ft] de altura em média) emanando de você até o alcance máximo.
Duração: concentração (máximo de 1rodada/nível)
Teste de Resistência: Fortitude (veja texto)
Resistência à magia: Não
Componentes: Verbal

O conjurador precisa gastar um ponto temporário de sub-criatividade (volta em 1 dia): esse efeito cria uma forte onda de vento que surge do conjurador e se move rapidamente na direção designada. O vento é capaz de apagar velas, tochas e chamas desprotegidas (a velocidade dele varia entre 49-80 km/h). Chamas protegidas têm 50% de chance de serem apagadas (chamas muito grandes não são apagadas, mesmo desprotegidas, ou pelo menos levam algumas rodadas para serem). Ataques à distância que passem pela área de efeito sofrem -4 de penalidade; criaturas na área de efeito sofrem -4 de penalidade em testes de Ouvir. A Ventania pode produzir qualquer efeito que um vento súbito possa: criar uma nuvem de areia ou pó, derrubar objetos delicados, balançar um pequeno barco ou dispersar vapores ou gases.

Além disso, criaturas miúdas na área de efeito são arremessadas (caem e rolam 1d4x3m[10ft] sofrendo 1d4 pontos de dano por contusão a cada 3m[10ft]). Criaturas voadoras, miúdas nesse caso, são empurradas 2d6x3m[10ft] para trás e sofrem 2d6 pontos de dano por contusão devido ao impacto), criaturas pequenas são nocauteadas (Hobbits por exemplo; derrubadas pela força do vento. Criaturas voadoras, pequenas nesse caso, são empurradas 1d6x3m[10ft] para trás), criaturas médias são retidas (incapazes de se mover em frente ou contra o vento. Criaturas voadoras, médias nesse caso, serão empurradas 1d6x1,5m[5ft] para trás). Qualquer criatura tem direito a um teste de resistência de fortitude para diminuir pela metade os efeitos da magia.





Névoa

Tipo: magia ou feitiço
 Tendência: *Neutro e Mau*
 Tempo de Recomposição: 2h
 Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa
 Alcance: Médio (30m + 3m/nível) [100 ft. + 10 ft./nível]
 Efeito: névoa que se expande num raio de até 3m[10ft]/ nível e 4.5m[15ft] de altura
 Duração: 10 min/nível
 Teste de Resistência: Nenhum
 Resistência à magia: Não
 Componentes: Verbal

Um nevoeiro se forma a partir do ponto de origem: é preciso que as condições ambientais sejam relativamente favoráveis a criação da névoa, não se pode criar uma no meio do deserto em um dia ensolarado. A Névoa obscurece toda a visão além de 3m[10ft], ela avança 3m(de raio) por rodada até seu alcance máximo. As criaturas a menos de 3m[10ft] possuem meia camuflagem, criaturas a uma distancia maior possuem camuflagem total (o atacante não pode usar a visão para achá-la. Um vento moderado (16 ou mais km/h) dispersa a névoa em 4 rodadas, um vento forte (31 ou mais km/h) dispersa a névoa em uma rodada. O conjurador pode 'prender' 1 ponto de sub-criatividade na magia(o ponto volta 1d4 dias apos ser liberado do efeito): enquanto mantiver o ponto nela a nevoa não se dispersa(caso sofra enfeito de ventos fortes ele volta ao normal após a passagem do vento) até um maximo de 1 dia/nível.

Se for um feitiço conjurado em um terreno místico ele tem sua duração e alcance dividido pela potencia do terreno +1.

Nível sub-criativo 7

Chamas Ardentes

Tipo: magia ou feitiço
 Tendência: *Caótico e Mal (Destruidor)*
 Tempo de Recomposição: 1h
 Alcance: curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]
 Tempo de Formulação: 1 ação
 Duração: instantâneo
 Teste de Resistência: Reflexos (metade)
 Resistência à magia: Não
 Componentes: Verbal

Se concentrando em uma chama já existente o conjurador pode fazê-la aumentar subitamente em uma espécie

de explosão de fagulhas de chamas podendo ferir todos que se encontrarem próximos. O poder dessa explosão e o raio do efeito vai depender do tamanho da chama existente (veja tabela). Todos que estiverem no raio de efeito tem uma chance de 50% de serem atingidos pelas fagulhas incandescentes. Além disso, quem for ferido tem direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade.

Tamanho das chamas	Alcance	Dano
Tocha	1,5m[5ft]	1d4+1
Fogueira pequena de acampamento	3m[10ft]	2d4+1
Fogueira grande (chama podendo chegar a um metro ou mais)	6m[20ft]	3d4+1
Pequena Casa em chamas	9m[30ft]	5d4+1

Chamas maiores que as equivalentes a de uma casa em chamas não podem ser usadas com esse efeito. No momento da conjuração o conjurador pode decidir gastar pontos temporários de sub-criatividade para aumentar a potencia do efeito. Cada ponto temporário de sub-criação gasto aumenta a chance de alguém que esta na área de feito ser atingido em 10% (portanto se você gastar 1 ponto de sub-criatividade temporário a chance de alguém ser atingido dentro do alcance do efeito passa de 50% para 60%, até um maximo de 90%). Esses pontos voltam a uma taxa de um por hora.

Comandar Plantas

Tipo: magia ou feitiço
 Tendência: *Neutro e Mau (Malfeitor)*
 Tempo de Recomposição: 1h
 Tempo de Formulação: 1 ação
 Alcance: Médio (30m + 3m/nível) [100 ft. + 10 ft./nível]
 Alvos: plantas em uma dispersão de 9m[30ft] de raio
 Duração: 1minuto/2níveis (máximo 5 minutos)
 Componentes: Verbal

Gramas, trepadeiras, mato, arbustos e até pequenas arvores irão se enroscar nas criaturas que estejam na área de efeito, segurando-as. As criaturas enredadas sofrem -2 de penalidade em suas jogadas de ataque e -4 de penalidade na destreza. Tentar conjurar uma magia preso requer um teste de concentração com CD 15. O alvo pode se libertar e percorrer metade de seu deslocamento se usar uma ação de rodada completa para realizar um teste de Força ou Arte da Fuga (CD 20). Obter sucesso no teste de Reflexos livra a criatura de ser presa, mas ela só poderá percorrer metade de seu deslocamento; a toda rodada as plantas voltam a se enredar nos alvos.

Gastando um ponto temporário de sub-criatividade no





momento da conjuração (que volta em um dia) o conjurador pode ser mais específico: pode indicar às plantas qual a espécie (ou as espécies) de criaturas que elas devem atraparhar, exemplo: homens, elfos, orcs, hobbits, wargs, ursos, etc (não algo mais específico que isso)...mas neste caso(com alvos específicos) todas as penalidades listadas acima são reduzidas pela metade e as CDs para magia e para escapar são reduzidas em 5 pontos.

Além disso, **se o efeito for um feitiço e estiver em um terreno corrompido**, o conjurador pode fazer crescer espinhos nas plantas machucando os alvos além de prendê-los. Para isso o conjurador gasta um ponto temporário de sub-criatividade adicional(que volta em um 1 dia), sempre que uma criatura for enredada ela sofre 1d4 pontos de dano no momento e mais 1 ponto a cada rodada que permanecer preso, devido aos espinhos. Além disso, todos na área do efeito que se moverem mais de 1,5m[5ft] na rodada devem realizar um teste de Reflexos para não sofrerem mais 1 ponto de dano. Se for um feitiço não pode ser lançado em um terreno místico.

Conhecedor das Florestas

Tipo: magia
Tempo de Recomposição: 30min
Tempo de Formulação: 1 minuto
Alcance: raio de 300m[1000ft]/nível
Duração: instantânea
Componentes: Verbal

Você se concentra em uma floresta (precisa estar nela, e só funciona em florestas). Passado o tempo de conjuração e concentração (não deve ser perturbado nem pode fazer qualquer coisa além disso) você capta a energia da floresta e se coloca em harmonia com ela. É capaz de saber se algo estranho está acontecendo na área do efeito da magia, como focos de incêndio, águas contaminadas, criaturas hostis à floresta presentes ou qualquer outra condição ameaçadora a floresta (e não necessariamente ao conjurador). Você tem uma idéia da direção, como próximo à leste, distante ao sul, etc. Além disso, você fica ciente de quais tipos de plantas e animais mais abundantes nela.

Se conjurada em Terreno Místico essa magia tem seu alcance multiplicado pela potencia do terreno + 1 (x2 se o terreno tiver potencia 1, por exemplo). Essa magia não pode ser conjurada em Terrenos Corrompidos.

Dominar Animais

Tipo: magia ou feitiço
Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*
Tempo de Recomposição: 30min
Alcance: médio (30m+3m/nível) [100 ft. + 10 ft./nível]

Alvo: um animal
Tempo de Formulação: 1 ação
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à magia: Sim
Componentes: Verbal

Você pode encantar um animal e comandá-lo através de ordens simples, como atacar um determinado alvo, fugir, pegar algo, etc. Comandos suicidas ou alto-destrutivos dão direito a um novo teste de Vontade ao animal (se passar anula o efeito e se vira contra o conjurador; embora apenas necromantes tem a crueldade de sugerir tais ações). Dominar animais estabelece uma ligação mental entre você e o alvo. O animal pode ser comandado através de ordens mentais silenciosas enquanto estiver dentro do alcance(cada novo comando requer uma ação equivalente a movimento). Você não recebe informações sensoriais do animal mas sabe quais as suas condições. Você não precisa enxergar o animal para o controlar. Como o animal usa a inteligência do conjurador, ele pode ser capaz de realizar ações acima de sua compreensão, como manipular objetos com suas patas e boca. Você não precisa concentrar-se exclusivamente no controle do animal, a menos que esteja comandando-o a executar algo que ele normalmente não é capaz de fazer.

Tufão

Tipo: magia ou feitiço
Tendência: *Neutro e Mau*
Tempo de Recomposição: 4h
Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa
Alcance: Médio (30m + 3m/nível) [100 ft. + 10 ft./nível]
Efeito: lufada de vento (15m[50ft] de largura e 6[20ft] de altura em média) emanando de você até o alcance máximo.
Duração: concentração (máximo de 1 rodada/nível)
Teste de Resistência: Fortitude (veja texto)
Resistência à magia: Não
Componentes: Verbal

O conjurador precisa gastar um ponto temporário de sub-criatividade (volta em 1 dia): esse efeito é semelhante ao Ventania mas é mais potente. Cria uma poderosa onda de vento que surge do conjurador e se move rapidamente na direção designada. O vento é capaz de derrubar galhos, mas não arvores inteiras, extinguem automaticamente chamas desprotegidas (chamas muito grandes não são apagadas, ou pelo menos levam algumas rodadas para serem) e tem 75% de chance de apagar chamas protegidas (a velocidade dele varia entre 81-119 km/h). Ataques à distância são impossíveis de serem realizados e mesmo armas de sítio sofrem -4 de





penalidade em suas jogadas de ataque. Os testes de Ouvir -4 de penalidade devido ao grande barulho do vento.

Criaturas pequenas ou menores na área de efeito são arremessadas (caem e rolam 1d4x3m[10ft] sofrendo 1d4 pontos de dano por contusão a cada 3m[10ft]. Criaturas voadoras pequenas são empurradas 2d6x3m[10ft] para trás e sofrem 2d6 pontos de dano por contusão devido ao impacto), criaturas médias são nocauteadas (Homens por exemplo; derrubadas pela força do vento. Criaturas voadoras médias são empurradas 1d6x3 m[10ft] para trás), criaturas grandes ou enormes são retidas (incapazes de se mover em frente ou contra o vento. Criaturas voadoras grandes serão empurradas 1d6x1,5m[5ft] para trás). Qualquer criatura tem direito a um teste de resistência de fortitude para diminuir pela metade os efeitos da magia.

Nível sub-criativo 8

Controlar Clima

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*

Tempo de Recomposição: 4h

Tempo de Formulação: 10 minutos (veja texto)

Alcance: 5km

Área: círculo de 1km de raio

Duração: 1d4h

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à magia: Não

Componentes: Verbal

Você modifica as condições climáticas da área onde se encontra. São 10 minutos para conjurar e mais 10 para os efeitos se manifestarem. Você pode invocar um clima baseado no clima e estação atuais (é preciso gastar um ponto temporário de sub-criatividade no momento da conjuração, ele volta em 1 dia):

Primavera: tempestade de raios, chuva de granizo ou ventania.

Verão: chuva torrencial, onda de calor ou granizo.

Outono: tempo quente ou frio, névoa ou chuva.

Inverno: frio forte, neve ou degelo.

O mestre decide se a partir do controle inicial do clima, eventos maiores acontecem, como um pequeno tornado em uma ventania ou um frio absurdo em uma nevasca, nesse ponto o jogador perde o controle do clima, ele apenas indica a tendência dele, mas não tem qualquer outro controle sobre isso. Para saber mais sobre efeitos de frio, calor, ventos e tempestades consulte o livro dos mestres.

O clima gerado dura até o término do efeito onde

retorna ao seu estado inicial gradualmente em 10 minutos.

Convocar Relâmpago

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Neutro e Mau*

Tempo de Recomposição: 2h

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alcance: Longo (120m + 12m/nível) [400 ft. + 40 ft./nível]

Duração: instantânea

Teste de Resistência: Reflexos Metade

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

Para conjurar esse efeito você deve estar em meio a uma tempestade, nuvens carregadas ou ventos fortes. Nesse caso você se torna capaz de convocar um relâmpago e direcioná-lo onde quiser, enquanto estiver na área. Para acertar um alvo é preciso sucesso em um ataque de toque a distância. Em caso de falha, para cada 4 pontos de diferença entre a CA do alvo e o resultado do teste considera-se um erro de 3m em relação ao alvo original (caso o alvo não seja um indivíduo, estipule uma CD para o teste, normalmente entre 14-18 variando de acordo com as condições de visibilidade, distância, entre outros fatores).

Um relâmpago causa 1d10 de dano a cada 2 níveis de conjurador (máx 5d10) no ponto central (onde cair) e menos 1d10 para cada 3m[10ft] de distância (de raio) desse ponto de dano elétrico (portanto, todos a 9m[30ft] de raio do ponto central, contra um conjurador de nível 10, sofreriam 2d10 de dano). Alvos portando armaduras metálicas sofrem 1d10 de dano adicional. Todos na área de efeito tem direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano a metade. Esse efeito só pode ser utilizado em locais abertos, não funcionará dentro de construções, subterrâneo ou sob a água. Um raio como esses só pode ser convocado num intervalo mínimo de um a cada 20 minutos (claro, se fizer isso o conjurador não estará respeitando o tempo de recomposição). Falha crítica no teste para conjurar esse efeito direciona o relâmpago diretamente sobre a cabeça do conjurador.

Mestre da Cura Aprimorado

Como o efeito descrito no ramo Corporal, mas nesse caso a cura inicial é de apenas 2d4 (e não 3d4).

Névoa Fétida

Tipo: feitiço

Tendência: *Caótico e Mau*

Tempo de Recomposição: 3h

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Teste de Resistência: Fortitude (anula)





Resistência à magia: Não

Como Névoa, mas obscurece menos a visão (criaturas a menos de 6m[20ft] possuem meia camuflagem, criaturas a uma distancia maior possuem camuflagem total) mas causam náuseas, enjôo e indisposição(orks, uruks, nazgûls, e criaturas malignas em geral são imunes aos efeitos de náuseas mas não aos de obstrução da visão). Toda as outras criaturas que estiver na área deve realizar um teste de Fortitude a cada minuto, se falhar tem seu deslocamento reduzido pela metade, ficam incapazes de conjurar magias ou feitiços (se puderem) e recebem -2 de penalidade em suas jogadas de ataque e perícia(isso tudo dura até o próximo teste, se passar anula os efeitos até o próximo, etc). Falha crítica nesse teste obriga o alvo a realizar um teste de Vontade para não adicionar um ponto de corrupção.

Esse feitiço não pode ser lançado em terreno místico. Em terreno corrompido ele tem o alcance e a duração multiplicados pela potencia do terreno +1.

Controlar Água

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 1h

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]

Efeito: raio

Duração: concentração (no máximo 1 rodada/nível)

Teste de Resistência: Fortitude metade

Resistência à magia: Sim

Essa magia pode ter vários efeitos (um por uso):

Reduzir volume: o conjurador pode reduzir o volume de água de uma área (pode ser numa poça grande, rio, lago, ou mesmo mar) em 1,5m[5ft] cúbico por nível de conjurador, mas em apenas 3m[10ft] em uma mesma rodada. Em massas de água muito grandes e profundas, como nos oceanos, a magia cria um redemoinho que suga barcos e similares, representado risco de naufrágio e impedindo-os de deixar a área se movimentando normalmente.

Aumentar Volume: funciona de forma similar ao reduzir volume, só que aqui aumenta. Esse efeito pode desestabilizar uma embarcação ou dificultar a natação de alguém que esteja na área de efeito

Em qualquer um dos casos é preciso bom senso, você não pode reduzir o volume de água de um local a nada, resta pelo menos um pouco (digamos um mínimo de 30, 40 cm de água) nem aumentar demais o volume de uma poça, a quantidade de água existente limita a intensidade do poder dessa magia.

Além desses efeitos o conjurador pode realizar mais

coisas: para cada ponto temporário de sub-criatividade gasto no momento da conjuração o conjurador pode dobrar ou reduzir metade a velocidade que a água corre em um determinado trecho de um rio ou correnteza (podem ser gastos vários pontos e os efeitos se acumulam). Aumentar o volume de água de uma correnteza e aumentar a sua velocidade pode causar um efeito surpreendente. Só é possível duplicar ou reduzir a metade a velocidade do curso de uma correnteza uma vez num intervalo mínimo de 3 rodadas.

Existe um outro efeito dessa magia: gastando um ponto temporário de sub-criatividade no momento da conjuração(mesmo se for sobre outro efeito dessa magia) o conjurador pode dar forma a água. Ele pode modelar a água como quiser desde que respeite o volume existente.

Cada ponto temporário de sub-criatividade gasto nessa magia volta a uma taxa de um por dia.

Nível sub-criativo 9

Raio

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Caótico e Mau*

Tempo de Recomposição: 4h

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]

Efeito: raio

Duração: veja texto

Teste de Resistência: Fortitude metade

Resistência à magia: Sim

Esse é um dos efeitos mais potentes conhecidos. O conjurador se concentra no mundo natural e consegue fazer com que um raio(dano por eletricidade) parta de suas mão rumo a um alvo específico: é preciso obter um sucesso em uma jogada de ataque de toque a distancia para atingi-lo. Se atingir o alvo, primeiramente ele recebe uma descarga elétrica que lhe causa 1d10 de dano a cada 2 níveis de conjurador(max 5d10) +1d10 se estiver com armadura metálica; o conjurador pode escolher causar qualquer quantidade de dano menor do que possa causar(em termos de dados de dano), no momento da conjuração se desejar(útil para conjuradores que não desejam matar seu alvo; *Ex: se o Raio do conjurador causa 5d10 de dano ele pode avisar que deseja reduzir o dano a apenas 2d10 antes de conjurar a magia*).

Se o dano causado fizer com que o alvo perca entre 25% e 50% dos seus pontos de vida ele tem a sua movimentação reduzida pela metade e uma penalidade de -2 em todos seus testes de ataque e dano por 2d4 rodadas, pois seus músculos se enrijeceram com o choque e sua mobilidade foi afetada. Se o dano do raio fizer com que o alvo perca mais





de 50% dos seus pontos de vida então ele ficará completamente paralisado por 2d4 rodadas (provavelmente cairá). O alvo tem direito a um teste de Fortitude para reduzir o dano a metade (o cálculo para avaliar a porcentagem de dano causado em relação ao total é realizado após este teste).

Esse efeito exige muito do conjurador e ele fica fatigado por 1d4h horas após lançá-lo. O conjurador não pode lançar essa magia (ou feitiço) caso esteja fatigado. Caso cometa uma falha crítica em um teste de conjurar essa magia (ou feitiço) ele recebe metade do dano que iria causar (tem direito ao teste de Fortitude para reduzir normalmente).

Escurecimento

Tipo: feitiço

Tendência: *Caótico e Mau*

Tempo de Recomposição: 8h

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: especial

Área: raio de 120m[400ft]/nível centrado acima do conjurador

Efeito: nuvens negras cobrem os céus

Duração: 2h/nível

Componentes: Verbal

O conjurador precisa gastar um ponto temporário de sub-criatividade (volta em 1d4 dias): Esse feitiço poderoso é capaz de escurecer uma grande área, mesmo durante o dia. Ao conjurar esse feitiço nuvens negras aos poucos começam a tomar todo o céu obstruindo qualquer raio solar, as nuvens se formam completamente 30 minutos após o conjurador ter terminado a conjuração. A área coberta pelas nuvens fica ligeiramente mais clara que uma noite de lua cheia e mais escura que um dia com nuvens carregadas, orcs não tem penalidades nesses locais.

As nuvens são tão carregadas com o mal, que todos os indivíduos de tendência boa na área de efeito devem passar em um teste de Vontade (CD 16) a cada hora, ou recebem uma penalidade de -2 em todos os seus testes de resistência (que dura até o próximo teste). O conjurador pode 'prender' 1 ponto adicional de sub-criatividade na magia (o ponto volta 1d4 dias após ser liberado do efeito): enquanto mantiver o ponto nela seus efeitos não se dissipam, isso pode durar até um máximo de 1 dia/nível. Usar o efeito Convocar relâmpagos na área sob esse feitiço é mais fácil, um relâmpago pode ser convocado a cada 10 minutos e não a cada 20 normais.

É dito que conjuradores poderosos (nível 15 ou maior) são capazes de fazer vulcões e crateras explodirem expelindo as nuvens ao céu. O tempo delas se formarem dessa forma é reduzido para 10 minutos após o conjurador ter terminado a conjuração e sua duração e área são dobrados.

Esse feitiço não pode ser conjurado em terrenos místicos. Se conjurado em Terrenos Corrompidos tem sua duração e área multiplicados pela potência do terreno + 1.

Muralha de Chamas

Tipo: feitiço

Tendência: *Caótico e Mau*

Tempo de Recomposição: 6h

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alcance: Médio (30m + 3m/nível) [100 ft. + 10 ft./nível]

Efeito: Placa de chamas opacas de até 3m[10ft] de comprimento/nível de conjurador ou um anel de fogo com raio de até 1,5m[5ft]/2 níveis de conjurador, ambas com 4.5m[15ft] de altura.

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: veja texto

Resistência à magia: Não

Componentes: Verbal

O conjurador precisa gastar um ponto temporário de sub-criatividade (volta em 1d4 dias): Uma cortina violenta de chamas imóveis e brilhantes surge. Um lado da muralha emite ondas de calor que causam 2d4 pontos de dano de fogo a criaturas a até 3m[10ft] e 1d4 a criaturas entre 3[10ft] e 6m[20ft]. Esse dano é causado quando a muralha surge e quando uma criatura entre ou permaneça na área. Além disso, a muralha causa 2d6 pontos de dano de fogo +1 por nível de conjurador (máx 10) a qualquer criatura que a atravesse. Se você evocar a muralha para que ela surja onde existem criaturas, cada uma sofrera o dano como se estivesse atravessando a muralha, mas cada uma delas tem direito a um teste de Reflexos para evitar o dano direto e receber apenas o dano por estar próxima. O conjurador é imune ao fogo do seu feitiço.

Esse feitiço exige muito do conjurador e ele fica fatigado por 1d4h horas após seu término. O conjurador não pode lançar essa magia (ou feitiço) caso esteja fatigado.

Ventania Avassaladora

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Caótico e Mau*

Tempo de Recomposição: 6h

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alcance: Médio (30m + 3m/nível) [100 ft. + 10 ft./nível]

Efeito: lufada de vento (15m[50ft] de largura e 6m[20ft] de altura em média) emanando de você até o alcance máximo.

Duração: concentração (máximo de 1 rodada/nível)

Teste de Resistência: Fortitude (Veja Texto)

Resistência à magia: Não

Componentes: Verbal





O conjurador precisa gastar um ponto temporário de sub-criatividade (volta em 1 dias): Essa efeito é semelhante à Ventania e Tufão, mas é ainda mais potente e destruidor. Cria uma avassaladora onda de vento que surge do conjurador e se move rapidamente na direção designada. O vento é capaz de derrubar árvores (geralmente as mais fracas). Todas as chamas são apagadas (a velocidade do vento varia entre 120-280 km/h). Ataques à distância e testes de Ouvir são impossíveis (todos só escutam o ruído do vento); armas de sítio sofrem -8 de penalidade em suas jogadas de ataque.

Criaturas médias ou menores na área de efeito são arremessadas (caem e rolam 1d4x3m[10ft] sofrendo 1d4 pontos de dano por contusão a cada 3m[10ft]. Criaturas voadoras, médias ou menores são empurradas 2d6x3m[10ft] para trás e sofrem 2d6 pontos de dano por contusão devido ao impacto), criaturas grandes são nocauteadas (derrubadas pela força do vento. Criaturas voadoras, grandes são empurradas 1d6x3m[10ft] para trás), criaturas enormes são retidas (incapazes de se mover em frente ou contra o vento. Criaturas voadoras, enormes serão empurradas 1d6x1,5m[5ft] para trás). Qualquer criatura tem direito a um teste de resistência de fortitude para diminuir pela metade os efeitos da magia.

Forma Animal

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 1 dia

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: Si mesmo ou toque (se for em outro).

Duração: permanente

Componentes: Verbal

Essa magia é uma das mais fantásticas e raras da Terra-Média. Através dela o conjurador se liga a natureza tão fortemente que se torna capaz de assumir a forma de um tipo de animal. Para isso ele deve gastar **1 ponto permanente de sub-criatividade** (não precisa ser do ramo Natural) e escolher **um (e sempre se transformara apenas nesse tipo)** tipo de animal (deve ser um animal médio, pequeno, ou grande; **não** pode ser uma besta ou um monstro) ao qual se tornará capaz de se transformar. A nova forma não deverá ter mais DV que o conjurador (nunca superior a 10 DV).

Uma vez na nova forma o conjurador adquire as habilidades físicas e naturais da nova criatura, mas mantém suas próprias capacidades mentais. Habilidades físicas incluem: tamanho natural, valores de Força, Destreza e Constituição. Habilidades naturais incluem: armadura e armas naturais (garras, presas, peles grossas, etc); também incluem habilidades de movimento normais, como movimentação mais rápida, vôo, nadar. Os novos valores de habilidade e

características são a média da espécie escolhida.

O conjurador mantém seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, seu nível e classe, seus pontos de vida (independente de qualquer mudança nos valores de constituição), tendência, bônus base de ataque e de resistência. Os novos valores de Força, Destreza e Constituição podem afetar os bônus finais de ataque e resistência. Todo o equipamento que o conjurador estiver usando se junta magicamente a sua nova forma (mas não tem qualquer outro efeito sobre ela, por exemplo: se você estiver portando uma arma mágica, seus novos ataques **NÃO** serão mágicos apenas porque você estava carregando uma no momento em que se transformou). Na nova forma o conjurador não é capaz de conjurar magias ou feitiços.

Toda vez que o conjurador desejar se transformar ele deve gastar um ponto temporário de sub-criatividade (volta em 1 dia): poderá ficar sob a nova forma por até 6h (após isso a magia termina automaticamente). Assumir a nova forma ou voltar dela consome uma ação de rodada completa e causa ataques de oportunidade.

O conjurador também pode conjurar essa magia sobre alguém, lhe fornecendo essa capacidade fantástica. Para isso é preciso gastar o ponto permanente de sub-criatividade e o indivíduo precisa concordar plenamente (não pode ser induzido a concordar): ele que escolherá a forma que deseja passar a ser capaz de assumir. Se o alvo não for um conjurador ele pode assumir a nova forma uma vez por dia, durante 2h (se for um conjurador segue as regras mostradas acima para o conjurador). Existem boatos de que existe uma forma de feitiçaria dessa magia, na qual o conjurador é capaz de se transformar em animais malignos e até em bestas terríveis (lobisomens).

Essa magia não pode ser conjurada mais de uma vez sob um mesmo indivíduo.

Terremoto

Tipo: feitiço ou magia

Tendência: *Caótico e Mau*

Tempo de Recomposição: 6h

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Longo (120m + 12m/nível) [400 ft. + 40 ft./nível]

Área: 3m raio/nível

Duração: 6 rodadas

Teste de Resistência: veja texto

Resistência à magia: Não

Componentes: Verbal

O conjurador precisa gastar um ponto temporário de sub-criatividade (volta em 1d4 dias): esse fenomenal efeito faz com que a terra trema com fúria em um local determinado, o





fenômeno dura 6 rodadas , durante esse período as criaturas no solo não poderão se mover ou atacar; conjuradores precisam passar em um teste de Concentração ou perderão qualquer magia ou feitiço que estejam conjurando. O efeito exato depende do terreno:

Caverna, Cova, Túnel: O terremoto desmoronará o teto, causando 2d6 pontos de dano(por rodada) em quaisquer criaturas que estejam na área (Reflexos CD 15 diminui o dano pela metade).

Penhascos: O terremoto causará uma avalanche ou desmoronamento que percorre uma distancia horizontal igual a vertical (num penhasco de 20m seriam 20m de área desmoronada). Qualquer criatura na área de efeito sofrerá 5d6(apenas na primeira rodada, mas poderá ter sido soterrada ou algo parecido na avalanche) pontos de dano (reflexos dificuldade 15 diminui o dano pela metade).

Lagos, pântanos ou rios: Uma fissura se abrirá sob a água, drenando-a e deixando um solo lamacento. Um pântano ficará com areias movediças durante o efeito da magia. As criaturas deverão fazer uma jogada de reflexos com dificuldade 15 ou afundar na areia(após isso recém 1d6 pontos de dano por rodada por esmagamento e/ou falta de ar mas tem direito a novos testes para sair a cada rodada). Ao término do efeito, o solo se fechará novamente, e a água do resto do rio poderá afogar aqueles que ficaram presos no local.

Estrutura: As estruturas no local recebem 1d6 pontos de dano por rodada em sua estrutura (não conta a dureza, vai direto dos pontos de vida), se isso as fizer cair, infligirão 5d6 pontos de dano naqueles a qualquer criatura dentro ou próxima delas. Uma jogada bem sucedida de Reflexos com dificuldade 15 diminui o dano pela metade.

Espaços Abertos: Todas as criaturas na área deverão fazer uma jogada de reflexos (dificuldade 15) ou cairão. Varias fissuras se abrem no terreno e toda criatura na área tem 25% de chance de cair em uma delas, após isso recém 1d6 pontos de dano por rodada por esmagamento e/ou falta de ar mas tem direito a novos testes para sair a cada rodada. (Reflexos CD 20 evita a queda). Ao término da magia, as fendas se fecharão, causando 8d6 pontos de dano as criaturas que ficaram presas nela.

Material

Nível sub-criativo 1

Arma abençoada

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 30min

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alcance: toque

Alvo: arma tocada

Duração: 1 min/nível de conjurador

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à magia: Não

Componentes: Verbal

Esse efeito é muito usado por elfos em batalhas contra criaturas malignas. A arma imbuída desse efeito ignora a redução de dano de criaturas malignas(tendências malignas) e todas as avaliações de golpes decisivos contra elas são automaticamente bem-sucedidas (essa magia pode ser usada em até 6 flechas mas não tem nenhum efeito sobre arcos). Caso não seja o conjurador a usar a arma alvo dessa magia, a duração do efeito cai para metade do tempo normal. Os efeitos dessa magia não se acumulam sob um mesmo objeto.

Esfarelar

Tipo: feitiço

Tempo de Recomposição: 20 min

Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alcance: toque

Alvo: objeto tocado

Duração: instantâneo

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à magia: Sim (objeto)

Componentes: Verbal

O conjurador é capaz de transformar em pó uma folha de papel ou pedaço de tecido ou pano fino (não couro) que não tenham mais que 1 metro quadrado com apenas um toque. Ele também pode esfarelar instantaneamente qualquer pedaço de pedra (a não ser a pedra negra de Númenor usada para erguer Orthanc) ou metal (menos mithril) que não ultrapasse o volume de sua mão (como anéis ou moedas; nunca espadas ou adagas). Esse feitiço não funciona contra objetos mágicos ou consagrados de alguma forma (muito valioso por sua historia entre elfos, homens ou anões, por exemplo).

Sabedoria do Ferreiro

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*

Tempo de Recomposição: 10 min

Tempo de Formulação: veja texto

Alcance: em seu campo de visão

Duração: especial, veja texto

Componentes: Verbal





Você passa uma rodada analisando a armadura de um oponente enquanto conjura a magia, após isso você descobre aonde ela é mais vulnerável, aonde o material está mais fraco, desgastado ou enferrujado. Em termos de jogo o alvo perde 1 ponto em sua CA devido a sua armadura (só vale para armaduras de metal) contra você. Esse efeito dura todo o combate.

Nível sub-criativo 2

Arma mágica

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 30min

Tempo de Formulação: 1 ação

Alvo: você

Duração: 1min/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)

Resistência à magia: Sim (objeto)

Componentes: Verbal

Nenhum bônus é concedido à arma, mas o conjurador é capaz de encantá-la de tal forma que ela passa a ser considerada uma arma mágica capaz de superar a redução de dano de qualquer criatura. Caso não seja o conjurador a usar a arma alvo dessa magia, a duração do efeito cai para metade do tempo normal. Os efeitos dessa magia não se acumulam sob um mesmo objeto.

Noção de Valor

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: Caótico e Neutro (Espírito Livre)

Tempo de Recomposição: 10 minutos

Tempo de Formulação: 1 ação

Alvo: você

Duração: 1 minuto

Enquanto estiver sob o efeito dessa magia (ou feitiço) o conjurador recebe um bônus mágico de +4 em todos os seus testes de Avaliação.

Trancar

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: Caótico e Neutro (Espírito Livre)

Tempo de Recomposição: 30min

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: porta, janela, portão, etc.

Duração: Concentração + 5 minutos

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)

Resistência à magia: Sim (objeto)

Componentes: Verbal

Você concentra a sua vontade em uma porta, janela, portão para que este não seja aberto, isso dificultará quem tentar fazê-lo. Adicione na dificuldade de qualquer teste destinado a abri-lo (seja pela força de um guerreiro ou pela perícia de um ladino) um valor igual ao seu nível de conjurador (max +8). Se você se distanciar mais de 50 metros do alvo ou deixar de se concentrar nisso, o efeito ainda dura 5 min. O item em questão pode ter até 1m de largura e/ou altura por nível.

Esse feitiço exige muito do conjurador e ele fica fatigado por 1h após seu término. O conjurador não pode lançar essa magia (ou feitiço) caso esteja fatigado.

Exploração da Terra

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 10 minutos

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alcance: raio de 3m[10ft]/metros nível centrado no conjurador

Duração: 1minuto/nível

Esse efeito permite ao conjurador detectar qualquer tipo de mineral (pedras e metais; o conjurador determina qual mineral deseja detectar no momento da magia) na área de efeito (detecta no subsolo também, se estiver no alcance). Se o conjurador tiver um pedaço do mineral que procura em suas mãos multiplique o alcance do efeito por 2. O conjurador tem a noção da direção onde o mineral se encontra.

Nível sub-criativo 3

Abrir

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: Caótico e Neutro (Espírito Livre)

Tempo de Recomposição: 20 min

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: fechadura

Duração: instantânea

Componentes: Verbal

Ao contrário do efeito Trancar, esse efeito pode ser usado para abrir uma porta, baú, janela, cadeado que de algum modo esteja trancado. Isso vale para os mecanismos diretos e simples que fecham, ou seja, a fechadura (ou as fechaduras se tiver mais de uma), **não** surte efeito em trancas (ripas de





madeira atrás da porta) ou qualquer outra coisa que sustente a porta e não seja a fechadura (como sistemas pesados de tranca em portões grandes). Apenas fechaduras pequenas e simples podem ser abertas com esse efeito.

Se for lançado em um objeto que esta sob o efeito de Trancar, ambos os conjuradores devem realizar um teste resistido de Vontade: se o conjurador que esta conjurando Abrir vencer ele dissipa o efeito de Trancar sobre o objeto (mas o efeito de Abrir não é aplicado nessa conjuração), se perder, Abrir não surte efeito algum.

Destruir Objetos

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*

Tempo de Recomposição: 10 min

Tempo de Formulação: veja texto

Alcance: em seu campo de visão

Duração: veja texto

Componentes: Verbal

Você passa uma rodada analisando um objeto (que não pode ser maior que uma armadura), após isso você descobre aonde ele é mais vulnerável, aonde o material esta mais fraco, desgastado ou enferrujado. Em termos de jogo você ganha um bônus de +3d6 em seu dano contra aquele objeto para seu próximo ataque, caso faça um ataque direto ou +1d6 **no objeto** caso o ataque de forma indireta (como atacar um personagem portanto uma armadura – dano na armadura).

Encontrar Armadilhas

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*

Tempo de Recomposição: 20min

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Médio (30m + 3m/nível) [100 ft. + 10 ft./nível]

Duração: 1 minuto/nível

Componentes: Verbal

Você adquire uma intuição sobre o funcionamento de armadilhas. Pode-se usar a perícia Procurar para detectar armadilhas como se fosse um ladino, mas não ganha qualquer bônus.

Nível sub-criativo 4

Encanto de Ithildin

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 10min

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Duração: instantâneo

Componentes: Verbal

Essa magia ativa Ithildin, a escrita mágica dos elfos. Ela se reflete apenas a luz das estrelas onde suas linhas prateadas brilham. Fica em estado dormite até que alguém que conheça essa magia a toque, se for ativado a luz do sol apenas formas foscas de linhas aparecem. O conjurador sempre sentira quando se aproximar de uma escrita dessas. Normalmente aqueles que conhecem os caminhos para ativar Ithildin também são hábeis em criar tais escritas (que raramente são usadas).

Ligação com as pedras

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: Caótico e Neutro (Espírito Livre)

Tempo de Recomposição: 30min

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: você

Duração: 5 minutos

Componentes: Verbal

O conjurador adquire momentaneamente a habilidade natural dos anões de mesmo nome.

Melhorar Armadura

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: Caótico e Neutro (Espírito Livre)

Tempo de Recomposição: 30 min

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Duração: 1min/nível

Componentes: Verbal

Esse efeito encanta uma armadura ou escudo concedendo a eles um bônus de melhoria de +1 na CA. Caso não seja o conjurador a usar o objeto alvo dessa magia (ou feitiço), a duração do efeito cai para metade do tempo normal. Os efeitos dessa magia não se acumulam sob um mesmo objeto.

Nível sub-criativo 5

Inteligência Engenhosa

Tipo: feitiço

Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*

Tempo de Recomposição: 20 min

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alcance: toque





Duração: 1min
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)
Resistência à magia: Sim (benéfica, objeto)
Componentes: Verbal

Esse feitiço amplifica o poder de destruição de máquinas de cerco, possíveis bestas e maquinário de guerra em geral, construídos pelas forças malignas da Terra-Média (não vale para armas normais, como arcos e espadas). O objeto sob o efeito dessa magia ganha um bônus mágico de +2 nas jogadas de ataque e dano. Os bônus desse feitiço não se acumulam sob um mesmo objeto.

Lâmina Afiada

Tipo: feitiço ou magia
Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*
Tempo de Recomposição: 40min
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: toque
Duração: 1min/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)
Resistência à magia: Sim (objeto)
Componentes: Verbal

Esse efeito torna a arma magicamente mais afiada. Ele aumenta em 1 a margem de ameaça normal de golpe decisivo da arma (Ex: se for 20 passa a ser 19 e 20; se for 19 e 20 passa a ser 18, 19 e 20). Só pode ser conjurado sobre armas de corte ou perfurantes, se for conjurada sobre flechas ou virotes pode abranger até 6 deles. Caso não seja o conjurador a usar a arma alvo dessa magia(ou feitiço), a duração do efeito cai para metade do tempo normal. Os efeitos dessa magia não se acumulam sob um mesmo objeto.

Noção de Profundidade

Tipo: magia ou feitiço
Tendência: Caótico e Neutro (Espírito Livre)
Tempo de Recomposição: 10min
Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa
Alcance: 60m
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência a magia: Não

Colocando as mãos sobre uma parede (pode ser teto ou piso também) de pedras e/ou terra o conjurador é capaz de saber a sua profundidade (largura) desde que isso não ultrapasse 60m, se ultrapassar o conjurador simplesmente saberá que é mais grossa ou profunda que isso. Caso exista um cômodo e uma nova parede antes desses 60m o conjurador é

capaz de detectar com certa precisão a que distancia a parede acabou e uma nova começou.

Nível sub-criativo 6

Encantar Arma

Tipo: magia ou feitiço
Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*
Tempo de Recomposição: 10min
Tempo de Formulação: 1 ação(veja texto)
Alcance: toque
Alvo: item
Duração: 1 rodada/nível de conjurador
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)
Resistência à magia: Sim (objeto)
Componentes: Verbal

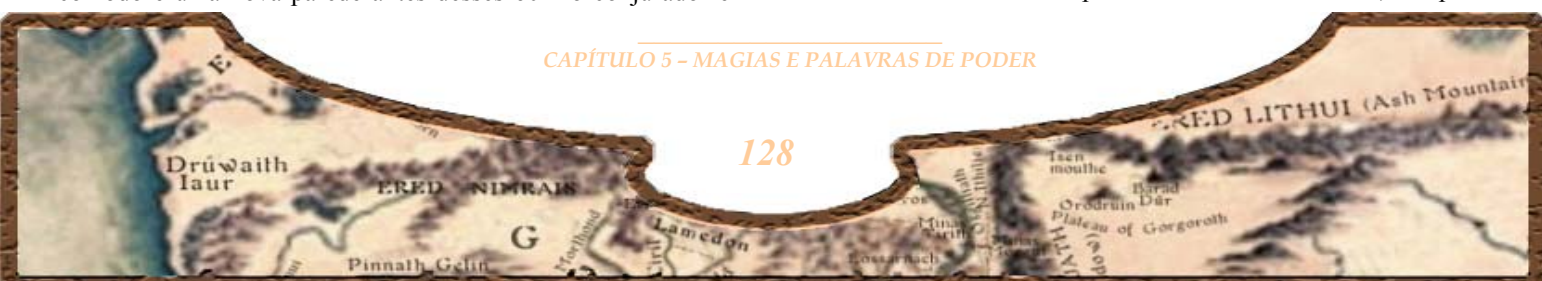
O conjurador pode encantar uma arma (nesse caso pode encantar um arco, logo todas as flechas disparadas por ele recebem o bônus) para que ela seja mais eficiente contra um tipo de criatura, exemplos: elfos silvestres, trolls, orcs, uruks, terrapardenses, lobos, dragões, etc. A arma Encantada tem um bônus de +1 nos testes de ataque e dano contra o tipo de criatura especificada. Se o conjurador passar 1 rodada completa(ao invés de uma ação) formulando a magia, o bônus sobe para +2. Os bônus dessa magia não se acumulam sob um mesmo objeto.

Moldar Pedra

Tipo: magia ou feitiço
Tendência: Caótico e Neutro (Espírito Livre)
Tempo de Recomposição: 30 minutos
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: curto(7,5m + 1,5m/2níveis)
Duração: instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à magia: Não
Componentes: Verbal

Quando essa magia(ou feitiço) é conjurada toda terra ou pedra natural, não trabalhada, na região afetada amolece. Terra molhada se torna lama grossa, terra seca se torna areia ou pó e pedra se torna argila macia, facilmente partida ou moldada. Você afeta um quadrado de 3m até uma profundidade de 30 a 120cm, dependendo da dureza do terreno(decisão do mestre). Pedras mágicas ou trabalhadas não são afetadas.

Criaturas na lama precisam obter sucesso em um teste de Reflexos ou ficarão presas durante 1d2 rodadas, incapazes





de se mover, atacar ou conjurar magias. Com um sucesso elas podem se mover na lama com metade de seu deslocamento mas não podem correr.

Criaturas na terra solta se movem com metade de seu deslocamento e não podem correr.

Identificar Item

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: Caótico e Neutro (Espírito Livre)

Tempo de Recomposição: 30 minutos

Tempo de Formulação: 1 minuto

Alcance: toque

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à magia: Não

Esse efeito permite ao conjurador identificar o poder de um item mágico, desde que ele tenha sido feito na Terra-Média; artefatos **não** estão incluídos. O conjurador pode identificar até uma característica mágica do objeto em questão a cada 2 níveis de conjurador. Esse efeito não revela qualquer segredo de uso que o objeto possua, apenas a sua característica mágica. Caso o Item possua várias características mágicas, as mais poderosas são reveladas primeiro.

Nível sub-criativo 7

Maldição das Armas

Tipo: feitiço

Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*

Tempo de Recomposição: 1h

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]

Alvo: arma Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)

Resistência à magia: Sim (objeto)

Componentes: Verbal

Esse feitiço poderoso é capaz de estragar as armas de adversários do necromante sem que eles possam fazer nada. Se a arma não passar no teste ela sofre uma grande deteriorização (como se tivesse envelhecido bastante tempo em poucos segundos) e passa a ter uma penalidade de -1 em sua capacidade de **ataque e dano**, além disso, todas as vezes que o jogador rolar 1 no d20 em qualquer teste de ataque usando essa arma ela recebe -1 de penalidade no ataque e dano se cumulando com a penalidade inicial. Quando chegar em -5 a arma se quebra. Se o jogador rolar 1 no d20 do teste de resistência da arma, ela se transforma em pó instantaneamente. Esse efeito é permanente mas pode ser revertido com a magia

Restauração. Caso a arma passe no teste, não só ela mas todos os outros itens em contato com o mesmo dono estarão imunes a este feitiço durante um dia.

Letras da Lua

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 1h

Tempo de Formulação: 1 rodada para cada palavra escrita

Duração: permanente

O conjurador é capaz de traçar as belas e raras letras da lua. A magia permite escrever até 20 palavras por uso, mas o conjurador pode gastar pontos para aumentar isso, cada ponto temporário de sub-criatividade gasto dessa maneira dobra a quantidade de palavras que podem ser escritas (esses pontos voltam a uma taxa de um a cada 2d4h). Essas letras só aparecem a luz direta da lua. O conjurador ainda pode determinar que as letras só aparecerão no luar no mesmo dia do ano em que escreveu ou na mesma fase da lua.

Restauração

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 2h

Tempo de Formulação: 10 min

Alcance: toque

Alvo: item

Duração: especial (veja texto)

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)

Resistência à magia: Sim (objeto)

Essa magia exige muito do conjurador, para conjurá-la ele precisa gastar 1 ponto de sub-criatividade (volta em 1d4 dias): você concentra a sua energia no sentido de restaurar um item, livrando-o de ferrugem, resíduos e demais corrosões, deixando-o limpo e brilhante. Após conjurar a magia e tocar objeto, este, independente do seu estado atual, se renova; essa magia só funciona em metais, portanto ela pode ser usada para reforçar armas e armaduras antigas. Essa magia **não** restaura partes danificadas, como buracos em armaduras: ela apenas funciona sob o metal existente. Cabe ao mestre saber se essa magia vai anular penalidades impostas a armas e armaduras devido a ferrugem, pois isso depende da integridade do item. Essa magia **não** funciona sob itens maiores que uma armadura. Ela anula os efeitos do feitiço Maldição das armas.

Nível sub-criativo 8

Enfraquecer Estrutura

Tipo: feitiço





Tendência: *Neutro e Mau (Malfeitor)*
 Tempo de Recomposição: 1h
 Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa
 Alvo: arma (ou armas) tocada
 Duração: 5 minutos
 Teste de Resistência: Vontade Anula (Objeto)
 Resistência à magia: Sim
 Componentes: Verbal

Esse feitiço permite ao conjurador enfraquecer a resistência de um objeto ou estrutura que tenha um volume total de até 1,5m[5ft] cúbico por nível de conjurador. A estrutura ou objeto afetados tem uma redução em sua dureza de 30% enquanto durar o feitiço. Esse feitiço anula Fortalecer Estrutura (mas não surte o seu efeito no mesmo uso).

Fortalecer Estrutura

Tipo: magia

Como Enfraquecer Estrutura, mas aqui a dureza da estrutura ou objeto é aumentada em 30%. Essa magia anula Enfraquecer Estrutura (mas não surte o seu efeito no mesmo uso).

Armadura Negra

Tipo: feitiço
 Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*
 Tempo de Recomposição: 30 minutos
 Tempo de Formulação: 1 ação
 Alvo: você
 Duração: 1 rodada/nível de conjurador
 Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)
 Resistência à magia: Sim (objeto)
 Componentes: Verbal

Esse feitiço produz uma armadura sombria em torno do conjurador. O efeito dela é semelhante ao Maldição das Armas, mas qualquer arma que o acerte enquanto esse feitiço durar tem que realizar o teste. Se a arma passar no teste ela fica imune a esse feitiço lançado por esse conjurador por um dia.

Nível sub-criativo 9

Envenenar Armas

Tipo: feitiço
 Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*
 Tempo de Recomposição: 6h
 Tempo de Formulação: 1 minuto

Alvo: arma (ou armas) tocada
 Duração: 1 dia
 Teste de Resistência: Fortitude (a CD depende do Veneno)
 Resistência à magia: Não
 Componentes: Verbal

Esse poderoso feitiço permite ao conjurador envenenar uma arma de corte ou flechas e virotes de besta, enfim, armas que cortem ou perfurem os seus inimigos inoculando o veneno. A seguir existe uma tabela com os possíveis venenos que podem ser aplicados à arma e o que é preciso para conjurá-los sob uma arma. Em qualquer é preciso gastar 1 ponto de sub-criatividade que volta em 1d4 dias), o veneno dura no máximo 1 dia na arma e sai no primeiro golpe que acertar um alvo. É tido que os nazgûl são capazes de produzir os venenos mais terríveis da Terra Média. Todos os venenos listados a seguir estão no livro dos mestres de D&D na pagina 82 da versão em português, confira para mais detalhes. Os nomes deles são só para facilitar ao mestre conferir no livro, eles não tem nada a ver com a Terra-Média, o que vale é o seu poder.

Tipo de veneno	Detalhes
Veneno de centopéia pequena(CD 11)	Pode aplicar em até 5 armas(ou 15 flechas) com um uso do feitiço.
Óleo de sangue verde(CD 13)	Pode aplicar em até 4 armas(ou 12 flechas) com um uso do feitiço.
Veneno de Aranha Média(CD 14)	Pode aplicar em até 3 armas(ou 9 flechas) com um uso do feitiço.
Erva Empingem(CD 12)	Pode aplicar em até 4 armas(ou 12 flechas) com um uso do feitiço.
Veneno de Verme Púrpura(CD 24)	Pode aplicar em 1 arma(ou 2 flechas) com um uso do feitiço.
Veneno de Escorpião Monstruoso(CD 18)	Pode aplicar em 1 arma(ou 3 flechas) com um uso do feitiço.
Veneno de wyvern(17)	Pode aplicar em 1 arma(ou 1 flecha) com um uso do feitiço.
Veneno de Víbora Negra(CD 12)	Pode aplicar em até 4 armas(ou 12 flechas) com um uso do feitiço.
Lamina da Morte(CD 20)	Pode aplicar em 1 arma(ou 2 flechas) com um uso do feitiço.
Basalto azul(CD 14)	Pode aplicar em até 3 armas(ou 9 flechas) com um uso do feitiço.
Veneno de Vespa Gigante(CD 18)	Pode aplicar em 1 arma(ou 3 flechas) com um uso do feitiço.

Trancar Aprimorado

Tipo: magia ou feitiço
 Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*
 Tempo de Recomposição: 30 minutos
 Tempo de Formulação: 10 minutos
 Alcance: toque





Alvo: objeto
Duração: permanente
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)
Resistência à magia: Sim (objeto)
Componentes: Verbal

Esse poderoso efeito torna uma porta, portão praticamente intransponível. O conjurador se concentra no objeto (normalmente um grande portão, porta, mas pode ser aplicado sobre um baú ou qualquer outra coisa que se precise trancar) durante 10 minutos e gasta um ponto **permanente** de sub-criatividade nele: a partir daí a portão (ou objeto em questão) não pode mais ser aberto por alguém que não saiba o seu segredo (veja adiante), além disso, o objeto tem seus pontos de vida triplicados e seu valor de dureza duplicado.

Quando conjura o efeito o conjurador pode imbuir um tipo específico de 'segredo' que abrirá a porta. Exemplos disso são uma palavra, uma frase ou uma canção (em uma língua específica), um gesto, uma seqüência específica de toques no objeto em questão etc. O conjurador tem total liberdade para escolher os modos nos quais a porta será aberta: se apenas de um modo ou de vários (e escolher todos), se de um lado ela abre normalmente enquanto só do outro precise do segredo, se ela se fecha sozinha depois de um tempo que foi aberta (e qual esse tempo) entre possíveis outras questões. Uma exceção é que o conjurador não pode restringir alguém quanto sua raça, tendência ou qualquer outro fator pessoal de abrir a porta, o segredo tem que ser geral, não pode ser baseado em quem esta abrindo.

O conjurador sempre é capaz de abrir a porta, mesmo sem realizar o segredo.

Terremoto

Igual ao efeito de mesmo nome descrito no Ramo Natural.

Mental

Nível sub-criativo 1

Leve ataque Mental

Tipo: feitiço ou magia
Tempo de Recomposição: 10 min
Tendência: *Neutro e Mau (Malfeitor)*
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: 9m[30ft]
Duração: instantâneo

Teste de Resistência: Vontade(veja texto)
Resistência à magia: Sim
Componentes: Verbal

Com algum esforço o conjurador é capaz de emitir um pequeno ataque mental contra um alvo que esteja até 9m[30ft] de distancia. O dano é mínimo, mas o suficiente para tirar a concentração (caso o alvo queira conjurar alguma magia ou feitiço na mesma rodada deve realizar um teste de concentração) de alguém. O dano é de 1 ponto (considere esse dano como do tipo contusão), se o alvo for bem sucedido em um teste de Vontade ele não sofre o efeito de atrapalhar sua conjuração(mas ainda sofre o dano).

Noção do Caminho

Tipo: feitiço ou magia
Tempo de Recomposição: 10 min
Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*
Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa
Duração: veja texto

Esse efeito aguça a atenção do conjurador. Após conjurá-lo você ganha +6 de bônus mágico em seu próximo teste de Senso de Direção desde que você o faça no próximo minuto, se isso não acontecer o efeito termina. Caso você falhe no teste de conjuração (se for preciso) ou no de Senso de direção(usando este bônus), não poderá usar esse efeito pelo resto do dia. O bônus não se acumula com usos consecutivos.

Prestidigitação(ou truque)

Tipo: feitiço ou magia
Tempo de Recomposição: 30 min
Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*
Duração: 10 minutos

Essa magia ou feitiço cria pequenos truques que são capazes de entreter ou impressionar pessoas comuns. A descrição dela é idêntica a magia de mesmo nome encontrada no livro do jogador de D&D. O que foi adaptado esta descrito acima, o resto é exatamente a mesma coisa.

Nível sub-criativo 2

Luz

Veja o mesmo efeito descrito no ramo Natural

Trancar

Veja o mesmo efeito descrito no ramo Material. A diferença é que aqui o alcance não é Toque, mas sim até 12m





do alvo (você precisa vê-lo).

Voz Ilusória

Tipo: magia ou feitiço
Tendência: Caótico e Neutro (Espírito Livre)
Tempo de Recomposição: 30 min
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]
Duração: 1min/2níveis(máx 5 min)

Você pode projetar a sua voz em qualquer lugar dentro do alcance da magia iludindo e confundindo aqueles que possam escutar. Você simplesmente fala e sua voz sai aonde você determinou. Você não pode falar mais alto do que é capaz nem alterar a sua voz com esse efeito. Enquanto durar o efeito você pode escolher entre falar normalmente ou falar usando essa magia (ou feitiço).

Sempre atento

Tipo: feitiço ou magia
Tendência: Caótico e Neutro (Espírito Livre)
Tempo de Recomposição: 1h
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: você
Duração: 1 minuto/nível(max 10min)
Componentes: Verbal

Você mantém a sua atenção amplificada magicamente. Um poderoso sexto sentido o ajuda a não ser surpreendido e a reagir mais prontamente. Você sempre não pode ser surpreendido e nota qualquer ladino querendo o atacar furtivamente (imune a ataques furtivos). Além disso, você consegue se esquivar melhor de golpes, pois esta mais ciente de onde eles o atingirão, você recebe +2 de bônus mágico na CA e em seus testes de Reflexo.

Nível sub-criativo 3

Abrir

Veja o mesmo efeito descrito no ramo Material. A diferença é que aqui o alcance não é Toque, mas sim até 12m do alvo (você precisa vê-lo).

Brilho Ofuscante

Veja o mesmo efeito descrito no ramo Natural

Proteção contra Medo

Tipo: magia
Tempo de Recomposição: 30 minutos

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa
Alcance: curto(7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]
Duração: 6h
Alvo: si mesmo ou número de dados de vida igual ao seu nível de conjurador
Componentes: Verbal

O conjurador pode tornar seus aliados mais resistentes aos feitiços de medo (qualquer um que cause medo, espanto ou coisa do tipo), ou mesmo tornar a si mesmo resistente. O conjurador pode conjurar essa magia sob si mesmo ou sobre um numero de dados de vida (de indivíduos) igual ao seu nível de conjurador distribuídos da maneira que desejar. Assim que lançar a magia ele deve 'prender' um ponto temporário de sub-criatividade nela(esse ponto volta 1 dia depois da magia terminar, seja esgotando-se pelo tempo máximo ou pela vontade do conjurador). O alvo da magia (ou os alvos) recebe um bônus de +4 em qualquer teste de Vontade para resistir a feitiços de medo, enquanto esta durar.

Se o conjurador falhar em algum desses testes realizados ainda sob a duração da magia ela se dissipa; se tiver conjurado sobre alguém, ela se dissipará caso essa pessoa (ou essas pessoas) vejam o conjurador falhando em um teste do mesmo tipo.

Nível sub-criativo 4

Confundir

Tipo: magia ou feitiço
Tendência: Neutro e Mau (Malfeitor)
Tempo de Recomposição: 20min
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]
Alvo: uma criatura
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade (anula)
Resistência a Magia: Sim

O conjurador pode usar esse encantamento para atrapalhar a mente de um alvo, tornado-o totalmente confuso e alienado enquanto durar o efeito (só afeta criaturas com mais de 6 de inteligência). Indivíduos com 5 ou mais DV não são afetados. O alvo de confusão não fica atordoado (os atacantes não recebem bônus para atacá-lo), ele ainda é capaz de se defender normalmente embora não ataque ninguém devido a confusão que se passa em sua mente. Além disso, ele não se move (a não ser que tenha que fazer isso pra sobreviver) e nem pode conjurar magias ou feitiços.





Linguagem Mental

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*

Tempo de Recomposição: 30 minutos

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: médio(30m+3m/nível) [100 ft. + 10 ft./nível]

Duração: 1 minuto

Teste de Resistência: Vontade (anula)

Resistência à magia: Sim

Esse efeito permite ao conjurador falar com alguém sem palavras, através da mente (precisa estar no campo de visão). Não é preciso saber a língua do alvo para conversar com ele. Desde que não saia do alcance da magia em relação ao alvo o conjurador pode manter o contato mental pela duração da magia. Se o conjurador gastar um ponto de sub-criatividade no momento da conjuração ele pode se comunicar com um alvo adicional (pode gastar vários pontos nesse sentido, um para cada alvo adicional; os pontos voltam a uma taxa de um por hora) ao mesmo tempo, ele simplesmente tem a capacidade de se comunicar com todos eles ao mesmo tempo sem se confundir.

Os alvos podem responder ao conjurador mensagens simples e pouco elaboradas (conseguem emitir apenas pequenas palavras). Caso o alvo não queira se comunicar com o conjurador ele pode realizar um teste de Vontade, se vencer estará imune a esse efeito lançado por esse conjurador durante um dia. Claro que para o conjurador se comunicar assim, ele deve estar concentrado nisso, se ele estiver fazendo qualquer outra coisa (como lutando) fica impossível se comunicar através da mente (enviar uma mensagem e receber uma resposta requer a uma ação). O mestre pode aplicar alguma penalidade por afetar a concentração no caso do alvo estar recebendo mensagens de algum conjurador enquanto estiver concentrado em outra coisa (em um combate, por exemplo).

Doce Voz

Tipo: feitiço ou magia

Tempo de Recomposição: 1h

Tendência: Neutro e Mal (Malfeitor)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alvo: você

Duração: 1 min/nível

Enquanto durar esse efeito a voz do conjurador assume um tom mais agradável aos ouvidos de quem o escuta e suas palavras parecem mais apropriadas. Na prática, o conjurador recebe um bônus de +4 em qualquer teste de atuação ou blefar ou diplomacia (deve escolher em qual delas no momento da conjuração) enquanto durar o efeito. Seus

bônus **não** se acumulam com usos seguidos.

Falso Amigo

Tipo: feitiço

Tendência: *Neutro e Mau (Malfeitor)*

Tempo de Recomposição: 2h

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]

Alvo: uma criatura com 4 ou mais de inteligência

Duração: 1h/3níveis

Teste de Resistência: Vontade (anula)

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

Para conjurar esse efeito o conjurador deve gastar um ponto de sub-criatividade (volta em um dia); esse feitiço costuma ser usado por necromantes para penetrar no ‘mundo’ de seus inimigos sob uma máscara de amigo. O alvo pode ser qualquer criatura desde que tenha inteligência 6 ou maior. A criatura tem direito a um teste para resistir (alvos com nível igual ou superior ao do conjurador tem +4 de bônus de circunstância nesse teste) a esse feitiço e caso esteja sendo ameaçada ou atacada por você ou seus aliados ela tem ainda +4 de bônus. Qualquer criatura que passe nesse teste fica imune a esse feitiço lançado por esse conjurador durante um dia.

Você não pode controlar a pessoa enfeitada como um autônomo, mas ele percebe suas palavras e ações de modo mais favorável. Você pode dar ordens ao alvo, mas precisa vencê-lo em um teste de Carisma para convencê-lo a fazer algo incomum (sem direito a novos testes). Indivíduos enfeitados nunca obedecem a ordens claramente suicidas ou muito perigosas. Qualquer ato do conjurador ou seus aliados que ameace o alvo cancela o feitiço. Você precisa saber falar a língua do alvo.

Nível sub-criativo 5

Ataque Mental

Tipo: feitiço ou magia

Tempo de Recomposição: 40 minutos

Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]

Duração: instantâneo

Teste de Resistência: Vontade (veja texto)

Resistência à magia: Sim

O conjurador é capaz de emitir um ataque mental





poderoso contra um humanóide (animais não são afetados). O alvo recebe 2d6 pontos de dano por contusão e fica com -2 de penalidade em todos os seus testes de ataque, perícia e conjuração (quando for preciso) durante 2d4 rodadas. Indivíduos conjurando magias ou feitiços devem realizar teste de conjuração para não perdê-los. Se o alvo passar no teste de Vontade ele não recebe o dano mas ainda fica com as penalidades, além disso ele fica imune a este efeito lançado por esse conjurador por um dia.

Proteção contra Domínio

Tipo: magia

Semelhante à proteção contra medo em termos de regras, a diferença é que aqui o alvo (ou os alvos) recebem +4 de bônus em quaisquer testes de Vontade realizados para resistir a feitiços e magias de controle ou espionagem mental.

O Chamado

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 30min

Tempo de Formulação: 1min

Duração: especial (veja texto)

Teste de Resistência: Vontade (anula), benéfica

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

Com essa na magia o conjurador é capaz de imbuir em alguém a capacidade de convocá-lo a qualquer momento. Para isso o conjurador deve 'deixar' com o alvo um ponto de sub-criatividade seu (que não precisa ser necessariamente do ramo mental). O conjurador ficará sem esse ponto até que o alvo realize O Chamado ou até que ele (o conjurador) decida terminar a magia. No momento da conjuração o conjurador ensina o alvo a maneira de realizar O Chamado, pode ser cantando uma canção ou recitando palavras de uma antiga história (etc). O fato é que quando realizar O Chamado, o conjurador saberá da extensão do perigo que o alvo esta correndo e mais ou menos a sua localização (por exemplo, no Condado, nas minas de Moria, etc). Essas informações serão mais, ou menos precisas de acordo com a distancia entre o conjurador e o alvo. Assim que o alvo realizar o chamado ou o conjurador quiser a magia termina o ponto de sub-criação retorna instantaneamente. Essa magia não fornece nenhum tipo de benefício para que o conjurador possa chegar mais rápido ao alvo. O conjurador pode ter vários alvos sob o efeito de O Chamado, mas terá que ficar com um ponto a menos de sub-criatividade para cada um desses.

Telecinésia

Tipo: feitiço ou magia

Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*

Tempo de Recomposição: 30 minutos

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: até 18m[60ft] de si

Duração: concentração (até 1 rodada/nível)

Teste de Resistência: Não

Resistência à magia: Não

Componentes: Verbal

O conjurador é capaz de mover pequenos objetos a distancia, com a força da mente. Ele pode mover objetos de até 10kg desde que estejam a no máximo 18m[60ft] de si. Move a uma velocidade de até 3m[10ft] por rodada. Esse efeito não permite ao conjurador arremessar objetos ou tomá-los das mãos de alguém (a não ser que o individuo não resista), mas caso o conjurador se concentre na arma de um oponente (o que requer uma ação) afim de atrapalhá-lo, o alvo deve realizar um teste de força ou receberá -2 de penalidade no seu próximo ataque devido a força estranha aplicada em sua arma.

Nível sub-criativo 6

Influenciar Emoções

Tipo: feitiço ou magia

Tendência: *depende da emoção (veja abaixo)*

Tempo de Recomposição: 1h

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: médio (30m+3m/nível) [100 ft. + 10 ft./nível]

Alvo: todos os indivíduos em um raio de 12m[40ft] (máx de 6 indivíduos; os com menos DV são afetados primeiro)

Duração: 1 min/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

Você consegue infundir nos alvos uma emoção a sua escolha:

Desespero(apenas feitiço, *Caótico e Mal (Destruidor)*): Essa maldição imbuí um sentimento de medo terrível sobre os alvos, minando sua determinação e confiança. Os alvos recebe -1 de penalidade de moral em suas jogadas de ataque, dano com armas, teste de habilidade, de perícia e testes de resistência. Emoção(desespero) dissipa emoção(esperança). Apenas criaturas com menos níveis(ou dados de vida) que o conjurador podem ser afetadas.

Amizade (magia ou feitiço, *Leal e Mau(Dominador)*): as criaturas encantadas reagem mais





positivamente. Suas atitudes mudam para a próxima reação mais favorável(hostil para pouco amigável, pouco amigável para indiferente, indiferente para amigável, amigável para prestativa). Criaturas em combate não são afetadas. Emoção(amizade) dissipa emoção(ódio).

Ódio (apenas feitiço, Neutro e Mau(Malfeitor)): as criaturas encantadas reagem mais negativamente. Suas atitudes mudam para a próxima menos favorável (o contrário da Amizade). Emoção (ódio) dissipa emoção (amizade).

Esperança (apenas magia): as criaturas encantadas recebem +1 de bônus de moral para testes de resistência, jogadas de ataque, testes de habilidades, de perícias e dano com armas. Emoção (esperança) dissipa emoção (desespero). Se os alvos dessa magia estiverem sob o efeito de algum efeito de medo eles podem realizar um novo teste com bônus de +2 para se livrar disso.

Raiva (apenas feitiço, Leal e Mau (Dominador)): a criatura encantada recebe +1 de bônus de moral na Força e Constituição, +2 para testes de resistência de Vontade e -1 de penalidade na CA. Eles são compelidos a lutar independente do perigo. Não se cumula com a fúria dos bárbaros ou com outro uso dele mesmo (desse feitiço). Apenas criaturas com menos níveis(ou dados de vida) que o conjurador e com tendência não benigna podem ser afetadas.

Todos os indivíduos na área tem direito a um teste de Vontade caso não queiram ser afetados pelo efeito, se passarem ficam imunes a este efeito conjurado por esse conjurador por um dia.

Som Ilusório

Tipo: feitiço ou magia
Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*
Tempo de Recomposição: 30minutos
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: 9m + 1,5m/nível [30 ft. + 5 ft/nível]
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade desacredita
Resistência à magia: Não
Componentes: Verbal

Você pode criar um som que aumente, diminua, se aproxime, se afaste ou fique imóvel em um certo local. Você escolhe o tipo de som criado quando conjura a magia e não pode mudar o seu caráter depois. Você deve conhecer o som para reproduzi-lo. Você pode reproduzir o som equivalente ao produzido por 2 humanos normais por nível de conjurador, inclusive você pode simular um diálogo se concentrado apenas nisso (se não se concentrar você não tem esse controle, você produz apenas um alvoroço de vozes humanas, por exemplo). Além disso, podem ser criados sons de caminhadas, gritos,

marcha ou corrida. Sons de animais são mais difíceis de se reproduzir: é preciso concentração absoluta(ação de rodada completa) para imitar animais com perfeição suficiente para enganar alguém (embora o conjurador não esteja de maneira alguma se comunicando com qualquer animal da mesma espécie que escute). Qualquer um que permaneça algum tempo na área de efeito e que fique claro para ele que não tem nada ali pra produzir tal som tem direito a um teste de vontade com +4 de bônus de circunstancia para dissipar a magia sobre si(ele é capaz de distinguir exatamente quais sons são reais e quais não são, em relação a essa conjuração desse efeito).

Essa magia (ou feitiço) também possui uma outra utilidade: você pode utilizar dela para imitar a voz de alguém que conheça, você recebe +8 de bônus mágico em qualquer teste realizado para imitar a voz de alguém que você conheça.

Obs: o alcance é distancia máxima do ponto central de onde você quer que os sons de origem, a distancia na qual ele será escutado a partir desse ponto depende da potencia do som.

Confundir Detecção

Igual ao efeito de mesmo nome descrito no ramo Corporal.

Nível sub-criativo 7

Ler Pensamentos Superficiais

Tipo: feitiço ou magia
Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*
Tempo de Recomposição: 1h
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: raio de 18m[60ft]
Duração: concentração (max 5 minutos)
Teste de Resistência: Vontade (anula)
Resistência à magia: Sim

Você pode detectar os pensamentos superficiais daqueles que estiverem na área de efeito. Esse efeito só é efetivo contra alvos de nível (dados de vida) mais baixo que o seu. A quantidade de informação revelada depende do tempo gasto analisando os indivíduos presentes na área de efeito:

1ª rodada: presença ou ausência de pensamentos: detecta todas as criaturas conscientes com inteligência 1 ou mais.

2ª rodada: quantidade de mentes que pensam e a força (valor) de cada uma.

3ª rodada: pensamentos superficiais de qualquer um na área (o que os indivíduos estão pensando no momento). É preciso uma ação para ler a mente de um individuo em uma rodada, somente é possível ler os pensamentos superficiais de





um individuo em uma mesma rodada.

O teste de resistência é feito na primeira rodada, se passar o alvo fica imune a este efeito conjurado por esse conjurador durante um dia.

Presença Distante

Tipo: feitiço ou magia

Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*

Tempo de Recomposição: 12h

Tempo de Formulação: 10 min

Alcance: 1km/nível

Duração: 1minuto/nível

Componentes: Verbal

O conjurador é capaz de expandir a sua consciência para lugares relativamente distantes (1km por nível), na verdade a sua mente vaga enquanto seu corpo permanece em transe e totalmente vulnerável. É dito que algumas pessoas vêem os conjuradores nessa 'forma' com um vulto translúcido de si mesmo, não se sabe se isso é intencional ou não por parte deles.

Enquanto vaga com esse efeito, o conjurador pode se movimentar a até 5x a sua velocidade normal (para frente e para trás) e numa velocidade igual a sua velocidade normal para cima e para baixo (voando), mas não pode subir mais de 30m[100ft] acima ou descer mais de 30m[100ft] abaixo do ponto onde seu corpo se encontra. O conjurador não pode atravessar barreiras físicas na quais não conseguiria normalmente (não atravessa paredes). Nessa forma o conjurador consegue ver e ouvir, mas não consegue usar qualquer outro sentido (não pode sentir cheiros, gostos ou tocar nada, muito menos ferir ou ser ferido, ele fica imune a magias e feitiços, com exceção daquelas do ramo Mental). Ele ainda pode falar, todos que estiverem no alcance de sua voz escutam normalmente. Nessa forma o conjurador não leva nenhum item, mesmo que seja mágico.

O conjurador pode conjurar magias ou feitiços nessa forma, desde que não sejam de toque. Mas sempre que conjurar um efeito de fator sub-criativo 3 ou menor o conjurador deve gastar 1 ponto temporário de sub-criatividade adicional (volta em 1d4h), para efeitos de fator sub-criativo entre 4 e 6 deve gastar 2 pontos temporários de sub-criatividade adicionais (voltam em 1d4h cada) e para efeitos de fator sub-criativo entre 7 e 9 deve gastar 3 pontos temporários de sub-criatividade adicionais (voltam em 1d4 h cada). Se não tiver pontos para gastar então não poderá conjurar magias nessa forma. Falhar na conjuração de qualquer efeito cancela este (Presença Distante) imediatamente e o conjurador recebe um dano igual ao que receberia por ter falhado na conjuração deste efeito.

Se for um feitiço o conjurador não poderá entrar em um terreno místico, se for uma magia o conjurador não poderá entrar um terreno corrompido.

Voz Encantadora

Tipo: feitiço ou magia

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 2h

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: alcance da voz (até um máximo de 30m[100ft])

Duração: 1 minuto por nível (max 10 minutos)

Teste de Resistência: Vontade (anula)

Resistência à magia: Sim

A sua voz se torna tão atraente que todos que a escutam parecem não querer fazer outra coisa a não ser isso. A partir do momento que o conjurador começa a falar ou cantar, todos que puderem escutá-lo (e que o conjurador quiser que sejam afetados) devem realizar um teste de Vontade, aqueles que não passarem no teste tem sua atenção voltada às palavras do conjurador ignorando tudo o que acontece ao redor (não ser que estejam correndo perigo, com em meio a um combate por exemplo). Indivíduos com Sabedoria 16 ou superior são imunes. O conjurador deve permanecer falando ou cantando, assim que ele parar o efeito termina (dura no máximo 1 minuto por nível). Caso alguém da platéia seja atacado ou sofra algum ato hostil o efeito termina. Enquanto durar o feito o conjurador tem +10 de bônus em seus testes de blefar, atuação e diplomacia realizados contra os alvos que não passaram no teste. Os alvos recebem uma penalidade de -2 em seus testes de ouvir e observar pois ficam muitos concentrados no conjurador.

Caso as criaturas não afetadas tentem de algum modo 'despertar' as outras, elas tem direito a um novo teste com +2 de bônus a cada rodada em que tentarem isso.

Inspirar Medo

Tipo: feitiço

Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*

Tempo de Recomposição: 30 minutos

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]

Efeito: cone invisível de terror emanando no conjurador até ao seu alcance máximo

Alvo: todos indivíduos na área de efeito.

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade (anula)

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal





O conjurador concentra uma potente dose de energia sombria em um cone invisível de terror que faz muitas criaturas entrarem em pânico. Os efeitos exatos dependerão do alvo:

Personagens/criaturas com 4 ou menos dados de vida que falhem no teste ficam Apavorados.

Personagens/criaturas que tenham entre 5 e 10 dados de vida que falhem no teste ficam Amedrontados.

Personagens/criaturas com mais de 10 dados de vida falhem no teste ficam Abalados.

Indivíduos que passem no teste não sofrem qualquer efeito e ficam imunes a este feitiço (lançado por esse conjurador) por pelo menos 1 dia.

Nível sub-criativo 8

Difícil de Enganar

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Caótico e Neutro (Espírito Livre)*

Tempo de Recomposição: 30 minutos

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]

Duração: concentração (máximo de 1 minuto)

Teste de Resistência: Vontade (anula)

Resistência à magia: Sim

A cada rodada você se concentra em um alvo, que precisa estar dentro do alcance da magia. Você sabe se o alvo está deliberada e conscientemente mentindo, pois é capaz de sentir as vibrações de sua mente. Apesar disso, esse efeito não revela a verdade nem descobre erros não intencionais ou revela omissões. A cada rodada você pode se concentrar em um alvo diferente. Cada alvo tem direito a um teste de resistência, se passar fica imune a esse efeito lançado por esse conjurador durante um dia e o conjurador não chega a conclusão nenhuma quanto a suas palavras.

Alterar Memória

Tipo: magia ou feitiço

Tendência: *Caótico e Mau (Destruidor)*

Tempo de Recomposição: 12h

Tempo de Formulação: 5 minutos

Alcance: curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]

Alvo: uma criatura

Duração: veja texto

Teste de Resistência: Vontade (anula)

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

Para conjurar esse efeito o conjurador deve gastar dois pontos temporários de sub-criatividade (que voltam em 1d4 dias cada): você pode penetrar a mente do alvo e modificar até 5 minutos de memória, usando uma das seguintes escolhas, mas existe um detalhe importante: você só pode alterar ou eliminar uma memória do alvo que você também tenha em comum, você não pode alterar ou eliminar a memória de um evento que você não estava presente, mesmo se você souber que o alvo tem essa memória, para isso você também deveria ter a memória desse mesmo evento. Esse efeito **não** permite ao conjurador ler memórias e segredos de qualquer tipo na mente do alvo que ele (conjurador) não saiba.

- Eliminar toda a memória de um evento passado.(max 5 minutos do evento, apenas feitiço)
- Permitir que o alvo se lembre com perfeição de um evento anterior (Ex: ele pode se lembrar de cada palavra de uma conversa de 5min ou cada detalhe de uma passagem escrita, apenas magia)
- Alterar os detalhes de um evento genuíno (max 5 minutos de alteração, apenas feitiço).
- Implantar a memória de um evento falso (max 5 minutos de memória, apenas feitiço)

Executar a magia exige uma ação, se o alvo falhar em seu teste de resistência a execução continua até se passarem 5 minutos (o mesmo tempo possível de ser alterado na memória do alvo) enquanto você visualiza na memória do alvo o que deseja implantar. Se sua conjuração for interrompida antes que ela termine, ou se o alvo ficar fora do alcance do efeito durante esse período ela é perdida.

A memória modificada não afeta necessariamente as ações do alvo, principalmente se contradisser as suas inclinações naturais. Uma memória illogicamente modificada, como lembrar o alvo que ele gosta de beber veneno é dissipada como um sonho ruim ou uma memória afetada por muito vinho. Uma modificação mais interessante seria implantar lembranças de encontros amigáveis com você (fazendo-o agir mais favoravelmente ao conjurador), mudando detalhes de ordens recebidas por um supervisor ou fazendo esquecer que ele o viu antes (se foi um encontro rápido). O mestre tem o direito de definir se a memória modificada faz pouco sentido para afetar o alvo.

Se o alvo passar no teste ele fica imune a esse efeito lançado por esse conjurador durante 1 ano. Para cada uso além do primeiro desse efeito por um conjurador sob um mesmo alvo em um mesmo mês, o alvo recebe um bônus de +1 (cumulativo) em seu teste de resistência. Se o alvo passar ele não só se livra do efeito como também tem a sua memória totalmente restaurada caso tenha sido de alguma forma alterada por outros usos desse efeito (por esse conjurador) sobre ele.





Após um ano de uma memória ter sido implantada, apaga ou modificada o alvo tem direito a um teste de Vontade (com +2 de bônus) para se livrar do efeito, se falhar pode realizar esse teste a cada 6 meses após isso, com +1 de bônus cumulativo para cada teste.

Dominar a Mente

Tipo: feitiço

Tendência: *Neutro e Mau (Malfeitor)*

Tempo de Recomposição: 10h

Tempo de Formulação: 1 ação de rodada completa

Alcance: Médio (30m + 3/nível) [100 ft. + 10 ft./nível]

Duração: 1h/nível

Teste de Resistência: Vontade (anula)

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

Para conjurar esse efeito o conjurador deve gastar um ponto temporário de sub-criatividade (que volta em 1d4 dias): através desse poderoso feitiço o conjurador é capaz de entrar na mente de um indivíduo e obrigá-lo a seguir a sua vontade. Você pode controlar a vontade de qualquer criatura (de inteligência maior que 5). Você estabelece uma ligação telepática com o alvo, você pode forçá-lo a se comportar da maneira desejada, respeitando o limite de suas habilidades. Não é preciso falar a língua do alvo, uma vez que a comunicação é mental. Você sabe quais condições e sensações dele, mas não recebe informações sensoriais diretas. O alvo deve ter pelo menos 4 níveis(ou DV) a **menos** que o você.

O alvo pode realizar ações perigosas (dependendo da gravidade do perigo pode realizar um teste de Vontade com bônus de acordo com a situação, para evitar essa ordem), mas aquelas claramente auto-destrutivas são ignoradas. Uma vez que o controle seja estabelecido o alcance da magia passa a ser de 1km por nível do conjurador.

Se o alvo tiver tendência Leal e Bom (Cruzado) ele tem um bônus de +6 em seu teste de Vontade para resistir a esse efeito, se tiver tendência Neutro e Bom (Benfeitor) tem um bônus de +4 e se tiver tendência Caótico e Bom tem um bônus de +4.

Obs: se o alvo passar no teste inicial de Vontade ele esta imune a este feitiço durante um mês. O conjurador pode ter apenas um alvo sob o efeito desse feitiço por vez.

Círculo de Confusão

Tipo: feitiço

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 1 dia

Tempo de Formulação: 1 minuto

Alcance: Longo (120m + 12m/nível) [400 ft. + 40 ft./nível]

Área: círculo de raio de 120m[400ft]/nível a partir do ponto de origem

Duração: 2h/nível

Teste de Resistência: Vontade (veja texto)

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

Para conjurar esse feitiço o conjurador deve gastar um ponto temporário de sub-criatividade(volta em 1d4 dias): através desse feitiço poderoso o conjurador é capaz de criar uma área onde todos que entrarem caem momentaneamente sobre uma grande confusão mental. Depois de lançar o feitiço sobre uma determinada área todos que entrarem nela devem realizar um teste de Vontade ou ficarão totalmente perdidos (qualquer teste de Senso de Direção tem uma penalidade de -40), se esquecerão do que estão fazendo ali e pra onde estavam indo embora ainda mantenham uma pequena intuição sobre os lugares perigosos da região caso a conheçam. Mesmo que alguém tente contar ao alvo ele não se lembrará de nada. A cada minuto que permaneça área de efeito o alvo tem direito a um novo teste para tentar se livrar do feitiço, se falhar 3 vezes seguidas os testes passam a ser realizados a cada 10 minutos e se falhar 3 vezes seguidas novamente os testes passam a ser realizados a cada hora que o indivíduo passe na área de efeito. Se o indivíduo passar no primeiro teste, ao entrar pela primeira vez na área de efeito, então ele esta imune a este feitiço lançado por esse conjurador durante um dia. Se ele passar em outro teste de resistência (depois de ter falhado no primeiro) ele ainda deve realizar os testes se permanecer na área de efeito, mas recebe um bônus de +2(cumulativo) nos seus testes para cada vez que passar em um deles.

Se o conjurador estiver até 5km do ponto central da área de efeito do feitiço ele fica ciente de todos aqueles que falharem nos seus testes contra seu feitiço (tem um vislumbre rápido da vítima). Se concentrando (não pode fazer mais nada além disso) em um indivíduo que acabou de ser pego em sua armadilha (falhou no teste) ele pode realizar um teste resistido de Vontade com este para induzi-lo a seguir um determinado caminho (desde que esteja na área de efeito) ou simplesmente ficar parado (é necessário um novo teste a cada minuto que o conjurador quiser induzir o alvo a um caminho). O indivíduo ainda mantém o controle total de si mesmo, mas ele simplesmente está determinado a seguir naquela direção pois tem convicção que ela esta correta. O conjurador não pode induzir alguém a cair em um precipício ou atravessar uma correnteza assustadora, pois ele mantém a sua inteligência e seu senso de perigo e sobrevivência, mas ele pode conduzir o alvo a uma caverna aparentemente desabitada onde vivem ursos, por exemplo, ou mesmo conduzi-lo até si. Se o alvo conhecer bem a região ele pode receber bônus em seu teste





caso o conjurador esteja o conduzindo a um local em que ele saberia que é perigoso (como covis de monstros e animais conhecidos por ele). Se o alvo vencer o teste ele esta imune a esse controle durante um dia e pode realizar um novo teste imediatamente com +2 de bônus para se livrar do efeito inicial desse feitiço.

Esse feitiço não pode ser conjurado em terrenos místicos e em terrenos corrompidos sua área de efeito e duração são multiplicados pelo nível do terreno +1.

Nível sub-criativo 9

Ler Pensamentos Profundos

Tipo: feitiço ou magia

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 2h

Tempo de Formulação: 5 rodadas

Alcance: curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) [25 ft. + 5 ft/2 níveis]

Duração: instantânea (após a 5 rodadas)

Teste de Resistência: Vontade (anula)

Resistência à magia: Sim

Esse efeito muito poderoso permite ao conjurador ver dentro do coração das pessoas: esperanças, sonhos, temores, preocupações, amores, ódios, tentações...podem ser notados. No máximo, apenas uma grande informação (do tipo citado acima) pode ser lida por uso do efeito. O conjurador precisa manter a concentração no alvo por 5 rodadas e consumir um ponto temporário de sub-criatividade (que volta em 1d4 dias) para ler de forma compreensível qualquer informação, se for interrompido antes disso o efeito se dissipa. O alvo tem direito a um teste de Vontade, se passar ou se o conjurador falhar na conjuração fica imune a este efeito lançado por esse conjurador durante uma mês.

O Olho Sempre Atento

Tipo: feitiço

Tendência: *Leal e Mau (Dominador)*

Tempo de Recomposição: 10h

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: Semi-esfera de raio de 1km/nível

Duração: 1h/nível

Teste de Resistência: Vontade (anula), veja texto.

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

Para conjurar esse efeito o conjurador deve gastar dois pontos temporários de sub-criatividade no feitiço (voltam

em 1d4 dias cada): ao conjurar esse feitiço você estende a sua percepção negativa para uma semi-esfera de raio de 1km/nível centrada em si; a área é fixada após a conjuração e caso você saia dela o feitiço se dissipa. Uma vez conjurado você não precisa ficar atento ou concentrado.

Assim que você conjura esse feitiço você sente a presença de todas as criaturas de tendência não benigna que estão no raio de alcance do efeito. Você tem um vislumbre de cada uma dessas criaturas (até um máximo 10 delas, mesmo que existam mais, começando por aquelas de maior poder), uma por rodada. Você é capaz de determinar exatamente onde elas estão. Qualquer criatura tem direito a um teste de Vontade resistido com o conjurador para não ser detectada, caso alguma delas obtenha sucesso o conjurador sofre um pequeno desconforto (2d4 de dano por contusão) e o feitiço é abruptamente cancelado.

Após essa etapa sempre que alguém entrar na área de efeito (criatura de tendência não maligna) sua percepção será repentinamente desviada para ela: durante um máximo de 10 rodadas você a enxergará como se tivesse a 9m[30ft] dela (também avistará o que estiver próximo). Sempre que sua atenção for desviada dessa forma existe uma latência de 10 minutos para que possa acontecer de novo, durante esse período você não percebe criaturas através desse feitiço. Nesse ponto do feitiço (após ele se expandir) você não pode mais detectar ou visualizar as criaturas que já estejam na área de efeito, apenas detecta aquelas que cruzam os limites do alcance do feitiço. Qualquer criatura tem direito a um teste de Vontade resistido com o conjurador para não ser detectada. Em caso de sucesso o conjurador sofre um pequeno desconforto (2d4 de dano por contusão) e o feitiço é abruptamente cancelado.

Esse feitiço não pode ser conjurado em Terrenos Místicos. Em Terrenos Corrompidos tem o alcance e a duração multiplicadas pela sua potencia + 1 (x2 para terrenos de potencia um, por exemplo).

Cinturão de Energia Positiva

Tipo: magia

Tempo de Recomposição: 1 semana

Tempo de Formulação: 8h

Alcance: Semi-esfera de 480m[1600ft]/nível centrado no conjurador

Duração: 1 mês/nível (max. 1 ano)

Teste de Resistência: Vontade (veja texto)

Resistência à magia: Não

Componentes: Verbal

Essa magia é extremamente poderosa, mas também desgastante na mesma medida ao conjurador. Ele deve se





concentrar durante 8 horas e não fazer absolutamente mais nada, qualquer distração que tiver cancela a magia e o conjurador recebe o dano como se tivesse falhado.

Ao final das 8h uma poderosa energia de tom prata emana, centrada no conjurador em forma de uma semi-esfera, em todas as direções em 480m[1600ft] por nível. O conjurador fica ciente de todas as criaturas que estão na área de efeito e todas aquelas que ele não deseja que fiquem devem realizar um teste de Vontade resistido contra ele, se falharem recebem 1 ponto de dano por contusão por minuto até que saiam dos limites da magia (elas instintivamente saberão os limites da magia para saírem). Se obtiverem sucesso nada acontece.

Após conjurada a magia um campo de força invisível estará instalado mas todas as criaturas que se aproximarem dele são capazes de senti-lo e evitá-lo, se assim quiserem. Apenas aqueles que o conjurador permitir podem ficar dentro dos limites do Cinturão, mas, uma vez permitido que um indivíduo (ou criatura) fique, não se pode mais forçá-lo a sair através dessa magia, a não ser que ele saia dos limites dela por conta própria, então o conjurador pode tentar impedi-lo de entrar normalmente.

O conjurador é ciente de qualquer um que tente entrar no Cinturão, caso não queira que um indivíduo entre deve vencê-lo em um teste resistido de Vontade. O conjurador consegue deter um indivíduo ou vários desde que tenham até 2x seu nível de conjurador em DV(soma dos dados de vidas das criaturas e/ou indivíduos) com bônus de +6 no teste de Vontade resistido. Quanto mais a quantidade de dados de vida dos inimigos dispostos a entrarem aumentar, fica mais difícil para o conjurador impedi-los, acompanhe a tabela abaixo. O mestre pode escolher entre fazer um teste resistido pra cada indivíduo ou um comum a todos que estiverem tentando entrar ao mesmo tempo(pegando o de maior bônus), depende da disposição dele e dos jogadores(ou mesmo dividir o teste entre indivíduos semelhantes, fazendo testes diferentes entre aqueles mais poderosos).

Quantidade de Dados de Vida dos inimigos	Modificador do teste de Vontade do conjurador
2x seu nível de conjurador	+6
3x seu nível de conjurador	+4
4x seu nível de conjurador	+2
5x seu nível de conjurador	+0
6x seu nível de conjurador	-2
7x seu nível de conjurador	-4
8x seu nível de conjurador	-6

E assim por diante...

Se um indivíduo vencer ele pode entrar normalmente mas se sair e quiser novamente entrar terá que enfrentar o conjurador de novo, caso ele não permita sua entrada. Se perder, o indivíduo fica fatigado durante 1d4h e não terá força de espírito para enfrentar o conjurador novamente até que se

perder pelo menos 1 dia. Se perder por uma diferença maior que 4 então o indivíduo além de fatigado não pode tentar novamente durante no mínimo um mês (o mestre pode determinar mais se houver abuso por excesso de tentativas aqui) pois sua mente sofreu uma grande derrota e não está preparada para tal desafio de novo em um período menor que este.

Sempre que o conjurador perder o mestre deve anotar, se for vencido um número de vezes igual ao seu valor de Sabedoria então o efeito termina e o conjurador sofre todas as consequências disso (veja adiante).

Enquanto durar a magia o conjurador fica com seu nível efetivo de sub-criatividade reduzido em 3 pontos(deve prender esses pontos na magia). Além disso, o conjurador fica com uma penalidade de -2 em todos os seus testes de perícia e combate (não em testes relacionados a conjuração de magias ou feitiços)devido a atenção sutil que a magia exige do conjurador a todo momento. Os níveis de sub-criatividade voltam a uma taxa de um por mês após o término da magia.

Se o conjurador sair dos limites da magia ela termina, assim como se sua duração terminar ou se ele desejar. Mas se ele se for vencido um número de vezes igual ao seu valor de Sabedoria então o efeito também termina e o conjurador perde um ponto de Sabedoria permanentemente.

Esse feitiço não pode ser conjurado em Terrenos Corrompidos. Em Terrenos Místicos ele tem o alcance e a duração multiplicadas pela sua potência + 1(x2 para terrenos de potencia um, por exemplo).

OBS: não se pode conjurar essa magia novamente enquanto uma versão dela ainda estiver em curso.

Fadado ao Esquecimento

Tipo: feitiço

Tendência: *Caótico e Mal (Destruidor)*

Tempo de Recomposição: 1 dia

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: 6m[20ft]

Duração: 1mes/nível

Teste de Resistência: Vontade (anula)

Resistência à magia: Sim

Componentes: Verbal

Esse é um dos feitiços mais cruéis que se conhece. O conjurador é capaz de obscurecer as lembranças do alvo com trevas, podendo impedir que ele se lembre de quem é, quem conhece, onde vive e qualquer outra coisa. A extensão do esquecimento vai depender da vontade do conjurador:

1. Gastando **1 ponto temporário** de sub-criatividade(deve prender o ponto no feitiço, ele volta assim que a duração do feitiço terminar) o conjurador pode fazer com





que o alvo se esqueça de todas suas habilidades. Todas as perícias baseadas em Inteligência e Sabedoria tem sua graduação reduzida a 0 (só fica o bônus do atributo relevante), as baseadas em destreza tem seu valor de graduação reduzido em 4 pontos (embora isso não possa reduzir a graduação a um valor abaixo de 0). O alvo simplesmente se esquece de muita coisa que aprendeu até o momento podendo ser tornar ignorante em algo que antes era bom ou habilidoso. Ao final do feitiço o alvo volta ao normal.

2. Gastando **2 pontos temporários**(deve prender os pontos no feitiço, eles voltam assim que a duração do feitiço terminar) de sub-criatividade o conjurador, além dos efeitos descritos acima, faz com que o alvo perca a lembrança de todos que conhece, com exceção daqueles mais próximos (pai, mãe, filhos, irmãos, amigos muito próximos). O alvo simplesmente não se lembra mais dessas pessoas e de nenhum evento relacionado a elas, qualquer memória que envolva essas pessoas é perdida também: é como se o alvo realmente não as tivesse conhecido nunca (e conseqüentemente nunca tivesse uma historia em comum com estas). Ao final do feitiço o alvo volta ao normal.

3. Gastando **4 pontos temporários**(deve prender os pontos no feitiço, eles voltam assim que a duração do feitiço terminar) de sub-criatividade o conjurador, além dos efeitos descritos acima, faz com que o alvo também se esqueça de seus parentes próximos e inclusive que se esqueça de quem ele é. Nesse ponto o alvo simplesmente perde todas as lembranças que teve até esse ponto da sua vida, é como se tudo para trás estivesse envolto em trevas. Ao final do feitiço o alvo volta ao normal.

4. Gastando **6 pontos temporários** de sub-criatividade(deve prender os pontos no feitiço, eles voltam assim que a duração do feitiço terminar) o conjurador pode, além dos efeitos descritos acima, fazer com que o alvo regreda ao conhecimento de uma criança, na verdade de um recém nascido. O alvo simplesmente se vê em um mundo novo onde ele não conhece absolutamente nada podendo se valer apenas de seus instintos de sobrevivência para interagir com ele. O alvo não sabe mais falar, ler, não sabe o que se pode comer e o que não, não sabe o que é perigoso e o que não é. Ao final do feitiço o alvo volta ao normal.

5. Por fim, o conjurador pode fazer com que os efeitos descritos acima também sejam permanentes, desde que gaste o mesmo numero de pontos de sub-criatividade antes temporários, **permanente**(por exemplo, se o conjurador gastar 6 pontos permanentes ele pode fazer com que o ultimo dos efeitos acima seja permanente).

Se o conjurador não gastar o ponto permanente os efeitos duram por 1 mês/nível. Se o alvo tiver perdido perícias,

ele pode aprendê-las novamente, mas quando o efeito acabar o valor final das perícias não será cumulado, mas sim o maior (os adquiridos antes ou depois de ser alvo desse efeito).

O conjurador precisa ter contato olho a olho com o alvo e este tem direito a um teste de Vontade inicial, se falhar, o conjurador hipnotiza-o (o alvo permanece imóvel e enfeitiçado) e inicia o feitiço: o conjurador precisa manter esse contato durante 4 minutos e durante cada minuto após ter iniciado o feitiço (após ter vencido o primeiro teste) ele precisa vencer um novo teste (a cada teste vencido o conjurador ganha um bônus de +2 cumulativo para os próximos testes). Se tiver vencido todos os 5 testes (contando com o primeiro) e nada o tiver atrapalhado durante a conjuração o conjurador pode decidir se ira gastar o ponto **permanente** ou não (os pontos temporários devem ser gastos no inicio da conjuração, como de costume, se a conjuração falhar ele perde os pontos temporários do mesmo jeito). Se o alvo vencer o primeiro teste ele fica imune a este feitiço lançado por esse conjurador por um ano. Se ele vencer algum dos outros testes ele fica imune por 1 mês.





CAPÍTULO 6 ᑕᐱᑭᑦᑭᑦᑭᑦ ᑭᐱᑦ ᑭᐱᑦ ᑭᐱᑦ CRIATURAS DA TERRA-MÉDIA ᑕᐱᑭᑦᑭᑦᑭᑦ ᑭᐱᑦ ᑭᐱᑦ ᑭᐱᑦ

Águia Gigante



Celestial large magical beast

Dados de vida: 6d10 + 12 (50 PV)

Iniciativa: +3 (destreza +3)

Movimentação: 3m[10 ft], voar 36m[120 ft] (média)

Defesa: 17 (-1 tamanho, +3 destreza, +5)

Ataques: 2 garras +12 corpo a corpo, mordida +7 corpo a corpo.

Dano: Garra 1d6+6, mordida 1d8+3

Alcance: 1,5m[5 ft] por 1,5m[5 ft], 1,5m[5ft].

Qualidades especiais: Evasão, qualidades celestiais, ataca mergulhando, RD 5/+1, RM 14

Jogadas de proteção: Fortitude +7, reflexos +8, força de vontade +4

Habilidades: Força 22, destreza 17, constituição 15, inteligência 10, sabedoria 14, carisma 10

Perícias: ouvir +5, sentir motivação +9, observar +11 (+15 durante o dia), conhecimento (selvagem) +8

Talentos: Prontidão

Clima/terreno: floresta, planície e principalmente montanhas

Nível de desafio: 5

Tendência: Geralmente neutro bom

Avanço: 7-10 HD (large), 11-13 HD (huge)

Os maiores e mais nobres dos pássaros, criados por Manwë e Yavanna são também uma das raças mais antigas da Terra-Média, criadas antes mesmo das estrelas e dos elfos. Incumbidas de auxiliar homens e elfos em sua desesperada luta contra Morgoth na Primeira Era, se alojaram nas Crissaegrim.

CA OU DEFESA? *Uma vez que o sistema de combate apresentado neste livro diverge do apresentado no Livro do Jogador, é importante ter em mente as modificações a serem efetuadas nos monstros onde as estatísticas são meramente referidas às apresentadas no Livro dos Monstros. A Classe de Armadura deve ser considerada como base para a Defesa, porém com os seguintes ajustes: sempre que a criatura possuir armadura natural, este bônus deverá ser desconsiderado quando da conversão para Defesa, e automaticamente considerado como Redução de Dano. Porém essa RD não cumula com eventuais RDs provenientes do uso de armadura.*





Eram governadas nessa época pelo poderoso Thorondor, que construía seus ninhos nos picos inacessíveis das Echoriath, as montanhas gigantes de Beleriand. Thorondor em muito auxiliou os filhos de Ilúvatar nessa Era e as águias de modo geral fizeram muito por eles, como: a proteção de Gondolin dos espiões de Morgoth; o resgate de Beren e Lúthien fora de Angband; a proteção de Tuor, Idril e os sobreviventes de Gondolin quando fugiam da cidade; e a derrota (junto a Eärendil) dos dragões alados na Grande Batalha.

Na Segunda Era muitas Águias podem ter ido para Aman. Elas voaram do oeste para avisar Númenor da sua iminente destruição.

Na Terceira Era temos Gwaihir, o Senhor dos Ventos, como referência entre os que ajudaram os povos livres da Terra-média. Ele habitava o norte das Montanhas Sombrias, ele e seus amigos tiveram papel inestimável na expedição de Thorin e Companhia, na Batalha dos Cinco Exércitos, e durante a Guerra do Anel, quando libertaram Gandalf de Orthanc e resgataram Frodo e Sam das encostas ferventes de Orodruin.

São bem maiores que pássaros normais, com aproximadamente 3,5m[12ft] de altura e 10.5m[35ft] de envergadura (com as asas abertas), grandes o suficiente para carregar um Homem (ou um Anão mais um Hobbit); Thorondor, a maior das Águias, tinha uma extensão de asas de 55m (180ft). Podiam falar as línguas dos homens e elfos. Viviam por um longo tempo, e existe a possibilidade de que fossem imortais; os feitos de Thorondor espalham-se por um período de quase 600 anos. As águias possuem espíritos nobres, nunca malignas. Apesar de estarem perdendo o antigo sentimento que possuíam pelos mortais, as águias são inimigas do mal, e buscaram destruí-lo uma vez descoberto.

Evasão: Qualquer efeito possibilitaria à águia uma jogada de reflexos para livrar metade do dano, permite evitar o dano por completo.

Qualidades celestiais: Águias possuem resistência de 10 contra ácido, frio e eletricidade, além de redução de dano de 5/+1, e visão no escuro a uma distância de 18m[60ft].

Atacar mergulhando: Uma águia pode atacar mergulhando sempre que estiver a uma distância de ao menos 15m[50ft] do alvo. O ataque dá direito a um ataque de oportunidade para o alvo, se ele perceber a aproximação da águia. Porém, se a águia acertar o ataque, cada uma das garras infligirá 2d6+12 pontos de dano. Se ambas as garras acertarem, a águia poderá agarrar o alvo e erguê-lo do solo.

Capacidade de carga: Carga leve: 135kg[300lbs], carga média: 136kg-272kg[301-600lbs], carga pesada: 273kg-408kg[601-900lbs].

Aranha Gigante



As aranhas gigantes da Terra Média são parentes distantes de Ungoliant, um dos mais terríveis espíritos a tomar forma, cuja linhagem foi diluída através dos milênios porém ainda preserva uma grande dose de maldade. As “menores aranhas” (já que a maior é a terrível Laracna) infestaram partes da Floresta das Trevas e possivelmente outros lugares malignos e sombrios da Terra-Média, para onde se sentem atraídas.

Elas possuem certa inteligência e geralmente sabem falar algumas palavras com suas vozes grotescas. Geralmente as aranhas menores servem uma maior, armando armadilhas nas florestas e capturando viajantes.

Estatísticas: As estatísticas das Aranhas Gigantes da Terra Média são semelhantes às apresentadas no livro dos monstros (no livro em inglês está como Monstrous Spider, pág.208). Pode-se encontrar aranhas pequenas (int 3), médias (int 5) e grandes (int 8), seria raro encontrar uma maior que isso. A única diferença é que elas são mais inteligentes, podendo elaborar emboscadas, lutar com táticas um pouco mais elaboradas e em alguns casos até se comunicar de forma rude.

Balrog de Moria

Huge Outsider

Dados de vida: 26d8 + 260 (385 PV)

Iniciativa: +7 (+3Des, +4 Iniciativa aprimorada)

Movimentação: 12m[40ft], voar 24m (Mal).

Defesa: 30 (+3 destreza, -2 tamanho, +19)

Ataques: corpo a corpo: Espada Longa (enorme)





+42/+37/+32/+27 (dano 3d6+12) e Chicote (enorme; dano 1d6+6, alcance 6m[30ft]) ou punhos (ou garras, dano 2d6+12). Em qualquer um dos casos some +1d6 de dano por fogo causado por qualquer um de seus ataques devido às chamas imbuídas em suas armas ou punhos.

Alcance: 3m[10ft] por 3m[10ft], 3m[10ft]

Habilidades especiais: Habilidades mágicas, corpo em chamas.

Qualidades especiais: RD 18/+2, qualidades demoníacas, presença assustadora (CD 26), visão no escuro (total, como um humano à luz do dia), destruição de arma, RM 25, Aura Maia.

Jogadas de proteção: Fortitude +24, reflexos +16, força de vontade +19

Habilidades: Força 35, destreza 16, constituição 30, inteligência 20, sabedoria 20, carisma 16

Perícias: concentração +28, ouvir + 36, procurar +27, sentir motivação +28, identificar magia +30, observar +37, Saltar +29

Talentos: Ambidestria, trespassar, trespassar aprimorado, iniciativa aprimorada, ataque poderoso, lutar com duas armas.

Terreno/clima: Qualquer subterrâneo

Nível de desafio: 29

Tendência: neutro e mau

Avanço: 27-33 HD (imenso)

atraídos para a mina. O Balrog foi morto na luta contra Gandalf na época da guerra do Anel e é provável que não exista mais nenhum além dele na Terra-média na terceira era (a não ser que alguém procure mais algum nas profundezas da Terra...). Como Maiar, os Balrogs são imortais e muito poderosos. Possuem um coração de fogo, envolto em um corpo feito de escuridão, medindo aproximadamente 6m[20ft] de altura. O corpo do Balrog está constantemente envolto em chamas e fumaça, tornando difícil perceber claramente a sua aparência.

Aura Maia: gastando uma ação equivalente a movimento pode se concentrar em um indivíduo específico (que esteja a 27m[90ft] ou mais próximo dele) e usar contra-magia (o Balrog sempre percebe a conjuração feita à essa distancia).

Habilidades mágicas: Os Balrogs podem lançar o feitiço Muralha de Chamas 5 vezes por dia como uma habilidade similar a magia, isso conta como uma ação normal (e não como uma ação de rodada completa). Além disso, o feitiço Detectar Poder está sempre ativo no Balrog (com alcance de 100m). Considere o nível de conjurador deles = 25 para efeitos que considerem níveis de conjurador.

Qualidades demoníacas: Os Balrogs são imunes ao fogo e veneno, e possuem resistência ao ácido e eletricidade de 20.

Presença assustadora: Qualquer um que olhe para um Balrog à uma distância de 15m[50ft], deve fazer uma jogada de força de vontade (CD 26): criaturas com 4 ou menos DV que falharem no teste ficam Apavoradas durante 4d6 rodadas, criaturas com mais do que 4 DV ficam abaladas pelo mesmo período. Sucesso garante imunidade a este efeito pelo resto do dia.

Corpo em chamas: Os Balrogs são criaturas incandescentes: qualquer um que estiver a 3m ou menos de um Balrog deve ser bem sucedido em um teste de fortitude (CD 22; o teste deve ser feito em toda rodada que a criatura se manter no alcance) ou receber 1d6 de dano por fogo/calor a cada rodada (em caso de sucesso recebe metade do dano)

Além disso, como uma ação equivalente a movimento, a cada 1d4 rodadas o Balrog pode escolher entre: envolver seus corpos em chamas imensas, qualquer um que esteja a menos de 4,5m[15ft] devida realizar um teste de reflexos (CD 25) ou levar 10d6 pontos de dano por fogo (sucesso recebe metade), ou pode expelir uma fumaça negra de seu corpo (também como uma ação equivalente a movimento) num raio de 6m[20ft] ao redor de si: todos na área tem sua visão restrita a 1,5m[5ft] e quem está de fora não enxerga nada em meio a fumaça (camuflagem total); todos que estiverem na área (não afeta o próprio Balrog claro) devem realizar um teste de vontade (CD 20) ou adicionar um marcador de corrupção e



Terríveis espíritos de escuridão e fogo que se tornaram servos do Senhor da Escuridão, Morgoth. Na primeira era ajudaram seu mestre nas guerras em Beleriand matando muitos elfos e homens. Com a derrota de Morgoth um Balrog conseguiu fugir se escondendo nas profundezas das Hithaeglr. Lá ficou durante séculos até ser despertado na Terceira Era pelos anões, que escavaram fundo demais em Khazad-dûm à procura do precioso metal Mithril. Desde então ele reinou sob a mina dos anões que foram mortos ou fugiram as pressas perante tamanho terror. Muitos orcs e alguns trolls foram





recebem automaticamente -2 de penalidade em suas jogadas de ataque, dano, defesa e testes de perícias (enquanto a fumaça durar e por mais 1d4 rodas após seu termino); a fumaça dura 2d4 rodadas ou até que ele use Corpo em Chamas outra vez.

Destruição de arma: Qualquer arma não mágica que atingir um Balrog derreterá.

Besta Alada



Dragão Grande

Dados de vida: 8d12+16 (75 PV)

Iniciativa: +7 (+3 des, +4 iniciativa aprimorada)

Movimentação: 6m[20ft], voar 24m[80ft] (média)

Defesa: 22 (+3 destreza, -1 tamanho, +10)

Ataque: 2 garras +10 corpo a corpo, morder +5 corpo a corpo, ou 2 asas +6 corpo a corpo.

Dano: Mordida 2d8+6, garra 1d8+4, asa 1d6+4 + nocaute

Alcance: 1,5m[5 ft] por 3m[10 ft], 3m[10ft].

Qualidades especiais: ataque mergulhando, RD 5/+1, RM 14, Visão noturna.

Jogadas de proteção: Fortitude +8, reflexos +7, força de vontade +6

Habilidades: Força 19, destreza 17, constituição 15, inteligência 6, sabedoria 12, carisma 9

Perícias: Ouvir +15, mover-se em silêncio +10 (+16 voando), percepção +15

Talentos: Prontidão, ataque voador, iniciativa aprimorada.

Clima/terreno: Florestas temperadas e quentes, campos e montanhas.

Nível de desafio: 6

Tendência: Geralmente neutro mau

Avanço: Imenso (9-12 hd)

Essas criaturas sinistras apareceram pela primeira vez ao final da guerra do anel, servindo de montarias aladas para

os Nazgûl, segue um trecho do livro em que Tolkien as descreve:

"[...]se era um pássaro, então era maior que todos os outros pássaros, e era nu, sem penas ou plumas, e suas enormes asas eram como membranas de couro entre dedos de garras; e seu corpo fedia. Talvez fosse uma criatura de um mundo mais antigo, cuja espécie, sobrevivendo em montanhas frias e esquecidas sob a lua, perdurara além de seus dias, e em ninhos hediondos criara esta última criatura extemporânea, voltada para o mal. E o Senhor do Escuro a acolhera, alimentando-a com carnes nojentas, até que crescesse além da medida de todos os seres voadores; depois deu-a de presente a seu servidor, para que fosse sua montaria[...]."

Apesar da aparência, não são mortos-vivos, mas sim parentes distantes dos dragões. Elas lembram dragões bípedes, com asas de morcego. Em média possuem 9m[30ft] de comprimento, e entre 12-15m[40-50ft] de asas abertas. Elas possuem uma visão noturna excepcional, podendo enxergar tão bem à noite quanto sob a luz do dia.

Ataque mergulhando: Uma criatura dessas pode atacar mergulhando sempre que estiver a uma distância de ao menos 15m[50ft] do alvo. O ataque dá direito a um ataque de oportunidade para o alvo, se ele perceber a aproximação da criatura. Porém, se a criatura acertar o ataque, cada uma das garras infligirá 2d8+6 pontos de dano. Se ambas as garras acertarem, a criatura poderá agarrar o alvo e erguê-lo do solo.

Nocaut: Se utilizar as asas para atacar o inimigo quando no solo, um sucesso força o alvo, se criatura média ou menor, realizar uma jogada de força com dificuldade 15. Se falhar, é arremessado 1,5m[5 ft] para trás (caindo no chão).

Visão Noturna: enxergam tão bem à noite quanto durante o dia.

Criatura Tumular

Morto-vivo de tamanho médio

Dados de vida: 6d12 (40 PV)

Iniciativa: +1 (+1 destreza)

Movimentação: 9m[30ft]

Defesa: 11 (+1 des)

Redução de dano: +6 armadura

Ataque: Toque incorpóreo +5 (esse ataque ignora o bônus na defesa devido a armadura ou escudo) corpo a corpo **ou** com arma +6 (espada) corpo a corpo.

Dano: Da arma +2 ou toque causando 1d4 (mais os efeitos de seu toque, descritos abaixo).





Qualidades especiais: Morto-vivo, Habilidades Mágicas, presença assustadora, aura entorpecente, visão no escuro 36m[120ft], dissolver arma, Toque Amaldiçoado.

Jogadas de proteção: Fortitude +6, reflexos +4, força de vontade +4.

Habilidades: Força 15, destreza 13, constituição -, inteligência 8, sabedoria 12, carisma 12.

Perícias: Escalar +9, esconder +11, ouvir +7, mover-se em silêncio +14, procurar +6, percepção +6.

Talentos: Prontidão, reflexos em combate.

Clima/terreno: Qualquer terreno e subterrâneo

Nível de desafio: 7

Tendência: Sempre ordeiro mau

Avanço: Tamanho médio (7-11 dados de vida)

Essas criaturas habitam as Tyrn Gothad (Colina dos Túmulos), situada em Eriador entre a floresta velha e Bri. Região essa onde se concentram muitos túmulos, alguns dos antigos reis dos antigos edain, outros dos dúnedain que governaram essa terra posteriormente. Acontece que no décimo sétimo século da Terceira Era, quando a praga devastou todo o povo que vivia ali, veio o Rei dos Bruxos de Angmar e enviou esses espíritos malignos para habitar os túmulos e transformar a Colina dos Túmulos em um lugar sombrio. Atormentados pelos poderes da Sombra, as criaturas tumulares existem agora apenas para trazer morte, destruição e desespero para os vivos. Aparecendo como homens negros e sombrios, com luzes fracas onde deveriam ficar os olhos, as criaturas tumulares podem instigar medo até no coração do mais forte dos homens. Eles evitam a luz do dia, preferindo dias nebulosos e escuridão da noite ou de seus túmulos.

Presença assustadora: A aparência de um morto-vivo causa, a uma criatura de 4 DV ou menos que o veja, a necessidade de um teste de vontade (CD 15) para não ficar apavorada. Criaturas que são bem sucedidas ficam imunes ao efeito de medo daquela criatura por um dia. Se encontrarem mais de um morto-vivo, a jogada deve ser feita apenas uma vez por personagem, contra o morto-vivo com mais dados de vida.

Aura entorpecente: Qualquer um que se aproxime a menos de 3m[10ft] de uma criatura tumular sentirá os dedos frios da morte o segurando, forçando-o a realizar uma jogada de fortitude (CD 16) ou sofrer penalidade de -4 em sua força, enquanto permanecer próximo e ainda por mais 2d4 rodadas após deixar a área da criatura. Sucesso garante 1 minuto de imunidade contra a Aura.

Dissolver arma: Qualquer arma não mágica que acertar a criatura deverá realizar uma jogada de proteção contra uma dificuldade 14 sofrer os efeitos do feitiço Maldição das Armas.

Habilidades Mágicas: estão sempre sob o efeito do feitiço Pestilento. Podem 3x ao dia realizar um ataque de toque conjurando o feitiço Imobilizar Criaturas como uma habilidade similar à magia. Podem também lançar uma vez a cada 4 rodadas o feitiço Confundir **ou** o feitiço Influenciar Emoções (Desespero). Considere o nível de conjurador deles = 8 para efeitos que considerem níveis de conjurador

Toque Amaldiçoado: Qualquer um atingido ou tocado por uma criatura tumular pode sofrer um dos dois efeitos (50% de chance para cada efeito): ter 1d4 pontos de constituição drenados (Fortitude CD 17 para evitar), se a vítima falhar a criatura também recupera 2d4 pontos de vida. Ou, adicionar um ponto de corrupção (Vontade CD 17 para evitar), se a vítima falhar a criatura recebe +1 de bônus (acumulativo) em todas suas jogadas de ataque durante 1h.

Incorpóreo: qualquer ataque que sofrer de uma fonte física (mesmo que de uma arma mágica) tem 50% de chance de passar através dele e não causa-lhe nada. Sofre dano normal de criaturas também incorpóreas. Sempre se move silenciosamente. É capaz de se mover através de objetos sólidos se movendo apenas 1,5m[5ft] por rodada.

Morto-Vivo: imunidade a efeitos de influência mental e a venenos, não precisam dormir, não sentem cansaço, fadiga ou exaustão, não são afetados por paralisia, tontura ou doença. São imunes a acertos críticos, dano de habilidade, dreno de energia ou morte por dano massivo.

Dragões

Poderosas criaturas reptilianas que estavam entre os mais temidos servos de Morgoth. Da origem dos dragões nenhum conto fala; o primeiro deles a ser visto foi Glaurung, Pai dos Dragões, que primeiramente saiu de Angband na metade da Primeira Era. Após Glaurung vieram muitos outros para espalhar o medo entre Elfos e Homens pelas próximas três Eras; entre eles estavam Ancalagon o primeiro dragão alado, Scatha que residia nas vastidões geladas do norte, e Smaug, o último dos grandes dragões.

Os Dragões são dotados de grande inteligência e conseguem falar normalmente com suas vozes poderosas, além disso, muitos são capazes de lançar feitiços mentais poderosos (usam Carisma como atributo de conjurador).

Os dragões não foram destruídos ao final da Terceira Era; é dito que alguns sobreviveram até nosso tempo, mas os grandes lagartos e dragões dos Tempos Antigos não mais existem. Na Terceira Era, além de Smaug (o maior deles nesta era), é provável que os poucos dragões ainda existentes





residam nos picos das Ered Mithrin (montanhas cinzentas) e nas terras geladas dos Ermos do Norte.

A seguir vamos oferecer a descrição genérica de três tipos de dragões: médios, grandes e imensos. Para adaptar a descrição a dragões frios (conhecidos como grandes lagartos) basta considerar que não possuem asas nem baforada de fogo: sua ND é 1 nível menor para um dragão médio frio, 2 níveis menor para um dragão grande frio e 3 níveis menor para um dragão imenso frio em relação aos dragões de fogo.

Dragão Médio

Dados de vida: 7d12+14 (60PV)

Iniciativa: +4 iniciativa aprimorada

Movimentação: 12m[40ft], 30m[100ft] em vôo (média)

Defesa: 19 (+9)

Ataques e dano: veja descrição e tabelas detalhadas de ataques e danos no livro dos monstros, considere neste caso as estatísticas para um dragão médio. O bônus do primeiro ataque é +8 (os outros recebem -5 como mostra no livro dos monstros)

Alcance: 1,5[5 ft] por 3m[10 ft], 1,5m[5ft]

Qualidades especiais: RD 4/+1, RM 14, Baforada de fogo (dragões frios não possuem); Subtipo Fogo (dragões frios tem o subtipo frio); Conjurador; Imobilizar (grappling): veja no livro dos monstros na descrição geral dos dragões para mais detalhes, imunidades, Sentidos Aguçados.

Jogadas de proteção: Fortitude +7, reflexos +5, força de vontade +5

Habilidades: Força 13, destreza 10, constituição 13, inteligência 10, sabedoria 11, carisma 12.

Perícias: concentração +12, ouvir + 12, procurar +7, sentir motivação +8, identificar magia +10, observar +13, blefar +6, Saltar +8.

Talentos: Iniciativa aprimorada, ataque poderoso.

Clima/terreno: grandes cavernas, montanhas.

Nível de desafio: 8

Tendência: Qualquer Mau

Avanço: Médio (8-12 dados de vida)

Dragão Grande

Dados de vida: 13d12+39 (125PV)

Iniciativa: +4 iniciativa aprimorada

Movimentação: 12m[40ft], 45m[150ft] em vôo (poor)

Defesa: 23 (-1 tamanho, +14)

Ataques e dano: veja descrição e tabelas detalhadas de ataques e danos no livro dos monstros, considere neste caso as estatísticas para um dragão grande (large). O bônus do primeiro ataque é +16 (os outros recebem -5 como mostra no livro dos monstros)

Alcance: 3m[10 ft] por 3m[10 ft], 3m[10ft].

Qualidades especiais: RD 7/+1, RM 17, Baforada de fogo (dragões frios não possuem); Subtipo Fogo (dragões frios tem o subtipo frio); Conjurador; Imobilizar (grappling): veja no livro dos monstros na descrição geral dos dragões para mais detalhes; presença assustadora, imunidades, Sentidos Aguçados.

Jogadas de proteção: Fortitude +11, reflexos +8, força de vontade +9

Habilidades: Força 17, destreza 10, constituição 15, inteligência 12, sabedoria 13, carisma 14.

Perícias: concentração +17, ouvir + 17, procurar +10, sentir motivação +10, identificar magia +14, observar +18, conhecimento (vários) +10, blefar +10, Diplomacia +10, Saltar +15.

Talentos: Trespasar, iniciativa aprimorada, ataque poderoso, separar.

Clima/terreno: grandes cavernas, montanhas.

Nível de desafio: 14

Tendência: Qualquer Mau

Avanço: Grande (14-18 dados de vida)

Dragão Imenso

Dados de vida: 19d12+95 (220PV)

Iniciativa: +4 iniciativa aprimorada

Movimentação: 12m[40ft], 45m[150ft] em vôo (poor)

Defesa: 27 (-2 tamanho, +19)

Ataques e dano: veja descrição e tabelas detalhadas de ataques e danos no livro dos monstros, considere neste caso as estatísticas para um dragão imenso (huge). O bônus do primeiro ataque é +25 (os outros recebem -5 como mostra no livro dos monstros)

Alcance: 3m[10 ft] por 6m[20 ft], 3m[10ft]

Qualidades especiais: RD 10/+2, RM 20, Baforada de fogo (dragões frios não possuem); Subtipo Fogo (dragões frios tem o subtipo frio); Conjurador; Imobilizar (grappling): veja no livro dos monstros na descrição geral dos dragões para mais detalhes; presença assustadora, imunidades, Sentidos Aguçados.

Jogadas de proteção: Fortitude +16, reflexos +11, força de vontade +13

Habilidades: Força 23, destreza 10, constituição 19, inteligência 14, sabedoria 15, carisma 16.

Perícias: concentração +22, ouvir + 28, procurar +20, sentir motivação +18, identificar magia +22, observar +28, conhecimento (vários) +20, blefar +20, Diplomacia +20, Saltar +24.

Talentos: Trespasar, iniciativa aprimorada, ataque poderoso, separar, trespasar aprimorado.





Clima/terreno: grandes cavernas, montanhas.
Nível de desafio: 21
Tendência: Qualquer Mau
Avanço: Médio (8-12 dados de vida)

Baforada de fogo:

Dragões médios: cone de 9m[30ft], dano 2d10 (teste de Reflexos CD 15 para receber metade do dano). Pode usar uma vez a cada 1d4 rodadas.

Dragões Grandes: cone de 12m[40ft], dano 6d10 (teste de Reflexos CD 19 para receber metade do dano). Pode usar uma vez a cada 1d4 rodadas.

Dragões Imensos: cone de 15m[50ft], dano 10d10 (teste de Reflexos CD 24 para receber metade do dano). Pode usar uma vez a cada 1d4 rodadas.

Subtipo Fogo: imune a fogo, recebe dano dobrado por gelo/frio a não ser que passe em no teste apropriado. Se for dragão frio então é subtipo frio.

Imunidades: imune a efeitos de sono e paralisia.

Conjurador: podem conjurar feitiços como se fossem um conjurador de nível 6 com 3 pontos de sub-criatividade no ramo mental (Dragões Médios), um conjurador de nível 12 com 5 pontos de sub-criatividade no ramo mental (Dragões Grandes) e um conjurador de nível 18 com 7 pontos de sub-criatividade no ramo mental (Dragões Imensos).

Só podem conjurar feitiços e sempre devem esperar o tempo de recomposição antes de lançar outro feitiço (diferente dos conjuradores que podem quebrar essa regra sob pena de receberem dano). Podem usar contra-magia mesmo que não conheça a magia ou feitiço em questão.

Presença assustadora: Qualquer um veja um dragão grande uma distância de 27m[90ft] ou um dragão imenso a uma distância de 45m[150ft] deve fazer uma jogada de força de vontade (CD 18 para dragões grandes, CD 21 para dragões imensos): criaturas com 4 ou menos DV que falharem no teste ficam apavoradas durante 4d6 rodadas, criaturas com mais do que 4 DV ficam abaladas pelo mesmo período. Sucesso garante imunidade a este efeito pelo resto do dia. Indivíduos com o mesmo numero de DV do dragão ao mais são imunes a este efeito.

Sentidos aguçados: visão no escuro de 30m[100ft] para dragões médios, 90m[300ft] para dragões grandes e 150m[500ft] para dragões imensos. Enxergam 4x mais que um humano na penumbra e 2x mais em condições normais de luz.

Desde que estejam despertos, podem notar qualquer criatura (devido ao conjunto de todos seus sentidos aguçados) se movendo até uma distancia de 9m[30ft] para dragões médios, 27m[90ft] para dragões grandes e 40m[150ft] para dragões imensos de si e sabe com boa precisão onde ela está e

para onde esta indo desde que esteja neste raio (uma ou mais criaturas).

Ent



Planta Imensa

Dados de vida: 10d8+90 (160 PV)

Iniciativa: -2 (-2 destreza)

Movimentação: 9m[30ft] (apesar de grandes, são lentos).

Defesa: 6 (-2 tamanho, -2 destreza,)

Redução de dano: 18

Ataques: 2 golpes com os braços +17/+12, corpo a corpo.

Dano: 3d6+10

Qualidades especiais: Animar árvores, esmagar, planta, medo, RM. 17 (com exceção a magias e feitiços de fogo), Vulnerabilidade ao Fogo/Armas Perfurantes, dano contra objetos, Habilidades Mágicas.

Alcance: 3m[10 ft] por 3m[10 ft], 4,5m[15ft].

Jogadas de proteção: Fortitude +14, reflexos +1, força de vontade +15.

Habilidades: Força 30, destreza 7, constituição 28, inteligência 14, sabedoria 20, carisma 12.

Perícias: Esconder -9 (+20 em florestas), intimidação +8, conhecimento (natureza) +10, ouvir +9, sentir motivação +10, percepção: +9, conhecimento selvagem +10.

Talentos: Vontade de ferro, ataque poderoso, Trespassar.

Clima/terreno: floresta (floresta velha e fangorn)

Nível de desafio: 11

Tendência: Sempre neutro bom

Avanço: huge (11-18hd)

É dito que acordaram na Terra-média junto com os elfos. Surgiram dos pensamentos de Yavanna, Rainha da Terra, e são seus Pastores de Árvores. Pastores e guardiões





provaram ser, pois se despertados em ira, a fúria dos Ents é terrível e podem quebrar pedras e aço com suas mãos vazias. Temidos com razão, mas podem ser também gentis e sábios. Amam as árvores e procuram as preservar do mal. São imensos humanóides que têm aparência de árvores (alguns medindo mais de 5m[15ft] de altura). Entretanto, quando um ent se move, fica fácil notar que sua aparência esconde muito de sua real natureza. São os maiores e mais fortes de todos os povos livres da Terra Média. A pele deles é dura como casca de árvore e são fortes o suficiente para derrubar construções e quebrar pedras com facilidade. Na Terceira Era são vigias das florestas e lugares selvagens onde ainda habitam (Floresta Velha, perto do Condado e a Floresta de Fangorn). Não gostam de intrusos e podem representar um grande perigo a qualquer um que invadir seus domínios. Possuem sua própria língua, lenta assim como eles, mas alguns conseguem falar a língua dos homens e elfos.

Com o passar das Eras, os ents começaram a desaparecer, se recolhendo às suas florestas geralmente se tornando dormentes, sem sentir o que os ronda, amargos e completamente arborescos, como chamam. Muitos são desapontados com o desaparecimento das entesposas. Os ents odeiam orcs, trolls e (em menor escala) anões que desmatam suas florestas. Suspeitam de humanos também, mas mantém os elfos em grande estima. Barbárvore, muito conhecido na saga do Anel, é um dos 3 últimos Anciões que ainda existem e que vêm desde a criação dos Ents.

Animar árvores: Um ent pode animar até 2 árvores ao mesmo tempo a uma distância de 54m[180ft], controlando todos os seus movimentos. As árvores que são despertadas assim levam 1 rodada para erguer as raízes, e possuem as mesmas estatísticas dos huorns. Essas árvores permanecerão ativas enquanto o ent estiver até a 1km de distância dela, ou até o ent encerrar a sua atividade ou ficar incapacitado.

Esmagar: podem esmagar (pisando e/ou atropelando) um oponente de até tamanho médio, infligindo 2d12+5 pontos de dano. Oponentes que não tentarem realizar um ataque de oportunidade contra o ent, podem rolar uma jogada de proteção de reflexos com dificuldade 15 para evitar o dano.

Planta: imunes a venenos, sono, paralisia e atordoamento. Também são imunes a sucessos decisivos e efeitos de ação mental.

Habilidades Mágicas: podem conjurar à vontade as magias Sentir Animais e Plantas e Falar com Animais (não sofrem qualquer efeito de tempo de recomposição). Além disso, podem conjurar: Controlar Plantas, Comandar Plantas e Conhecedor das Florestas até 5x ao dia cada. Considere o nível de conjurador deles = 18 para efeitos que considerem níveis de conjurador.

Vulnerabilidade ao Fogo/Armas Perfurantes: levam dano dobrado de ataques com fogo (mágicos ou não). Armas de perfuração infligem apenas metade do dano no Ent.

Dano dobrado contra objetos: Devido à força e a natureza de planta dos ents, eles infligem dano dobrado contra objetos (de qualquer tipo).

Medo: qualquer um que ver um Ent enfurecido deve realizar um teste de Vontade (CD14) ou receber -2 de penalidade de Moral em todos os seus teste de ataque, dano e resistência (dura 3d6 rodadas).

Fantasma dos Pântanos Mortos

Morto-vivo incorpóreo de tamanho médio

Dado de vida: 3d12 (18 PV)

Iniciativa: +6 (+6 destreza)

Movimentação: flutuar 12m[40ft]

Defesa: 16 (+6 destreza)

Ataque: com feitiços

Dano: -

Qualidades especiais: Fantasma, Habilidades Mágicas, Ilusões.

Jogadas de proteção: Fortitude +1, reflexos +8, força de vontade +6.

Habilidades: Força 0, destreza 22, constituição 0, inteligência 12, sabedoria 16, carisma 22.

Perícias: Blefar +12, disfarce +12, esconder +12, ouvir +8, mover-se em silêncio +20, procurar +8, percepção +9.

Talentos: mobilidade

Clima/terreno: pântano (pântano dos mortos)

Nível de desafio: 3

Tendência: Geralmente neutro mau

Avanço: - 4-7 (médio)





Os fantasmas dos pântanos mortos são os espíritos de homens, elfos, orcs, anões ou outra raça que tenha morrido na água, e ainda assombam o local de seu túmulo. Os fantasmas dos pântanos mortos projetam a imagem de um pequeno ponto de luz, esperando dissuadir viajantes para um local onde possam drenar as suas vidas. No local onde está o cadáver da criatura, a imagem do corpo pode ser vista sob a água, mas não pode interagir. Eles não lutam e são completamente etéreos, mas eles tentam trazer para seu mundo, o dos mortos, qualquer viajante desavisado que cair em seu feitiço.

Ilusões: Os fantasmas dos pântanos mortos podem projetar ilusões deles mesmos à vontade (na verdade leva-se uma ação normal por ilusão projetada, não se pode ter mais que uma ao mesmo tempo). Eles geralmente usam esse poder para produzir aparições de seus antigos corpos, além de luzes e sons para estimular viajantes a explorar cada vez mais o pântano. Na sua forma natural são invisíveis, mas precisam se fazer visíveis para suas vítimas para usar seus truques (feitiços). Alguém que tenha motivos para não acreditar pode realizar um teste de Vontade (CD 16) para perceber a ilusão.

Combate: o combate com os fantasmas não é travado com espadas, mas sim com o espírito. Qualquer que deseje “atacar” um espírito deve realizar um teste resistido de vontade com ele: caso vença considera-se que o fantasma recebe 1d6 pontos de dano a cada 2 níveis que o atacante tenha: assim que ele tiver “ferido” suficiente para morrer ele desaparece e só é capaz de voltar 1d4 dias depois (são impossíveis de se destruir definitivamente). Caso o espírito vença o adversário fica ele paralisado por 1d4 rodadas (incapaz até mesmo de falar) e recebe uma penalidade de -2 em seus testes de Vontade durante esse período. Sempre que alguém for “ferido” (perder essa disputa resistida) por um fantasma deve também realizar um teste de Vontade (CD 16, aplique a penalidade de -2 já neste teste) imediatamente: se falhar deve escolher entre adicionar um marcador de corrupção ou perder 1d4 pontos de constituição (se chegar a 0 o alvo morre e se torna um fantasma). O fantasma recupera 1 ponto de vida para cada ponto temporário de constituição drenado ou 2 para cada ponto de corrupção adicionado em seu adversário.

Habilidades Mágicas: o Fantasma pode lançar o feitiço Voz Ilusória livremente (respeitando o tempo de conjuração, claro, mas lançam quantas vezes quiserem ao dia e ignoram os efeitos do tempo de recomposição). Pode lançar Confundir, Influenciar Emoções (desespero), Som Ilusório, Voz Encantadora 3x ao dia cada e Dominar a Mente 1x por dia. (nunca sofrem o efeito do tempo de recomposição; considere o nível de conjurador deles = 5 para efeitos que considerem níveis de conjurador).

A CD para resistir a qualquer feitiço deles é 16.

Fantasma: não pode ser atingido fisicamente de maneira alguma seja por armas (mesmo mágicas) ou magia. O único modo de se livrar deles é deixando o pântano ou vencendo-os a base de resistência, como explicado acima.

Huorn

Planta imensa

Dados de vida: 7d8+35 (73 PV)

Iniciativa: -1 (-1 destreza)

Movimentação: 12m[40ft]

Defesa: 7 (-1 destreza, -2 tamanho).

Redução de dano: +12 natural

Ataques: 2 golpes com os braços +12/+7, corpo a corpo.

Dano: 2d6+7

Alcance: 3m[10 ft] por 3m[10 ft], 3m[10ft].

Qualidades especiais: RM 15 (com exceção a magias e feitiços de fogo), Esmagar, Planta, Habilidades Mágicas, Fogo/Armas perfurantes, Dano dobrado contra objetos.

Jogadas de proteção: Fortitude +10, reflexos +1, força de vontade +8.

Habilidades: Força 24, destreza 9, constituição 20, inteligência 12, sabedoria 14, carisma 7.

Perícias: Esconder -9 (+16 em florestas), intimidação +6, conhecimento (qualquer) +8, ouvir +6, sentir motivação +7, percepção +7, sabedoria selvagem +8.

Talentos: Ataque poderoso, trespassar.

Clima/terreno: florestas (floresta velha principalmente e Fangorn)

Nível de desafio: 7

Tendência: Geralmente neutro

Avanço: Imenso (8-13 dados de vida)

Os huorns são criaturas parecidas com árvores, mas que não são tão nobres e ainda menos “despertos” que os Ents podendo passar séculos sem se movimentar. São sombrios e selvagens dedicados a proteger a floresta de qualquer mal, mas são incapazes de qualquer julgamento mais profundo sendo portanto um perigo para qualquer coisa que penetre seus domínios, os únicos que conseguem acalmá-los são os Ents. Normalmente quando se caminha em sua presença um viajante se sente desconfortável, como se alguém sempre estivesse o vigiando, o que não deixa de ser verdade. Vivem como árvores e é preciso que aconteça algo para despertarem, como uma agressão muito grande à floresta ou à entrada de um grande número de indivíduos em seus domínios.





Normalmente se parecem árvores negras e retorcidas. Os huorns que foram influenciados pela Sombra (a maioria não foi, e vivem totalmente “arvorescos”) carregam uma grande hostilidade em relação aos kelvar (“coisas vivas que fogem”), e criam florestas que são quentes, escuras e opressivas. Ambas as variantes de huorns (bons e maus) podem ser persuadidos por ents para combater inimigos em comum.

Esmagar: podem esmagar (pisando e/ou atropelando) um oponente de até tamanho médio, infligindo 2d10+4 pontos de dano. Oponentes que não tentarem realizar um ataque de oportunidade contra o ent, podem rolar uma jogada de proteção de reflexos com dificuldade 15 para evitar o dano.

Planta: imunes a venenos, sono, paralisia e atordoamento. Também são imunes a sucessos decisivos e efeitos de ação mental.

Habilidades Mágicas: podem conjurar à vontade as magias Sentir Animais e Plantas (não sofrem qualquer efeito de tempo de recomposição). Além disso, podem conjurar Controlar Plantas e Comandar Plantas até 3x ao dia cada. Considere o nível de conjurador deles = 10 para efeitos que considerem níveis de conjurador

Fogo/Ar, mas Perfurantes: levam dano dobrado de ataques com fogo (mágicos ou não). Armas de perfuração infligem apenas metade do dano neles.

Dano dobrado contra objetos: Devido à força e a natureza de planta dos Huorns, eles infligem dano dobrado contra objetos (de qualquer tipo).

Laracna



Verme Grande

Pontos de vida: 17d8+85 (165PV)

Iniciativa: +10 (+6 destreza + 4 iniciativa aprimorada)

Movimentação: 15m[50ft], escalar 6m[20ft]

Defesa: 15 (+6 destreza, -1 tamanho)

Ataque: mordida +16 corpo a corpo

Dano: mordida 2d6+6 e veneno

Alcance: 4,5m[15 ft] por 4,5m[15 ft], 3m[10ft].

Qualidades especiais: Veneno, teia, ataque pelas costas, RD 10/+2, Escuridão, Visão Noturna, RM 20, Verme

Jogadas de proteção: Fortitude +15, reflexos +16, força de vontade +12

Habilidades: Força 19, destreza 22, constituição 20, inteligência 16, sabedoria 14, carisma 14

Perícias: escalar +16, esconder +8 (+18 em teias), saltar +8, mover-se em silêncio +10 (+18 em teias), observar +10

Talentos: esquiva, mobilidade, iniciativa aprimorada, prontidão.

Clima/terreno: caverna (Cirith Ungol)

Nível de desafio: 17

Tendência: caótico mau

Avanço: imensa (16-20HP)

A maior das aranhas existente na 3ª Era na Terra-média, Laracna abita na Cirith Ungol, nas Montanhas das Sombras, um dos poucos caminhos para se entrar em Mordor além do Portão Negro. Embora ela não sirva a Sauron ele a utiliza tanto como guardião da passagem onde se encontra quanto como um meio de matar de forma horrível seus prisioneiros ou aqueles que o decepcionem. Ela é imensa, armada com veneno em suas presas e chifres e uma longa garra de ferro em suas pernas. Sobre seu pescoço em forma de talo, ela traz uma cabeça com inúmeros olhos.

Veneno: A potência do seu veneno força a vítima a fazer uma jogada de fortitude (CD 25) ou perder 1d8 de força. Quando a força da vítima chegar a 0, ela ficará paralisada. O retorno da força é gradual, na medida de 1 ponto por hora. Após ser infectada pelo veneno a vítima ainda tem que realizar um teste de Vontade (CD 17) ou adicionar um ponto de corrupção (esse último teste só é necessário uma vez durante um dia, mesmo que afetado várias vezes pelo veneno)

Teia: pode lançar teias tão fortes quanto cordas, capazes de agüentar até 600kg[1300lb]. As teias podem ser usadas para capturar criaturas, realizando um ataque de toque a distância, com bônus de +17, a uma distância de até 6m[20ft]. Para escapar é necessário uma jogada de Arte da Fuga (CD 22), ou de força (CD 27). A teia pode ser cortada, possui dureza 5 e 20 PV (considere isso para uma massa de teia capaz de prender um humano), ou pode ser queimada.

Ataque pelas costas: pode realizar ataques pelas costas ou flanqueando (como se fosse ladino), causando 3d6 pontos extra de dano.

Escuridão: qualquer fonte de luz que esteja a até 30m[100ft] da Laracna (mágica ou não) tem sua capacidade de





iluminação reduzida à metade. A sensação de vazio e escuridão emanada por ela é tão grande que qualquer um no raio de efeito (30m) que deseje conjurar uma magia ou precise se deve passar em um teste de concentração (CD 16; para efeitos de Luz CD 20) ou perder a magia devido ao terrível desconforto e todos os testes de perícias sofrem uma penalidade de -4 (sem direito a teste) pelo mesmo motivo.

Visão Noturna: enxerga normalmente na escuridão, mas tem uma penalidade de -10 em seus testes de Observar sob a luz do dia, situação essa que ela sempre tenta evitar.

Verme: imune a efeitos que afetam a mente

Meio-Orc

Entre Orcs e Uruk-Hais que se reuniram na Terceira Era do Sol em Isengard estavam homens cujo sangue havia se misturado ao de Orcs através da feitiçaria maligna de Saruman. Eram homens grandes e fortes, mas que herdaram um pouco da estupidez e da repugnância dos Orcs (uns mais, outros menos). Eles podem sair à luz do sol normalmente. Sua tendência na maioria dos casos tem algo de maligna, pois essa é uma maldição impregnada em seu sangue. Como eles tem uma aparência mais humana (que orcs e uruk-hais) não podem ser tão facilmente notados como não-humanos.

A classe favorecida dos meio-orcs é bárbaro, porém existem guerreiros, ladinos e alguns Necromantes entre eles, além das classes de PdM.

Estatísticas: as estatísticas dos Meio-Orcs da Terra Média são semelhantes às apresentadas no livro do jogador de D&D. Porém os meio-orcs da Terra Média não possuem Visão no Escuro.



Mumakil



Animal imenso

Dados de vida: 14d10+126 (200 PV)

Iniciativa: -1 (-1 destreza)

Movimentação: 15m[50ft]

Defesa: 21 (-1 destreza, -2 tamanho)

Redução de dano: +14 natural.

Ataques: Pancada +16 corpo a corpo, 2 pisões +11 corpo a corpo; ou chifrar +16 corpo a corpo

Dano: pancada 2d8+11, pisão 2d8+5; chifrada 2d10+16

Alcance: 9m[30 ft] por 12m[40 ft], 9m[30ft].

Qualidades especiais: Atropelar (2d10+16), Torre de Guerra, Faro

Jogadas de proteção: Fortitude +18, reflexos +3, força de vontade +6

Habilidades: Força 32, destreza 8, constituição 28, inteligência 3, sabedoria 14, carisma 7

Perícias: Ouvir +7, percepção +8

Talentos: Nenhum

Clima/terreno: Harad

Nível de desafio: 13

Tendência: Sempre neutro

Avanço: Imenso (15-20 dados de vida)

Também conhecidos como olifantes, são criaturas imensas, parecidas com elefantes, mas 4 vezes maiores e dotados de enormes presas! Treinados pelos haradrim como feras de guerra eles marcham pelos campos de batalha transportando enormes torres nas costas onde ficam inúmeros lanceiros e arqueiros disparando contra os inimigos.

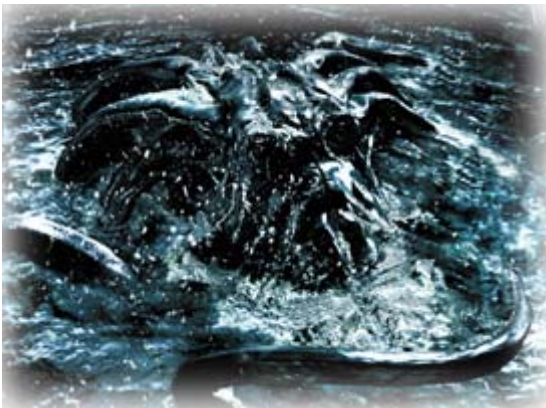




Atropelar: correndo a toda velocidade o Mumakil pode atropelar qualquer um que estiver na sua frente (criaturas grandes ou menores) causando 2d10+16 pontos de dano. Qualquer criatura pode abdicar de seu ataque de oportunidade para realizar um teste de Reflexo (CD 25) e receber apenas metade do dano.

Torre de Guerra: o Mumakil pode servir de torre de guerra, ele pode carregar entre 10 e 15 indivíduos em Torres montadas sobre suas costas (qualquer um que queira disparar com eficiência de cima desse animal deve ter os Talentos Acuidade com Armas (arcos ou lanças) e Precisão).

Observador na Água



Fiendish Large Squid

Dados de vida: 10d8+20 (80PV) (cabeça), 3d6+6 (18PV) (cada tentáculo)

Iniciativa: +4 (+4 iniciativa aprimorada)

Movimentação: 9m[30ft] (isso no pântano que é raso e obriga a criatura ao contato com o solo, em águas profundas seria 24m[80ft])

Alcance: 3m[10ft] por 6m[20ft]/3m (12m[40ft] com os tentáculos)

Defesa: 9 (-1 tamanho)

Redução de dano: cabeça: 12; tentáculos: 6

Ataques: 6 tentáculos +15, mordida +10 corpo a corpo

Dano: Tentáculo 1d6+8 (pancada), Mordida 2d8+4

Qualidades especiais: Imobilizar aprimorado, Constrição, RD 7/+1, RM 16, visão no escuro (18m[60ft]), imunidade a efeitos mentais.

Jogadas de proteção: Fortitude +9, reflexos +3, vontade +8

Habilidades: Força 26, destreza 11, constituição 14, inteligência 5, sabedoria 12, carisma 12

Perícias: ouvir +9, observar +9, esconder-se +12

Talentos: Prontidão, Iniciativa Aprimorada.

Clima/terreno: aquático, pantanoso

Nível de dificuldade: 11

Tendência: Sempre neutro mau

Avanço: Huge (12-16 HD; talvez tenha mais tentáculos)

Essa criatura perigosa pode ser encontrada no pequeno lago que fica a frente do portão de Moria, não se sabe a quanto tempo ela está lá, apenas que é uma criatura maligna, e vinda dos dias antigos. A sociedade no Anel comprovou o seu poder. Ela possui vários tentáculos, cada um tem aproximadamente 12m[40ft] parecendo uma espécie de polvo gigante e uma enorme cabeça com uma boca de dentes grandes e serrilhados a espera de alimento trazido por seus inúmeros tentáculos. A criatura fica normalmente submersa não deixando que ninguém a note até que ela de o seu bote fatal na pobre vítima que se aproxime demais. Ela não tem preferências, ataca qualquer um que se aproxime e que seja uma fonte de alimento em potencial.

Imobilizar aprimorado: acertando um ataque com os tentáculos a criatura pode (somente contra criaturas medias ou menores) tentar agarrar a vítima. Se tiver sucesso pode usar Constrição.

Constrição: inflige o dano automático do tentáculo com um sucesso no teste de agarrar contra uma criatura media ou menor.

Imunidade a efeitos mentais: a criatura é imune a qualquer magia ou feitiço de domínio ou controle mental.

Visão no escuro: enxerga normalmente na escuridão até uma distancia de 18m[60ft].

Smaug

Dragão Imenso

Dados de vida: 25d12+150 (312PV)

Iniciativa: +4 iniciativa aprimorada

Movimentação: 12m[40ft], 45m[150ft] em voo (poor)

Defesa: 8 (-2 tamanho)

Redução de dano: +24 natural

Ataques e dano: veja descrição e tabelas detalhadas de ataques e danos no livro dos monstros, considere neste caso as estatísticas para um dragão imenso (huge). O bônus do primeiro ataque é +36 (os outros recebem -5 como mostra no livro dos monstros)

Alcance: 6m[20 ft] por 12m[40 ft], 4,5m[15ft].

Qualidades especiais: RD 15/+2, RM 25, Baforada de fogo; Subtipo Fogo; Conjurador; Imobilizar (grappling): veja no livro dos monstros na descrição geral dos dragões para mais





detalhes; presença assustadora, imunidades, Sentidos Aguçados

Jogadas de proteção: Fortitude +20, reflexos +14, força de vontade +18

Habilidades: Força 33, destreza 10, constituição 23, inteligência 18, sabedoria 19, carisma 18

Perícias: concentração +38, ouvir +40, procurar +32, sentir motivação +33, identificar magia +40, observar +38, conhecimento (vários) +34, blefar +31, Diplomacia +30, Saltar +35.

Talentos: Prontidão, trespassar, iniciativa aprimorada, ataque poderoso, separar e alguns talentos metamágicos e/ou talentos para dragões descritos no livro dos monstros.

Clima/terreno: grandes cavernas, montanhas

Nível de desafio: 29

Tendência: Caótico Mau

Avanço: Imenso (16-30 dados de vida)

Baforada de fogo: cone de 18m[60ft], dano 14d10 (teste de Reflexos CD 28 para receber metade do dano). Pode usar uma vez a cada 1d4 rodadas.

Subtipo Fogo: imune a fogo, recebe dano dobrado por gelo/frio a não ser que passe em no teste apropriado.

Imunidades: imune a efeitos de sono e paralisia.

Conjurador: pode conjurar feitiços como se fosse um conjurador de nível 26 com 9 pontos de sub-criatividade no ramo mental (somente nesse ramo). Só pode conjurar feitiços e sempre deve esperar o tempo de recomposição antes de lançar outro feitiço (diferente dos conjuradores que podem quebrar essa regra sob pena de receberem dano). Pode usar contra-magia mesmo que não conheça a magia ou feitiço em questão. O seu atributo principal de conjurador é o carisma, como todos os outros dragões.

Presença assustadora: Qualquer um o veja a uma distância de 63m[270ft], deve fazer uma jogada de força de vontade (CD 25): criaturas com 4 ou menos DV que falharem no teste ficam Apavoradas durante 4d6 rodadas, criaturas com mais do que 4 DV ficam abaladas pelo mesmo período. Sucesso garante imunidade a este efeito pelo resto do dia.

Sentidos aguçados: visão no escuro (240m[800ft]), enxerga 4x mais que um humano na penumbra e 2x mais em condições normais de luz. Desde que esteja desperto, pode notar qualquer criatura (devido ao conjunto de todos seus sentidos aguçados) se movendo até uma distância de 63m[210ft] de si e sabe com boa precisão onde ela está e para onde esta indo desde que esteja neste raio (uma ou mais criaturas).

Presumivelmente criado em Angband com os outros dragões-de-fogo ao final da Primeira Era foi morto em 2941 (Terceira Era) por Bard da cidade de Valle como mostrado na

saga O Hobbit (saqueou o reino anão de Erebor em 2770 e lá residia desde então). Também conhecido como Dragão de Erebor, O Magnífico, foi o último dos grandes dragões-de-fogo e o maior Dragão da Terceira Era.

Olog-Hai

Gigante grande

Dados de vida: 9d8+54 (100PV)

Iniciativa: +0 (+0 destreza)

Movimentação: 12m[40ft]

Alcance: 1,5m[5ft] por 1,5m[5ft], 3m[10ft].

Defesa: 9 (-1 tamanho)

Redução de dano: 8 (natural)

Ataques: Com arma ou soco: +15/+10 corpo a corpo

Dano: Por arma (normalmente martelo de combate enorme: 3d6; ou martelo de combate grande + escudo grande: 2d6, nesse caso acione o bônus do escudo na Defesa) +13 para armas de 2 mãos +9 para uma mão; soco 1d6+9

Qualidades especiais: Visão no escuro (darkvision) 18m[60ft], Sensibilidade ao Sol, RM 15, faro.

Jogadas de proteção: Fortitude +12, reflexos +3, força de vontade +6

Habilidades: Força 28, destreza 11, constituição 22, inteligência 10, sabedoria 12, carisma 9

Perícias: Escalar +15, intimidação +7, saltar +13, ouvir +7, observar +8, procurar +3

Talentos: Trespasar, vontade de ferro, ataque poderoso

Clima/terreno: Normalmente subterrâneo (região de Mordor)

Nível de desafio: 8

Tendência: Geralmente caótico mau

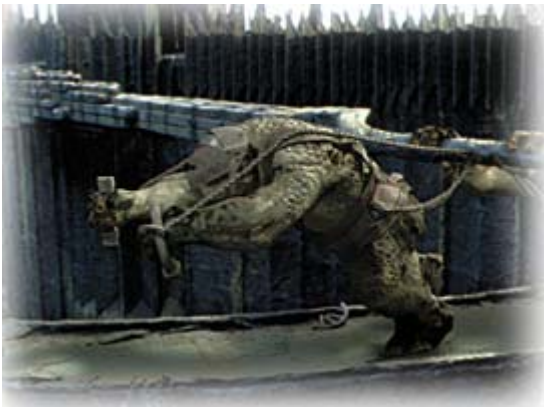
Avanço: Grande (10-15 dados de vida)

Criados por Sauron a partir dos Trolls, ele procurou dar à sua grande força melhor uso. Assim, foram feitos próximo ao final da Terceira Era, dotados de grande esperteza, força e maior agilidade que os Trolls, tanto que podem até suportar o Sol enquanto a vontade de Sauron estiver com eles. Estes foram chamados de Olog-hai, e eram monstros com a inteligência dos Homens malignos. Armados com dentes e garras e com a pele de pedra como os outros Trolls, eles também carregavam escudos negros, redondos e enormes, e usavam poderosos martelos que amassavam os elmos dos inimigos. Então, nas Montanhas de Mordor e nas florestas ao redor de Dol Guldur os Olog-hai foram enviados para a guerra por Sauron, o maior mal que Sauron liberou sobre seus inimigos.





Sensibilidade à luz: Os trolls recebem uma penalidade de -1 em todos os ataques e jogadas de perícia sempre que expostos à luz forte, seja mágica ou não.



podem ser encontrados em qualquer terreno. São resistentes, podendo viajar por dias praticamente sem descanso. Possuem uma remota organização de sociedade, e várias vezes ocorrem brigas entre si onde o lado perdedor sai morto. Falam a língua comum e alguns também a fala negra de Mordor. Existe entre eles alguns que são um pouco menores e mais fracos, esses são conhecidos como Goblins.

Estatísticas: As estatísticas de Orcs e Goblins da Terra Média são semelhantes às apresentadas no livro do mestre de D&D. A única diferença é que ambos tem a penalidade devido a luz, e é de -2 (ao invés de -1).

Sensibilidade à luz: Os orcs e goblins recebem uma penalidade de -2 em todas as suas jogadas de ataque e perícia sempre que expostos à luz do sol.

Troll



Orc/Goblin



Acredita-se que os orcs foram criados por Morgoth, na Primeira Era, como um terrível resultado das técnicas de tortura e feitiços nas quais ele submeteu os elfos que capturou. São uma raça nascida do ódio e da dor e sua única alegria é o sofrimento alheio. São provavelmente, entre as raças malignas, a que os jogadores mais encontrarão em suas jornadas, pois eles são como praga e se reproduzem rapidamente, infestando montanhas e cavernas com uma velocidade assustadora. Podem variar bastante em força, estatura, coragem...o único ponto que todos tem em comum é a aparência repugnante e a sensibilidade a luz do sol (são mais ativos a noite). Na Terceira Era Servem a Sauron e

Gigante grande

Dado de vida: 9d8+63

Iniciativa: -1 (-1 destreza)

Movimentação: 9m[30ft]

Alcance: 1,5m[5ft] por 1,5m[5ft], 3m[10ft].

Defesa: 8

Redução de dano: 12

Ataques: Com arma ou soco: +14/+9 corpo a corpo

Dano: Por arma (normalmente clava enorme: 2d6 ou massa pesada enorme: 3d6) +12 (duas mãos), soco 1d8+8

Qualidades especiais: Visão no escuro (darkvision) 24m[80ft], vulnerabilidade ao Sol, faro

Jogadas de proteção: Fortitude +13, reflexos +2, força de vontade +2

Habilidades: Força 26, destreza 8, constituição 25, inteligência 5, sabedoria 9, carisma 7

Perícias: ouvir +7, observar +4

Talentos: Trespasar, ataque poderoso





Clima/terreno: subterrâneos, colinas, florestas.

Nível de desafio: 7

Tendência: Geralmente caótico mau

Avanço: Grande (10-15 dados de vida)

Criados por Morgoth na primeira Era, foram uma tentativa do Senhor do Escuro de criar uma raça tão poderosa quando a dos Ents. Enormes e de uma força fenomenal eles possuem uma pele quase tão dura quanto pedra, mas são extremamente estúpidos, sendo que poucos entre eles conseguem sequer aprender a falar. Os trolls odeiam todas as outras criaturas, apesar de tolerarem orcs enquanto a comida for farta. São especialmente sensíveis ao contato com a luz solar, na qual se transforma em pedra.

Na Terceira Era do Sol, quando Sauron pela segunda vez apareceu em Mordor, ainda existiam muitos Trolls malignos e com pouca inteligência vagando pelas Terras Mortais. Alguns destes eram chamados Trolls de Pedra, outros Trolls das Cavernas, Trolls das Colinas, Trolls das Montanhas e Troll das Neves. Muitos contos da Terceira Era falam de sua maldade. Nas terras frias ao norte de Valfenda eles mataram o chefe Dúnedain Arador.

Vulnerabilidade ao Sol: Um troll que é diretamente exposto à luz do Sol deverá realizar uma jogada de fortitude com dificuldade 25 a cada rodada ou será transformado em pedra.

Uruk-Hai



Humanóide de tamanho médio

Dados de vida: 2d8+6 (15hp)

Iniciativa: +4 (+4 iniciativa aprimorada)

Movimentação: 9m[30ft]

Defesa: 10

Redução de dano: 1 (natural)

Ataque: +4 corpo a corpo, +1 a distância

Dano: pela arma +3

Qualidades especiais: Visão no escuro 15m[50ft], Faro.

Jogada de proteção: Fortitude +6, reflexos +0, força de vontade +0

Habilidades: Força 16, destreza 11, constituição 17, inteligência 10, Sabedoria 11, carisma 9.

Perícias: Esconder +5, intimidação +6, ouvir +5, mover-se em silêncio +4, observar +4

Talentos: Tolerância, iniciativa aprimorada, ataque poderoso.

Clima/terreno: Qualquer

Nível de desafio: 2

Alinhamento: geralmente Leal e Mau

Avanço: Pela classe de personagem

Após a derrota de Sauron pela Última Aliança e seu subsequente renascimento no ano 1000 da Terceira Era, ele percebeu que precisaria de uma raça de servos que não fossem tão fracos como orcs, e que fossem capazes de ações independentes e inteligentes. Após séculos de criação seletiva de orcs, os primeiros Uruk-Hai foram criados: maiores, mais fortes (chegando ao tamanho dos homens) e mais inteligentes que orcs comuns, os Uruk-Hai eram utilizados como comandantes e soldados de elite das tropas do Senhor do Escuro. Exatamente no ano de 2475, os Uruk-hai, saíram de Mordor e saquearam Osgiliath, a maior cidade de Gondor. Ainda possuíam muito dos Orcs: pele negra, sangue negro, olhos de lince, com garras e presas, mas não enfraqueciam à luz do sol nem a temiam. Então os Uruk-hai podiam ir onde seus malignos irmãos não poderiam e, sendo maiores e mais fortes, eram também mais corajosos e ferozes na batalha. Vestidos com armaduras negras, freqüentemente carregando espadas retas e arcos longos bem como muitas das malignas e envenenadas ar, mas dos Orcs, os Uruk-hai eram a elite dos soldados e muito freqüentemente os alto comandantes e capitães dos Orcs menores. Eles se consideravam superiores aos demais Orcs.

Na época da guerra do Anel muitos estavam sob o comando de Saruman marchando com o símbolo da mão branca.

A classe favorecida do Uruk-Hai é guerreiro, apesar de existirem rangers e alguns poucos ladinos e necromantes entre eles. As estatísticas acima esta mais para um guerreiro. Os modificadores das habilidades de um Uruk-Hai são: Força +4, constituição +3, carisma -2.

Visão no escuro: enxergam normalmente na escuridão até uma distancia de 15m[50ft].





Warg



Fera mágica grande

Dados de vida: 5d10+15

Iniciativa: +6 (+2 destreza, +4 iniciativa aprimorada)

Movimentação: 15m[50ft]

Defesa: 11

Redução de dano: 4 (natural)

Ataques: Mordida +9 corpo a corpo

Dano: Mordida 1d8+6

Qualidades especiais: Imobilizar, faro, visão no escuro (18m[60ft]), RD 4/+1

Jogadas de proteção: Fortitude +6, reflexos +7, vontade +2

Habilidades: Força 18, destreza 15, constituição 16, inteligência 5, sabedoria 12, carisma 10

Perícias: Esconder +7, ouvir +9, mover-se em silêncio +8, observar +9

Talentos: Prontidão, Iniciativa Aprimorada

Clima/terreno: Qualquer floresta, planície, campo e montanha

Nível de dificuldade: 4

Tendência: Sempre neutro mau

Avanço: grande (6-10 dados de vida)

Wargs são grandes lobos maculados por Morgoth e Sauron. Orcs geralmente usam wargs como montarias quando se dirigem para a batalha. Eles têm pelagem negra, e uma luz maligna nos olhos. São muito mais inteligentes que lobos normais, e entendem línguas, alguns wargs podem até falar. Orcs gostam de pensar que os controlam, demonstrando o quanto são bravos, ou estúpidos. Embora sejam vivos são de

natureza sobrenatural: às vezes seus corpos desaparecem após a morte.

Imobilizar: Um warg que ataca com mordida pode tentar imobilizar o oponente como uma ação livre, sem realizar um ataque de toque nem causando ataque de oportunidade. Se falhar, o oponente não pode tentar imobilizar o warg.

Visão no escuro: enxergam normalmente na escuridão até uma distancia de 18m[60ft].

Templates:

Nazgûl



No século vinte e três da Segunda Era do Sol eles surgiram pela primeira vez. Nove criaturas, escravos dos Nove Anéis dos homens e os mais terríveis servos de Sauron. Acredita-se que em outros tempos eles eram poderosos Reis e Feiticeiros entre os homens (três deles Númenóreanos Negros). A cada um Sauron enviou um Anel de Poder (os nove anéis dos homens forjados por Celebrimbor sob sua tutela), e sendo orgulhosos e poderosos ele os seduziu, e corrompeu. Durante muito tempo usaram os anéis satisfeitos com o poder que eles concediam sem saber que estes eram controlados pelo Um Anel, criado por Sauron. Assim, embora suas vidas tenham se alongado pelo poder dos Anéis por muito mais tempo que qualquer homem poderia viver, seus corpos foram lentamente desvanecendo e depois de vários séculos se





tornaram espectros, nem vivos nem mortos, escravos do Um Anel e da vontade de seu criador.

Em sua forma natural os Nazgûl são invisíveis, mas sua presença sinistra pode ser sentida pelas criaturas vivas como um grande terror que se aproxima. Eles são capazes de sentir a presença de seres vivos, alguns acreditam que eles sentem o cheiro de sangue quente. Normalmente usam mantos negros com capuz, sobre cotas de malha, às vezes até podem ser vistos portando elmos de ferro fundido nos confins de Mordor. Muitas armas eles usam: espadas de aço, maçãs negras, adagas, todas essas muitas vezes dotadas de um veneno mortal, quase impossível de ser detido. Eles não podem ser feridos por armas mortais, que ao tocá-los se contorcem e desmancham, apenas armas élficas ou armas consagradas pela magia deles pode feri-los. Além disso, eles temem o fogo como também sentem aversão pela luz do sol, já que são criaturas da noite e do frio, e, embora apenas o fogo não os possa destruir, pode os afugentar e incomodar, mas existe um elemento que temem ainda mais que o fogo, alguns acreditam que devido a sua pureza e/ou pelo poder de Ulmo presente, esse elemento é a água. Ela parece ser uma barreira ao seu senso de movimento, eles se sentem perdidos principalmente de frente a água corrente de um rio. Somente em casos muito extremos tentariam atravessar pela água se não por uma ponte segura onde não precisariam de tocá-la. Durante o dia eles não podem ver direito e perdem um pouco de seu senso de orientação se guiando principalmente pelo olfato e audição aguçados. Mas à noite são predadores implacáveis e nada escapa de seus olhos perspicazes, seja no mundo natural ou no mundo dos espíritos.

O mais poderoso dos Nazgûl ficou conhecido como o Rei dos Bruxos, ele era o líder deles, e sob seu comando se tornavam ainda mais terríveis. Nenhum dos nomes dos Nazgûl foram fornecidos, embora Khamul fosse possivelmente o nome do segundo mais poderoso Nazgûl. Em Élfico eram chamados de Úlairi e em Westron de Espectros do Anel. Também chamados de Cavaleiros negros ou apenas, os Nove.

Eles são imortais, e enquanto Sauron e o Um anel existirem eles sempre retornam depois de algum tempo caso sejam destruídos. Quando Sauron pereceu ao final da Segunda Era, os Nazgûl desapareceram. Por volta de 1300 da Terceira Era o Senhor dos Nazgûl tornou-se o Rei-Bruxo de Angmar. Os outros permaneceram no Leste até cerca de 1640, quando entraram em Mordor em sigilo a fim de preparar a volta de Sauron, que estava em Dol Guldur. Uma vez unidos pelo seu Senhor, os Nazgûl liderando um grande exército sitiaram e tomaram a cidade de Minas Ithil capturando o Palantir que ali estava e renomeado-a como Minas Morgul, tudo isso por volta do ano 2000 da Terceira Era. Muito tempo depois (aproximadamente ano 2951) Sauron abandona Dol Guldur e

retorna a Mordor, e três Nazgûl vão para lá onde permanecem até a Guerra do Anel.

Em 3018 Sauron resolve enviá-los à procura do Anel, mais especificamente a procura do Condado e de Bolseiro (nomes que descobriu quando capturou Gollum). O que se segue é a participação deles na guerra do Anel, mostrada na obra O Senhor dos Anéis, onde no final, depois de seu Senhor ser destruído, os Nazgûl restantes também foram, quando o Um Anel foi desfeito em Orodruin.

Características:

Nazgûl é um template que pode ser aplicado a qualquer homem que tenha possuído ou possua há um bom tempo (séculos) um dos 9 anéis dos Homens. O Nazgûl usa como base as estatísticas (e habilidades) da sua classe inicial, mas as características mostradas aqui sobrepõe as iniciais.

Dado de vida: d12

Movimentação: igual a da classe de origem

Defesa: igual a da classe de origem, mas além disso, possuem um bônus sobrenatural na Defesa igual ao seu bônus de Carisma ou +1, o que for maior.

Ataques: retêm todos os ataques da classe inicial.

Dano: da arma que usam, normalmente espadas, mas carregam também adagas, muitas vezes dotadas de um veneno mortal (veja Adagas de Morgul, em artefatos).

Seus ataques corpo-a-corpo desarmados causam apenas metade do dano físico que causariam (pois não são totalmente táteis) embora o simples toque de seu espírito maligno cause a perda de 1 ponto de vida temporário por nível como Nazgûl (máximo 10) a um ser vivo (um Nazgûl de nível 8 causaria 8 pontos de dano temporário + metade do dano do golpe desarmado em seu toque, por exemplo). Além disso, o ser vivo tocado deve realizar um teste de Vontade (CD 18) ou adicionar um ponto de corrupção (se passar fica imune a este teste **devido ao toque** desse Nazgûl durante o resto do combate).

Ataques Especiais: O Nazgûl continua com todos os ataques especiais do personagem (do homem que era antes de se tornar um espectro), além dos abaixo descritos. As jogadas de proteção contra suas habilidades e ataques especiais possuem uma dificuldade de 10 + metade do nível como Nazgûl + modificador de carisma do Nazgûl, a não ser nos casos especificados.

Hálito Negro: Os Nazgûl são capazes de expelir um cone de Hálito Negro terrível sobre seus inimigos (Efeito: cone, Alcance: curto, Tempo de Formulação: uma ação). Podem usar essa habilidade uma vez por dia a partir do 1º nível mais uma a cada 3 níveis como Nazgûl. Todos os alvos atingidos devem realizar um teste de Vontade, o efeito depende do nível do alvo:





Personagens/criaturas com 4 dados de vida ou menos não tem direito ao teste: ficam paralisados (o alvo fica imobilizado e indefeso, continua consciente e respira normalmente, mas não pode realizar qualquer ação, nem mesmo falar, pois foi tomado por um medo profundo) durante uma rodada por nível do Nazgûl. Depois disso o alvo deve realizar um teste de Vontade (se o alvo falhar nesse teste por mais de 4 pontos em relação a CD original, além dos efeitos descritos a seguir, para a falha, ele adiciona um marcador de corrupção), se for bem sucedido entra em desespero e tudo o que faz é correr o máximo que pode do Nazgûl, fugirá o mais rápido possível durante 4d6 minutos e não poderá ser impedido a não ser que seja pela força, e mesmo que isso aconteça ficará acuado e assustado até que termine o tempo do efeito. Se falhar entra em um sono maldito e fatal por 2d6 dias e depois morre (teste de Vontade CD 20 evita a morte, mas o alvo perde um ponto permanente de constituição). Apenas grandes conjuradores talvez conheçam magias capazes de reverter esse processo. A perícia cura não tem efeito algum.

Personagens/criaturas que tenham entre 5 e 8 dados de vida podem realizar o teste: caso fracassem ficam paralisados (como mostrado acima) durante uma rodada por nível do Nazgûl e ficam com uma penalidade de -2 em todos seus testes de ataque, perícia e resistência por mais 2d4 rodadas. Se obtiverem sucesso recebem apenas a penalidade de -2 em seus testes de ataque, perícia e resistência por 2d4 rodadas. Se o alvo falhar no teste de vontade por mais de 5 pontos em relação a CD original além dos efeitos descritos ele adiciona um marcador de corrupção.

Personagens/criaturas que tenham mais de 8 dados podem realizar o teste: caso fracassem ficam assustados e não podem atacar durante uma rodada por nível do Nazgûl, mas podem se defender normalmente. Se obtiverem sucesso recebem apenas a penalidade de -2 em seus testes de ataque, perícia e resistência por 1d4 rodadas. Se o alvo falhar no teste de vontade por mais de 6 pontos em relação a CD original além dos efeitos descritos ele adiciona um marcador de corrupção.

Habilidades/Qualidades Especiais:

Aura Sobrenatural: Qualquer conjurador que esteja próximo (50m ou menos) de um Nazgûl (mesmo que invisível) recebe um bônus de +8 no teste para sentir sua presença (mas não localizá-los com precisão), outros indivíduos recebem +4. Os Nazgûl podem tentar conter a força de sua aura, para isso devem realizar um teste de Vontade (CD = 5 + nível como Nazgûl), em caso de sucesso evitam esse bônus durante uma hora, se falharem só podem tentar novamente uma hora depois. Animais selvagens e domésticos

sentem a presença de um espectro quando próximos e tendem a fugir.

Criaturas do Frio e da Escuridão: Todo Nazgûl é imune a qualquer efeito de frio e são especialmente habilidosos na escuridão (enxergam normalmente), onde sua visão é infalível. Por isso mesmo evitam a luz, o fogo e o calor. Sua visão é severamente comprometida durante o dia: qualquer teste baseado na visão deles durante o dia tem uma penalidade de -12 (-6 para o Rei dos Bruxos); onde se guiam por sua audição e olfato aguçados e por suas montarias.

Espíritos da Corrupção: tirar 1 no dado em qualquer teste de resistência contra qualquer habilidade ou poder de um Nazgûl acrescenta um marcador de corrupção sem direito a teste para evitar.

Forma espectral: devido a sua natureza incomum eles não podem ser feridos por armas normais, que ao tocá-los se contorcem e desmancham. Apenas armas mágicas ou armas que estejam sob efeito de alguma magia (qualquer uma, embora armas comuns sob efeitos temporários causem apenas metade do dano neles) pode feri-los.

Imortais: Não é possível destruir um Nazgûl definitivamente sem antes destruir seu criador. O espectro destruído se restaura em 2d4 dias (provavelmente em Mordor ou próximo ao local onde Sauron estiver) enquanto Sauron e o Um Anel existirem.

Legado de Ulmo: os Nazgûl temem a água e a evitam a qualquer custo. Somente em casos muito extremos ousam tocá-la. Água corrente parece ser uma barreira ao senso de movimento e direção (-12 em seus testes de Senso de Direção, -6 para o Rei dos Bruxos), perdem todos os benefícios de seus sentidos aguçados e recebem -8 de penalidade para qualquer teste de Ouvir e Observar; -4 para o Rei dos Bruxos). Para atravessar água corrente o Nazgûl deve realizar um teste de Vontade (CD varia de acordo com a pureza do rio/lago: entre 10 para o mais denegrido e 30 para o mais puro; o Rei dos Bruxos tem um bônus de +4 nesse teste) ou ser incapaz de atravessar por 1d4 minutos. Para tentar atravessar novamente, em caso de falha, adicione +1 na dificuldade por tentativa fracassada.

Manifestação: O Nazgûl em sua forma natural é quase invisível (quem observar bem só percebe contornos mal definidos e transparentes) e praticamente não faz barulho ao caminhar, mas na maioria das vezes eles usam armaduras de metal e/ou mantos negros além de suas armas (que são visíveis e produzem ruídos). Eles podem enxergar o mundo natural e mundo dos espíritos.

Morto-Vivo: Eles não são exatamente mortos-vivos, pois na realidade nunca morreram, mas em termos de regras eles possuem essas características em comum com os mortos-vivos: imunidade a efeitos de influência mental e a venenos,





não precisam dormir, não sentem cansaço, fadiga ou exaustão, não são afetados por paralisia, tontura ou doença. São imunes a acertos críticos, dano de habilidade ou morte por dano massivo.

Presença Aterradora: Qualquer um que veja um Nazgûl deve realizar um teste de Vontade: o efeito depende do nível do alvo, mas dura 3d4 rodadas para todos os casos, o sucesso ou fracasso valem por todo o combate, não é preciso realizar um teste a cada rodada, só no encontro, mas caso haja um novo encontro o teste precisa ser realizado novamente:

Personagens/criaturas com 4 ou menos dados de vida que falhem no teste ficam Apavorados, em caso de sucesso ficam Amedrontados (veja sobre essas condições de medo no livro dos mestres pág.83).

Personagens/criaturas que tenham entre 5 e 8 dados de vida que falhem no teste ficam Amedrontados, em caso de sucesso ficam Abalados.

Personagens/criaturas com mais de 8 dados de vida falhem no teste ficam Abalados, em caso de sucesso nada sofrem.

Eles se comunicam através de horrendos gritos e silvos. Ouvir o grito de um Nazgûl tem um efeito semelhante à Presença Aterradora.

Redução de Dano: Todos os Nazgûl possuem uma redução de dano (devido a sua forma semi-material) de 12. Armas mágicas +2 ou superiores e fogo ignoram essa redução. Como já dito só podem ser feridos por armas mágicas ou que estejam sob o efeito de alguma magia ou por fogo.

Repulsa ao Fogo: O fogo às vezes pode ser a única arma disponível contra eles. Não podem ser mortos apenas pelo fogo, mas ele os fere: o fogo causa neles o mesmo dano que causaria em qualquer outra criatura não imune, salvo que neles o dano recebido dessa forma é considerado dano por contusão. Além disso, quando tocado por fogo, o Nazgûl deve realizar um teste de Vontade com CD 5 + dano causado pelo fogo (apenas a metade do dano para o Rei dos Bruxos) + metade do nível (arredondando para cima) de quem o feriu, caso tenha sido ferido por alguém: se falhar, o Nazgûl manterá uma distancia segura (em posição de defesa) do agressor e/ou da fonte de dano por 2d6 rodadas e só o atacará antes desse prazo caso seja acuado. Se falhar com uma diferença maior que 4 (ou maior que 8 para o Rei dos Bruxos) em relação a CD ao invés de apenas evitar o combate o Nazgûl realmente foge do combate (rapidamente) durante 4d6 rodadas.

Sentidos Aguçados: os sentidos de um Nazgûl são muitas vezes mais potentes que os de um homem. Qualquer teste baseado na visão, audição ou olfato tem um bônus de competência de +8 - lembrando que sob a luz do sol eles possuem -12 (-8 para o Rei dos Bruxos), de penalidade nos testes de visão e não recebem o bônus de sentidos aguçados.

Bônus base de ataque e Resistências: iguais a da classe inicial, mas o Nazgûl recebe um bônus adicional de +3 em seu valor de resistência de Vontade.

Habilidades: iguais às que tinha antes de se tornar um Nazgûl, mas com são considerados mortos-vivos, não possuem Constituição. Além disso, recebem um bônus de +4 no Carisma e +2 em Inteligência e Sabedoria.

Perícias: as mesmas que possuía, +6 de bônus em procurar, conhecimento (qualquer um), ouvir, sentir motivação, identificar magia, observar, intimidar, senso de Direção.

Feitiços: Alguns dos Nazgûl eram necromantes antes de se tornarem Espectros, estes ainda conservam sua capacidade sub-criativa para conjurarem feitiços embora muito raramente façam uso disso, pois sua vontade esta afetada pela vontade de Sauron. O Rei dos Bruxos é dentre eles aquele que mais se utiliza da feitiçaria e mesmo assim em pequena escala. Eles não podem lançar um feitiço enquanto não acabar o tempo de recomposição de outro (normalmente se pode fazer isso realizando um teste de conjuração, eles não podem nem assim). Possuem RM 18.

Nível de Desafio: O mesmo do personagem +3

Talentos: o Nazgûl mantém os Talentos que tinha e ganha Iniciativa Aprimorada e Rastrear.

Tendência: qualquer maligna

Exemplo de um Nazgûl (usando um humano guerreiro de nível 10).

Morto-Vivo tamanho médio

Dados de vida: 10d12

Iniciativa: +6 (+2 destreza, +4 iniciativa aprimorada)

Movimentação: 9m[30ft]

Defesa: 14 (+2 bônus de Carisma, +2 destreza)

Redução de dano: 6 (armadura)

Ataque: com arma ou toque +13/+8 corpo a corpo

Dano: pela arma +3 (sem contar os bônus dos talentos na arma que usa), ou da metade do dano soco (toque) + 1 ponto de dano temporário por nível (Max.10)

Qualidades/Ataques especiais: RD 12/+2, RM 18, Visão no Escuro (total), Hálito negro, Morto-Vivo, Presença Aterradora, Aura Sobrenatural, além de todos os outros ataques e qualidades especiais listadas acima.

Jogada de proteção: Fortitude +7, reflexos +3, força de vontade +6

Habilidades: Força 17, destreza 14, constituição - , inteligência 13, Sabedoria 13, carisma 14.

Perícias: escalar +6, observar +11, ouvir +12, Saltar +8, Sendo de direção +11, Procurar +12, conhecimento (qualquer) +11, sentir motivação +10, identificar magia +10, cavalgar +15, intimidar +13





Talento: Prontidão, resistência, ataque poderoso, prontidão, reflexos em combate, sucesso decisivo aprimorado (na arma que usar, normalmente algum tipo de espada), combate montado, ataque poderoso, saque rápido, investida montada, deslocamento, atropelar, foco em arma e especialização em arma para a arma que usa.

Clima/terreno: Qualquer

Nível de desafio: 13

Alinhamento: qualquer uma maligna (geralmente leal e mau)

Avanço: Pela classe de personagem

Obs: sugerimos que o Rei dos Bruxos tenha de 3 a 6 níveis a mais que os demais Nazgûl.

Istar



Após mil anos da Terceira Era do Sol terem se passado, um navio Élfico veio pelo Mar Ocidental e aportou nos Portos Cinzentos. Neste navio estavam cinco homens idosos com longas barbas e grandes mantos. Eram mantos de várias cores, e cada um usava um chapéu alto e pontudo, botas altas e negras de viajantes, e carregavam um longo bastão. Estes eram os Istari, que os Homens chamaram de Magos; seus chapéus e bastões eram os símbolos de seus ofícios. Eram uma ordem e uma irmandade enviados para a Terra-média das Terras Imortais, pois foi percebido que um grande mal crescia nas Terras Mortais.

Embora os Istari tenham vindo secretamente e numa forma humilde, no início, antes de sua chegada na Terra-média, eram poderosos espíritos. Eles são Maiar, espíritos mais antigos que o Mundo, e parte da primeira raça que surgiu da mente de Ilúvatar nos Salões Eternos. Porém, no diminuído Mundo da Terra-média na Terceira Era eles foram proibidos de vir com os poderes dos Maiar. Vieram presos à forma de

Homens (mas não envelheciam) e com poderes seus poderes limitados.

É dito que cinco Istari vieram para a Terra-média, mas dois não tomam parte nas histórias da terra do Oeste que chegaram até os Homens, pois é dito que foram para longe, ao leste do mundo. Estes dois eram os Ithryn Luin, "Os Magos Azuis", e acha-se que eram chamados Alatar e Pallando nas Terras Imortais e foram escolhidos pelo Vala Oromë o Cavaleiro, e mais nada é sabido de suas vidas e feitos.

Também são Istari Gandalf, O Cinzento, Saruman, O Branco e Radagast, O Castanho. A seguir vamos apresentar características em comum a todos os Istari para fins da compreensão das fichas destes últimos três citados.

Encontrar qualquer um destes sujeitos é algo excepcionalmente raro e inesperado, e sem sombra de dúvida eles estão entre as criaturas mais poderosas da Terra-Média na Terceira Era do Sol.

Características:

Cajado: todos trazem consigo um cajado, considera-se que são bordões +2. Além disso, para os Istari, toda magia de nível maior que 3 tem um foco: o seu cajado (enfim, eles são inseparáveis). A ligação entre eles é tão grande que é possível que sintam sua presença a distância e que eles (os cajados) percam qualquer prioridade mágica em outras mãos que não nas do dono.

Classe: todos pertencem a classes conjuradoras: Radagast é Naturalista, Gandalf e Saruman são Sábios.

Habilidades: possuem 12 pontos de habilidade de bônus para distribuir entre Sabedoria, Inteligência, Carisma e Constituição. Nenhuma dessas habilidades pode receber mais do que 4 pontos.

Iluminados: para calcular seus pontos de vida, sempre se considera que obtiveram o valor máximo no dado de vida de sua classe.

Imortais: os Istari não envelhecem (ou se isso acontece é numa taxa extremamente lenta, do tipo alguns anos aparentes depois de séculos passados).

Imunidades: são imunes a doenças naturais ou mágicas.

Magias: eles são os maiores conjuradores da terceira era:

- O tempo de recomposição de qualquer magia lançada por eles é reduzido à metade do valor normal.
- Não recebem penalidade em seu teste de conjuração por estar conjurando magia de outros ramos que não o primário nem por estar conjurando magias em terreno corrompido.
- Falhas críticas em testes de conjuração ou de resistência à falha neste teste para reduzir o dano de





retorno não surtem qualquer efeito mais nocivo do que o do próprio erro normal.

- Não possuem limite de magias conhecidas por ramo e conhecem praticamente qualquer magia. Podem distribuir os pontos de sub-criatividade da maneira que quiserem, sem precisar respeitar a regra de 3 níveis entre ramos de maior e menor prioridade.

- Recebem 6 pontos de sub-criatividade de bônus.

- Suas magias podem ser mais eficientes, produzindo efeitos maiores ou mais poderosos que o normal (mas não criaremos nenhum tipo de regra para isso, fica a cargo do mestre). Podem até mesmo conhecer magias não listadas e produzir feitos que só eles conseguiriam.

- Por serem Maiar, não sofrem a restrição de não poder ser multiclasse em classes conjuradoras.

Nível de Desafio: seu nível de desafio é o nível da classe +4.

Perícias: recebem 4 pontos de perícias extras no primeiro nível + 1 ponto a cada nível, como os humanos. Além disso, possuem um bônus racial de +4 em todos os testes de concentração, identificar magia, intimidar, senso de direção e sentir motivação.

Redução de dano: eles suportam mais dano do que parece, todos possuem RD 7/+2.

Regeneração: se recuperam rapidamente de seus ferimentos e não ficam com qualquer cicatriz. Regeneram 1 PV por minuto.

Resistência: possuem a mente e o corpo resistentes. Todos recebem um bônus racial de +4 em seus valores de Fortitude e Vontade.

Resistência à magia: como criaturas familiarizadas com magia, eles também conseguem resistir bem a elas, possuem RM 17.

Talentos: recebem um talento extra no primeiro nível e mais um a cada 3 níveis normalmente. Todos eles possuem talentos metamágicos.





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.

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LICENSE VERSION 6.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file "card.pdf," the Licensee ("You") accept to be bound by the following terms and conditions:

1. Copyright & Trademark
Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Guide found at www.wizards.com/d20 (the "d20 System Guide"), incorporated here by reference.

2. License to use
You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, non-sublicensable, royalty-free license to use the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by





Wizards of the Coast (the "Licensed Articles") in accordance with the conditions specified in the current version of this License and the d20 System Guide.

3. Agreement not to Contest

By making use of and/or distributing material using the d20 System trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles.

4. Quality Standards

The nature of all material You use or distribute that incorporates the Licensed Articles must comply with all applicable laws and regulations, as well as community standards of decency, as further described in the d20 System Guide. You must use Your best efforts to preserve the high standard and goodwill of the Licensed Trademarks. In order to assure the foregoing standard and quality requirements, Wizards of the Coast shall have the right, upon notice to You, to review and inspect all material released by You that uses the Licensed Articles. You shall fully cooperate with Wizards of the Coast to facilitate such review and inspection, including timely provision of copies of all such materials to Wizards of the Coast. Wizards of the Coast may terminate this License immediately upon attempted notice to you if it deems, in its sole discretion, that your use of the Licensed Articles does not meet the above standards.

5. Termination for Breach

In the event that You fail to comply with the terms of this License or the d20 System Guide, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. Except as otherwise specified herein, you will have 30 days from the date of the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately. If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination

Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the d20 System trademark logos. You will remove any use of the d20 System trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the d20 System trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License. In Wizards sold discretion, Wizards may allow You to continue to use the License for Licensed Articles which otherwise comply with the terms of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates

Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the d20 System trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the d20 System trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the d20 System trademark logo.

9. Changes to Terms of the License

Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will conform in all respects to the updated or revised terms of this License. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

10. Updates of Licensee information

You may transmit an updated version of the "card.pdf" Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

11. Notices to Licensor:

Wizards of the Coast
c/o Publishing Division
Attn: Roleplaying Games Department
PO Box 707
Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support

Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the d20 System trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.

ONE BOOK TO RULE THEM ALL



O SENHOR DOS ANÉIS

ROLE-PLAYING GAME

NOME DO PERSONAGEM _____ JOGADOR _____

CLASSE _____ RAÇA _____ TENDÊNCIA _____ CORRUPÇÃO _____ NÍVEL DE SUBCRIATIVIDADE _____

NÍVEL _____ TAMANHO _____ IDADE _____ SEXO _____ ALTURA _____ PESO _____ OLHOS _____ CABELO _____

NOME DA HABILIDADE	VALOR DE HABILIDADE	MODIF.	VALOR TEMPORÁRIO	MOD. TEMPORÁRIO	TOTAL	DANOS/PV ATUAIS	DANO POR CONTUSÃO	RED. DE DANO	DADO DE VIDA	DESLOCAMENTO
FOR FORÇA					PV PONTOS DE VIDA					
DES DESTREZA					DEF DEFESA	= 10+				
CONS CONSTITUIÇÃO					TOTAL	BÔNUS DEFESA	ESCUDO	MODIF. ESTREZA	MODIF. TAMANHO	MODIF. VARIADO
INT INTELIGÊNCIA					INICIATIVA MODIFICADOR					CHANCE DE FALHA ARCANA
SAB SABEDORIA					TOTAL	MODIF. DESTREZA	MODIF. VARIADO			PENA POR ARMADURA
CAR CARISMA					BÔNUS DE BASE DE ATAQUE					RES. À MAGIA

TESTE DE RESISTÊNCIA

FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)

REFLEXOS (DESTREZA)

VONTADE (SABEDORIA)

TOTAL = [] + [] + [] + [] + [] + []

MODIFICADORES DE CONDIÇÃO

BÔNUS DE ATAQUE CORPO A CORPO

BÔNUS DE ATAQUE DISTÂNCIA

TOTAL = [] + [] + [] + [] + [] + []

TOTAL = [] + [] + [] + [] + [] + []

ARMA

BÔNUS DE ATAQUE TOTAL _____ DANO _____ DECISIVO _____

ALCANCE _____ PESO _____ TAMANHO _____ TIPO _____ PROPRIEDADES ESPECIAIS _____

ARMA

BÔNUS DE ATAQUE TOTAL _____ DANO _____ DECISIVO _____

ALCANCE _____ PESO _____ TAMANHO _____ TIPO _____ PROPRIEDADES ESPECIAIS _____

ARMA

BÔNUS DE ATAQUE TOTAL _____ DANO _____ DECISIVO _____

ALCANCE _____ PESO _____ TAMANHO _____ TIPO _____ PROPRIEDADES ESPECIAIS _____

ARMADURA/ITEM PROTEÇÃO

TIPO _____ BÔNUS DE ARMADURA _____ PENAL POR ARMADURA _____

BÔN.MÁX.DES _____ FALHA MAGIA ARCANA _____ DESLOCAMENTO _____ PESO _____ PROPRIEDADES ESPECIAIS _____

ESCUDO/ITEM PROTEÇÃO

BÔNUS DE ARMADURA _____ PESO _____ FALHA MAGIA ARCANA _____ PENAL POR ARMADURA _____

PROPRIEDADES ESPECIAIS _____

MUNIÇÃO

[][][][][] [][][][][] [][][][][] [][][][][]

OUTRA CLASSE	PERÍCIAS		GRADUAÇÃO MAX.				
	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. PERÍCIA	MOD. HABIL.	GRAD.	MOD. VAR.	
<input type="checkbox"/>	Abrir Fechaduras	DES					
<input type="checkbox"/>	Acrobacia	DES*					
<input type="checkbox"/>	Adestrar Animais	CAR					
<input type="checkbox"/>	Alquimia	INT					
<input type="checkbox"/>	Arte da Fuga	DES*					
<input type="checkbox"/>	Atuação	CAR					
<input type="checkbox"/>	Avaliação	INT					
<input type="checkbox"/>	Blefar	CAR					
<input type="checkbox"/>	Cavalgar	DES					
<input type="checkbox"/>	Concentração	CONS					
<input type="checkbox"/>	Conhecimento (arcano)	INT					
<input type="checkbox"/>	Conhecimento (natureza)	INT					
<input type="checkbox"/>	Conhecimento (história)	INT					
<input type="checkbox"/>	Cura	SAB					
<input checked="" type="checkbox"/>	Decifrar Escrita	INT					
<input type="checkbox"/>	Diplomacia	CAR					
<input type="checkbox"/>	Disfarce	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/>	Empatia com Animais	CAR					
<input type="checkbox"/>	Equilíbrio	DES*					
<input type="checkbox"/>	Escalar	FOR*					
<input type="checkbox"/>	Esconder-se	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/>	Espionar	INT					
<input type="checkbox"/>	Falar Idioma	N/A					
<input type="checkbox"/>	Falsificação	INT					
<input type="checkbox"/>	Furtividade	DES*					
<input type="checkbox"/>	Identificar Magia	INT					
<input type="checkbox"/>	Intimidar	CAR					
<input type="checkbox"/>	Leitura Labial	INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	Mensagens Secretas	SAB					
<input type="checkbox"/>	Natação	FOR**					
<input type="checkbox"/>	Observar	SAB					
<input type="checkbox"/>	Obter Informação	CAR					
<input type="checkbox"/>	Ofícios ()	INT					
<input type="checkbox"/>	Operar Mecanismo	INT					
<input type="checkbox"/>	Ouvir	SAB					
<input type="checkbox"/>	Procurar	INT					
<input type="checkbox"/>	Profissão ()	SAB					
<input type="checkbox"/>	Punga	DES*					
<input type="checkbox"/>	Saltar	FOR*					
<input type="checkbox"/>	Senso de Direção	SAB					
<input type="checkbox"/>	Sentir Motivação	SAB					
<input type="checkbox"/>	Sobrevivência	SAB					
<input type="checkbox"/>	Usar Cordas	DES					
<input checked="" type="checkbox"/>	Usar Instrumento Mágico	CAR					
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							

As perícias marcadas com '□' não podem ser usadas por personagens que não tenham graduações nela. As perícias marcadas com um '☒' são exclusivas de algumas classes. * As penalidades por armadura se aplicam ao teste. ** -1 de penalidade para cada 2,5 kg de equipamento.

TRÊS ANÉIS PARA OS REIS ELFICOS SOB ESTE CÉU
SETE ANÉIS PARA OS SENHORES ANÕES EM SEUS CORREDORES DE PEDRA
NOVE ANÉIS PARA OS HOMENS MORTAIS FADADOS AO ETERNO SONO
UM ANEL PARA O SENHOR DO ESCURO EM SEU ESCURO TRONO
NA TERRA DE MORDOR, ONDE AS SOMRAS SE DEITAM

UM ANEL PARA A TODOS GOVERNAR
UM ANEL PARA ENCONTRÁ-LOS
UM ANEL PARA A TODOS TRAZER
E NA ESCURIDÃO APRISIONÁ-LOS
NA TERRA DE MORDOR, ONDE AS SOMBRAS SE DEITAM