

middle-earth role playing™ (merp)

CRÉDITOS

Design e Desenvolvimento: S. Coleman Charlton

Exemplos de Aventuras: John David Ruemmler, Richard H. Britton, Coleman Charlton, Pete Fenlon

Material e Pesquisa sobre a Terra-média: Peter C. Fenlon, Bruce R. Neidlinger, Terry K Amthor, Coleman Charlton

Arte da Capa e Ilustrações dos Personagens: Angus McBride

Arte Interna: Charles Peale, Rick Britton, Pete Fenlon, Dennis Loubet, Jim Holloway

Layouts e Gráficos da Capa: Rick "O que é Merp" Britton, Pete Fenlon

Mapa: Pete Fenlon

Produção: John Ruemmler, Sean Murphy, Pete Fenlon, Terry Amthor, Coleman Charlton, Larry Simms

Contribuições ao Sistema: Terry Amthor, Pete Fenlon, Kurt H. Fisher, Bruce Neidlinger

Contribuições Editoriais: Terry Amthor, Stephen Bouton, Chirs Christensen, Pete "50 páginas de raças é demais?" Fenlon, Bruce "Esta regra é estúpida" Neidlinger, John "Mondo Bizarro" Ruemmler, Larry Simms

Contribuições Especiais: Tom Williams, Nancy "A Amora da Califórnia" Cranwell, Howard "Faça o meu dia" Higgins, Sam "Eu Gosto de Mulheres Grandes" Irvin, Deane "no form, no paycheck" Begiebing, Leonard "fossa" Cook

Playtesting: Olivia "Eu sou a VERDADEIRA Olivia" Johnston, Olivia "Não, eu sou a VERDADEIRA Olivia" Irwin, Gary Thompson, Rocky Byrd, Terry "Billy" Amthor, Dave "Mano" Dixon, Chris "sneaked not snuck" Christensen, Steven "loadrunner" Bouton, Brian "Meio-anão/Meio-elfo" Bouton, James "rio na cara do desemprego" Blevins, Elizabeth "o que é um 00?" Roberts, Larry "nada de prisioneiros" Simms, Heike Kubasch.

Typesetting by **Graphic Communications.**

Versão brasileira, **The Luther Blissett Translation Project**

Xilogravuras de: 1800 Xilogravuras por Thomas Bewick and His School, Editadas por Blanche Cirkor, Publicadas pela Dover Publications Inc. New York.



&



2ª Edição dos EUA, Julho de 1986.

Tradução Brasileira, Julho de 2003.

Produzido e distribuído pela IRON CROWN ENTERPRISES, Inc. P.O. BOX 1605, Charlottesville, VA 22902.

Stock #RP8000

Produzido e distribuído por THE LUTHER BLISSETT TRANSLATION PROJECT. (De algum lugar na Intern et.)

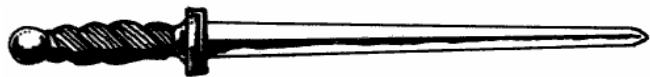
Copyright© 1984, 1986 TOLKIEN ENTERPRISES, uma divisão da ELAN MERCHANDISING, Inc. Berkeley, Ca. *Middle-earth Role Playing (MERP)*, *The Hobbit*, e *The Lord of The Rings* e todos os personagens e locais neles vistos, são propriedades registradas da TOLKIEN ENTERPRISES.

(Hahahahahaha para esta última linha!)

ISBN 0-915795-31-0

Parte I ROLE PLAYING NO MUNDO DE TOLKIEN

Introdução	4
O Que é Um Jogo de Interpretação?	4
Aventurando-se na Terra-Média	5
O Lugar Chamado Terra-Média	5
Um Exemplo de Aventura de RPG	6



Parte II COMO JOGAR: AS REGRAS E DIRETRIZES

1.0 INTRODUÇÃO	8
1.1 APRENDENDO A USAR MERP	8
1.2 DEFINIÇÕES E CONVENÇÕES	8
2.0 OS FATORES BÁSICOS	
QUE DEFINEM UM PERSONAGEM	10
2.1 ATRIBUTOS FÍSICOS E MENTAIS	10
2.11 Atributos Físicos e Mentais	10
2.12 Bônus de Atributos	10
2.2 RAÇA E CULTURA	10
2.21 Raças e Culturas da Terra-Média	11
2.22 Habilidades Raciais Especiais	11
2.23 Aparência Física	11
2.24 Linguagens	11
2.25 Interação Racial / Cultural	11
2.3 NÍVEIS DE HABILIDADES	11
2.31 Bônus de Nível de Habilidade	11
2.32 Habilidades Primárias	11
2.33 Habilidades Secundárias	13
2.4 PROFISSÕES	14
2.5 BACKGROUND	15
2.51 Opções de Background	15
2.52 Determinação de Detalhes do Background	15
2.6 EXPERIÊNCIA E AVANÇO DE NÍVEIS	16
2.61 Pontos de Experiência	16
2.62 Níveis dos Personagens	19
2.63 Avançando Um Nível	19
2.7 MANTENDO REGISTRO DE UM PERSONAGEM	20
2.71 A Ficha de Registro de Personagem	20
2.72 Bônus de Habilidade	20
2.73 Bônus Especiais (PE)	20
2.74 Bônus de Lance de Resistência (LR)	20
2.75 Outras Capacidades	21
2.8 O PAPEL DO PERSONAGEM	21
3.0 CRIANDO UM PERSONAGEM	22
3.1 GERANDO AS ESTATÍSTICAS	23
3.2 ESCOLHENDO RAÇA E CULTURA	24
3.3 DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES	
NA ADOLESCÊNCIA	26
3.4 ESCOLHENDO UMA PROFISSÃO	28
3.5 OPÇÕES DE BACKGROUND E DETALHES	28
3.6 DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES	
NO APRENDIZADO	30
3.7 APRONTANDO O PERSONAGEM JOGADOR	31
3.71 Equipando	31
3.72 Calculando a Penalidade por Carga	32
3.73 Somando os Bônus	32
3.8 TRAZENDO UM PERSONAGEM À VIDA	33

4.0 O SISTEMA DO MUNDO –	
A TAREFA DO MESTRE DE JOGO	34
4.1 O CENÁRIO	34
4.11 Áreas Civilizadas	35
4.12 O Campo	35
4.13 Locais de Aventura	35
4.2 OS PERSONAGENS NÃO-JOGADORES (NPC'S)	36
4.21 A População Geral	36
4.22 Populações Hostis	36
4.23 Habitantes de Locais de Aventura	36
4.24 Descrições das Criaturas da Terra-média	37
4.25 Associados dos Personagens Jogadores	37
4.3 O ENREDO	38
4.31 Políticas Gerais	38
4.32 Objetivos e Planos dos NPC'S	38
4.33 Objetivos e incentivos dos PC's	38
4.4 AVENTURAS TÍPICAS	38
4.41 Enredos	38
4.42 Encontros Gerais	39
4.5 MAGIA E FEITIÇOS	39
4.51 Essência	39
4.52 Canalização	39
4.53 Listas de Feitiços	40
4.54 Aprendendo Listas de Feitiços	40
4.55 Lançando Feitiços	40
4.56 Itens Mágicos	40
4.6 RELIGIÃO	42
4.7 FERIMENTOS, MORTE E CURA	42
4.71 Ferimentos	42
4.72 Morte	43
4.73 Cura Natural e Primeiros Socorros	43
4.74 Curando com Feitiços	43
4.75 Curando com Ervas	43
4.8 VENENOS, DOENÇAS, CLIMA, COMPRAS,	
VENDAS E DINHEIRO	43
5.0 AÇÃO NO AMBIENTE ESTRATÉGICO	45
5.1 ATIVIDADE EM ÁREAS CIVILIZADAS	45
5.11 Comprando e Vendendo	45
5.12 Comida e Alojamento	45
5.13 Coletando Informação	45
5.14 Cura e Recuperação	45
5.15 Encontros	45
5.2 ATIVIDADE NO CAMPO	45
5.21 Movimento	45
5.22 Locais de Acampamento para Descansar e Dormir	46
5.23 Evadir e Esconder	46
5.24 Encontros	46
5.3 PATRULHANDO O CAMPO	46
5.31 Procurando Locais de Aventura	46
5.32 procurando por ervas	46
6.0 AÇÃO NO AMBIENTE TÁTICO	48
6.1 REPRESENTANDO A SITUAÇÃO FÍSICA	48
6.2 A SEQUÊNCIA DAS AÇÕES	48
6.3 PREPARANDO E LANÇANDO FEITIÇOS	49
6.4 MOVIMENTO	50
6.41 Correndo - Movimento Dobrado	50
6.42 Movimento Montado e Ações	50
6.5 MANOBRAS	50
6.51 Manobras de Movimento	51
6.52 Manobras Estáticas	51
6.6 ATAQUES	51
6.61 Sequência de Ataques do Mesmo Tipo	52
6.62 Escolha de Alvo e Bloqueio	52
6.63 Jogadas Não Modificadas	52
6.64 Limitações de Resultados Máximos e Mínimos	52
6.65 Resultados de Ataques	52
6.66 Alcance e Recarga	54

ROLE PLAYING NO MUNDO DE TOLKIEN

INTRODUÇÃO

O sistema *Middle-earth Role Playing (MERP)* é projetado para introduzir as pessoas no jogo de interpretação de fantasia (FRP – Fantasy Role Playing) na Terra-média de J. R. R. Tolkien. É adequado para aqueles que nunca jogaram um RPG de fantasia, bem como jogadores mais experientes que estão buscando um sistema de RPG de fantasia (FRP) mais realista e fácil de jogar, planejado para campanhas de nível relativamente baixo (1º a 10º níveis). Ele contém regras completas para lidar com as situações mais comuns que surgem nos jogos de FRP, e uma variedade de tabelas que adiciona uma grande quantidade de sensação e detalhe ao jogo sem decréscimo de jogabilidade.

A Terra-média de J. R. R. Tolkien provê um cenário ideal para um RPG de fantasia. Ela é um reflexo de nosso mundo como nós o percebemos, bem como uma construção de mitologia por um grande e estudado homem. A própria Terra-média é imortal, vivendo nas mentes de todos que trilham os seus caminhos. Cada leitor lhe adiciona sua própria visão. É apenas natural, então, usar esta incrível fundação no contexto de um jogo de interpretação de fantasia. Desta forma, aqueles mais próximos a Terra-média podem experimentá-la de uma nova maneira, preenchendo as lacunas e descobrindo os mistérios a ela relacionados.

O sistema *Middle-earth Role Playing (MERP)* é suportado por uma variedade de materiais de apoio. Tais produtos podem diminuir o tempo e o esforço requeridos para a criação de um excitante jogo, e aumentar a quantidade de realismo e detalhe obtidos durante o jogo. Esses apoios incluem os *Middle-earth Campaign Modules* da I.C.E., que provêem um rico material referente a seções específicas da Terra-média. Os *Middle-earth Adventure Modules* da I.C.E. fornecem áreas e locais específicos para aventuras completas e prontas para jogar.

O QUE É UM JOGO DE INTERPRETAÇÃO?

A maneira mais fácil de compreender um jogo de interpretação é pensar nele como uma obra de ficção tal como um romance (ou peça, ou filme, etc.). Num romance o autor determina o cenário onde ele se passa em conjunto com as ações de todos os personagens e assim o enredo; entretanto, num RPG, o autor (chamado o Mestre de Jogo) apenas determina o cenário e alguns dos elementos básicos da trama. As ações dos personagens (e assim o enredo) são determinadas durante o jogo pelos “jogadores” e o Mestre de Jogo. Cada um dos “jogadores” controla as ações de seu “personagem”, enquanto o Mestre controla as ações de todos os outros personagens (chamados “personagens não-jogadores” ou “non-player characters”, ou ainda “NPC’s”). Deste modo cada jogador assume (interpreta) o papel de seu personagem e o Mestre interpreta os NPC’s. Em outras palavras o RPG de fantasia é um romance “vivo” onde a interação entre os atores (personagens) cria um enredo de envolvimento crescente.

O Mestre de Jogo também deve assegurar que os personagens executem somente ações que são possíveis dentro da estrutura do cenário que ele desenvolveu (seu mundo de “fantasia”). Aqui é onde a parte “fantasia” e a parte “jogo” se desenvolvem na definição de um jogo de interpretação de fantasia. Um Mestre

cria um cenário que não é limitado pela realidade de nosso mundo, e assim o cenário cai no gênero de ficção conhecido como “fantasia”. Entretanto, o Mestre geralmente usa um conjunto de “regras” que definem e controlam a realidade física de seu mundo de fantasia. O uso destas regras torna o processo de criar um “romance” de interpretação em um jogo.

Assim, um jogo de interpretação de fantasia (FRP) é ambientado num mundo de fantasia cuja realidade não é definida por nosso mundo, mas, em lugar disso, é definida por um conjunto de regras. A criação do enredo de um jogo de FRP é um processo contínuo que tanto o Mestre quanto os jogadores podem afetar, mas que nenhum dos dois controla. O enredo é determinado através da interação dos personagens entre si e com o cenário do jogo de FRP.

Já que a interpretação de fantasia é um jogo, ela pode ser interessante, excitante e desafiadora. Assim um dos principais objetivos do jogo é que cada jogador assuma a personalidade de seu personagem, reagindo a situações como o personagem reagiria. Esta é a maior diferença entre jogos de FRP e os outros jogos tais como xadrez ou bridge. Um personagem do jogador não é apenas uma peça ou uma carta; num bom jogo de FRP um jogador coloca a si mesmo no lugar de seu personagem. O Mestre usa descrições detalhadas, desenhos e mapas para ajudar os jogadores a visualizar o ambiente físico e os outros personagens. Adicionalmente cada jogador pode falar e reagir aos outros jogadores da forma que seu personagem faria. Tudo isto cria um ar de envolvimento, empolgação e realismo (num cenário de fantasia, é claro).

O Mestre de Jogo foi descrito como “autor” limitado de um jogo de FRP; realmente, ele funciona como algo mais do que isso. O Mestre não apenas descreve tudo que ocorre no jogo como se estivesse realmente acontecendo aos personagens dos jogadores, mas ele também atua como uma referência ou juiz para situações nas quais as ações empreendidas pelos personagens devem ser resolvidas. O Mestre tem de fazer um bocado de preparação antes do jogo ser realmente jogado. Ele deve desenvolver a ambientação e cenários para a partida do jogo, usando as regras e até mesmo material criado por si mesmo, ou acessórios de jogo disponíveis comercialmente (ou baixados na Internet ;). Até que os jogadores encontrem certas situações durante o jogo, muito material relativo ao cenário é conhecido apenas pelo Mestre. Em adição, o Mestre interpreta os papéis de todos os personagens e criaturas que não sejam os personagens dos jogadores, mas que se movem e agem dentro do cenário de jogo.

Cada jogador desenvolve e cria um personagem usando as regras do jogo e a ajuda do Mestre (para o background e história). Cada personagem do jogador tem certos índices numéricos para seus atributos, capacidades e habilidades. Estes índices dependem de como o jogador desenvolve seu personagem usando as regras do jogo. Índices determinam quanta chance o personagem tem de realizar certas ações. Muitas das ações que os personagens tentam durante o jogo tem uma chance de serem bem sucedidas ou fracassadas. Então, mesmo que as ações sejam iniciadas pelo Mestre e os jogadores durante o jogo, o sucesso ou fracasso destas ações é determinado pelas regras, os índices dos personagens e o fator aleatório de uma rolagem de dados.

Finalmente, um jogo de interpretação de fantasia lida com aventura, mágica, ação, perigo, combates, tesouros, heróis, vilões, vida e morte. Em resumo, num jogo de FRP os jogadores deixam o mundo real para trás por um tempo, e entram num mundo onde o fantástico é real e a realidade é limitada apenas pela imaginação do Mestre de Jogo e dos próprios jogadores.



AVENTURANDO-SE NA TERRA-MÉDIA

Você pode ser um Elfo, ou um Hobbit, ou um Homem, ou mesmo um Orc com *Middle-earth Role Playing (MERP)*. Você pode comer bolos no Condado, ler atentamente livros em Valfenda, ou lutar contra Dragões no Urzal Seco. Melhor que simplesmente ler sobre os servos do Maligno, você pode fazer algo para detê-los. Combata os Cavaleiros Negros ou espione os homens de Mordor – qualquer coisa que você acredite que possa ajudar a cumprir sua missão. Mas lembre-se, os perigos são muitos!

MERP mexe com sua imaginação e transforma seus sonhos em ação. Por permitir que você tome parte num drama em andamento, este jogo leva você para caminhar ousadamente pela Terra-média.

O LUGAR CHAMADO TERRA-MÉDIA

Terra-média (ou “Endor”) é a Território Intermediário, um continente no mundo chamado “Arda” (“O Reino”). Criado por Eru – o Um – como uma terra para seus Filhos. A Terra-média é um lugar mágico povoado por toda a sorte de povos extraordinários e feras estranhas.

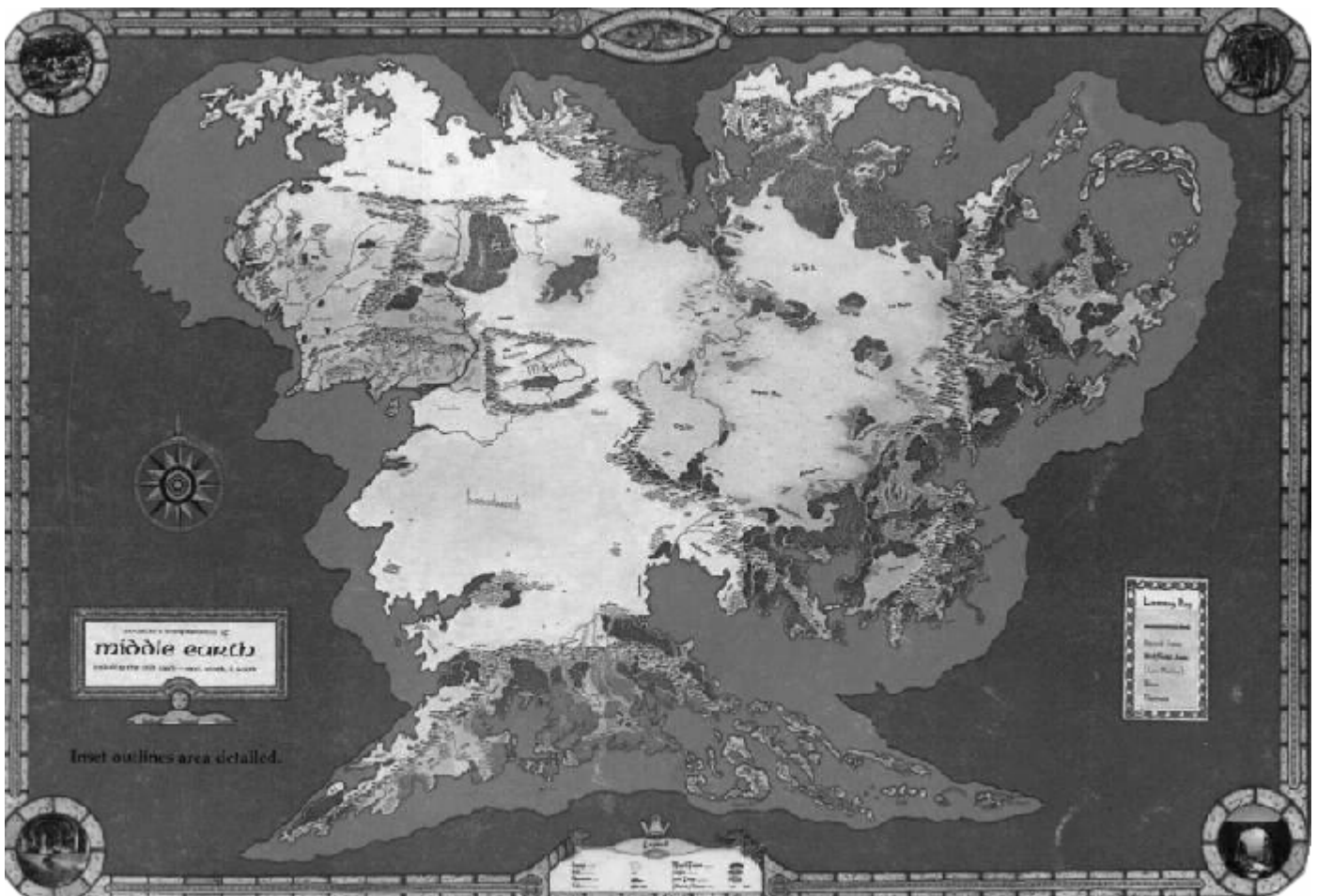
Na Terra-média, Elfos imortais, Anões robustos, e simples Hobbits vivem em meio a uma porção variada de Homens mortais, lutando para sobreviver e prosperar em face da miríade de ameaças: Orcs e Wargs, Trolls e Gigantes, Wights e Espectos, Dragões e Falcões Infernais, e, é claro, o Senhor dos Anéis. Encantamentos impressionantes moldam a paisagem e afetam o clima, enquanto Anéis de Poder guardam reinos mágicos – ou torturam almas e levam os Povos Livres para as Trevas.



Todavia, a Terra-média também lembra nosso Velho Mundo, pois a região de Endor partilha muitas angústias e maravilhas associadas com o jovem “mundo dos homens”. Ambição, avareza, prejuízo, ódio e medo, todos se colocando no caminho da felicidade. A perene luta do Bem contra o Mal e os testes do Destino ditam da mesma forma as fortunas dos escravos e livres.

Esta é uma ambientação idealmente satisfatória para o drama heróico. Ela acena para almas bravas, inquisitivas e aventureiras para que tomem para si buscas de fama ou fortuna, ou para resgatar almas desafortunadas do laço odioso da Sombra onipresente.

Assim, por Eru, vá em frente e teste sua capacidade nos prazeres e ciladas de **MERP**! E que Eru esteja com você.



UM EXEMPLO DE AVENTURA DE RPG

Esta seção é um exemplo de aventura de interpretação de fantasia. A aventura é apresentada na forma de um diálogo entre os jogadores e o Mestre de Jogo, com outras ações e informações em *itálico*. Este exemplo não detalha as regras e mecânicas do jogo usadas para resolver ações. Exemplos destes mecanismos e regras serão apresentados em seções posteriores.

Os personagens dos jogadores estão viajando a pé de Valfenda para Bri ao longo da Grande Estrada do Leste, levando um carregamento do fino vinho de Dorwinion e alguma Gort (uma erva). Os personagens são:

- 1)Boah Agonar, um Mago Elfo que se veste estranhamente.
- 2)Ayintula Chinta Kari, uma Animista Umlí com certas tendências fanáticas.
- 3)Naug Zigildûn, um Guerreiro Anão de gênero não revelado (para muitos, Anãs tem a mesma aparência dos Anões).
- 4)Drogo Dedoesperto Justacorreia, um Hobbit Patrulheiro; pessoas rudes poderiam chamá-lo de ladrão.

Qualquer similaridade destes personagens quaisquer pessoas (reais ou RPG), vivos ou mortos, deve ser pura coincidência.

Próximo ao cair da noite, à cerca de 50 quilômetros de Valfenda, nas Matas dos Trolls, os jogadores decidem acampar pela noite. Conforme o grupo deixa a estrada e entra no acidentado terreno em direção norte, uma chuva leve começa a cair. Após cerca de 90 metros, conforme a noite se aproxima, eles encontram uma pequena torre arruinada. O Grupo não sabe, mas existem 3 Orcs no porão da torre e eles estão começando a ficar ativos à medida que a noite cai. O seguinte diálogo é um exemplo de como parte de um jogo de interpretação de fantasia pode se desenrolar.

Mestre de Jogo (MJ): “Vocês chegam ao topo de uma elevação e vêem abaixo, em um vale raso, as ruínas de uma pequena torre. A torre ainda sustenta parte de seu teto. Um pequeno córrego flui através do vale, e podem ser vistos os arbustos e árvores usuais – pinheiros, carvalhos e similares.” *O MJ esboça o vale e seus conteúdos numa folha de papel.*

Enquanto o MJ rascunha a situação física, os jogadores discutem entre si o que fazer. Eles decidem que seu curso geral de ação será examinar a torre como abrigo para a noite e possivelmente uma pequena aventura. Entretanto, cada jogador deve tomar ações separadas com seu personagem para alcançar seu objetivo, com coordenação e cooperação organizadas por uma comunicação limitada entre os personagens.

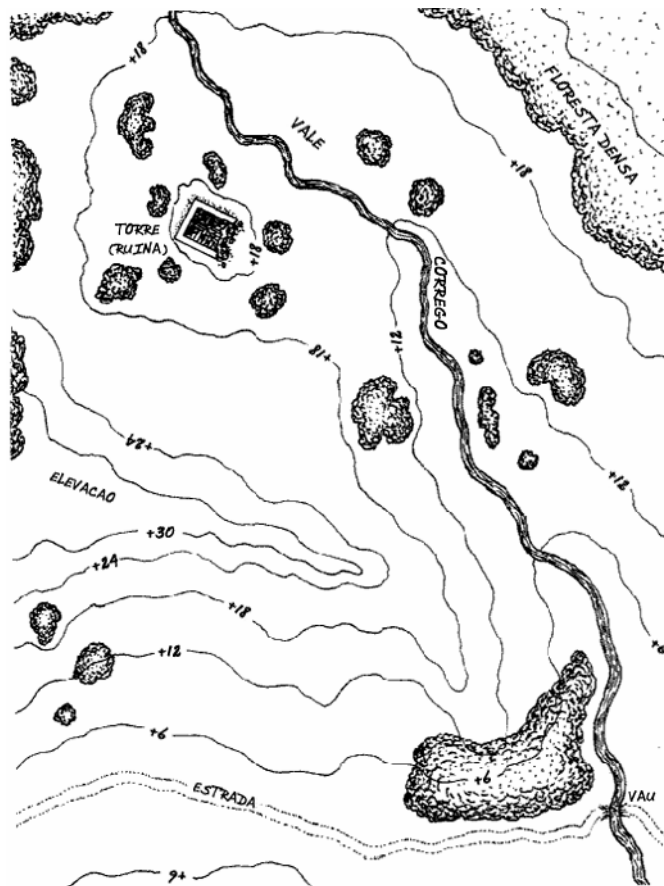
MJ: “Qual é o plano de vocês, e como cada um se prepara?”

Drogo: “Estamos planejando explorar a torre como um possível abrigo. Vou sacar minha espada curta e ir à frente dos outros para patrulhar nossa rota de aproximação, usando a cobertura disponível e me movendo o mais quieto que eu puder.”

Naug: “Eu pego minha besta e a carrego. Vou cobrir Drogo e ir em frente quando ele sinalizar.”

Chinta Kari: “Eu saco minha maça e escudo e irei em frente quando Naug for.”

Agonar: “Eu preparo e lanço um feitiço Escudo.” *Ele rola dois dados especiais que juntos dão um resultado entre 01 e 100. “Minha jogada de evocação dá 28.” Ele consegue.*



MJ: “Drogo, faça uma jogada de manobra para ver quanto bem você se esgueira para a torre.” *Ele rola um 47 (nos dados de 01-00), o MJ rola uma jogada de orientação para os Orcs, indicando para o MJ que nada é notado por ambos os lados. “Você consegue e não percebe nada incomum. Você está agora a 3 metros da torre e tem uma boa idéia de sua forma. O resto do grupo pode vir ao seu sinalizar.”*

Drogo: “Eu volto um pouco de forma que haja uma árvore entre mim e a torre, e aceno para que o grupo avance.”

Resto do Grupo: “Nós nos movemos cuidadosamente.”

MJ: “Cada um de vocês faça uma jogada de manobra.” *Eles rolam 86, 35 e 46; o MJ rola um 62 para os Orcs; nenhum dos lados nota qualquer coisa, mas os Orcs estão se tornando mais ativos e podem subir as escadas e sair logo. “Vocês não percebem nada incomum.”*

MJ: “Aqui está um esboço da torre e das vizinhanças imediatas. A torre é quadrada e tem dois pavimentos. A face do seu lado desmoronou junto com o pavimento superior, mas as outras três paredes e o teto continuam relativamente intactos. O teto tem alguns buracos. A parede oposta a vocês tem um buraco onde a porta principal costumava estar. Vocês podem ver um bocado de entulho mas não há nada mais aí dentro.”

Os jogadores (ou o MJ) então marcam suas posições no esboço.

MJ: “Todos decidam suas ações para esta rodada.”

Drogo: “Eu me movo lentamente em direção do lado direito da torre e olho dentro usando a parede para me encobrir.”

Naug: “Eu me movo por trás de Drogo com minha besta preparada.”

Chinta Kari: “Eu vou com Naug.”

Agonar: “Eu sigo Chinta.”

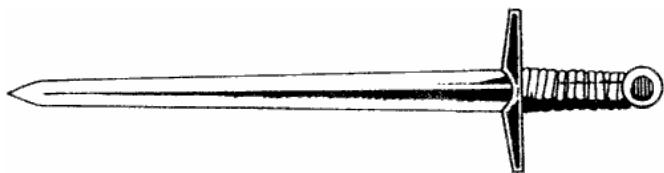
MJ: “Todos façam uma jogada de manobra.” *Eles rolam 24, 89, 93 e 62; os Orcs rolam um 65, e estão se preparando para subir as escadas.* “Todos vocês se movem para o final da parede direita e olham ao redor. Vocês vêem um interior de 5 por 5 metros com montes de entulhos consistindo de rochas, madeira, mobília arruinada e outros detritos. Há o que parece ser uma grande arca (cerca de 120x60x60cm) sob o entulho na parede diretamente oposta, cruzando o interior da torre. Vocês também vêem o que parece ser uma escada levando para baixo do canto esquerdo mais distante. O que vocês fazem nesta rodada?”

Drogo: “Eu me movo bem lentamente para dentro da torre ao longo da parede onde estou, observando as escadas.”

Chinta Kari: “Eu cruzo para a parede do outro lado e começo a remover o entulho da arca, procurando por quaisquer itens mágicos ou espólios.”

Naug: “Eu miro entre as escadas e a porta principal, de tal forma que eu possa disparar para qualquer das duas se algo acontecer.”

Agonar: “Eu preparo meu feitiço de Levitação.”



MJ: “Chinta Kari e Drogo, façam jogadas de manobra.” *Rolando bem eles tiram 78 e 94; os Orcs tiram um 73 e terminam de se preparar e estão subindo as escadas.* “Drogo, você não nota nada, mas você consegue mover-se em silêncio em direção a porta principal. Chinta Kari, você moveu-se sobre uma pilha de entulho contendo a arca, removeu o entulho e não encontrou nada. O que vocês fazem nesta rodada?”

Agonar: “Eu lanço meu feitiço de Levitação e começo a me mover para cima em direção ao teto.” *Ele rola um 54, e consegue levitar.*

Naug: “Eu permaneço pronto para atirar.”

Drogo: “Eu espreito a porta principal e escuto qualquer barulho.”

Chinta Kari: “Eu tento abrir a arca.”

MJ: “Está começando a ficar escuro mesmo. Agonar, você eleva-se cerca de 1,20m nesta rodada, tornando-se um ótimo alvo para quaisquer disparos. Chinta Kari você percebe que a arca está enferrujada mas não trancada; ela pode fazer barulho se você abrir. Drogo, você vê isto enquanto espreita a porta.” **O MJ passa para Drogo uma nota onde está escrito: “Você não percebe nada incomum do lado de fora, mas ouve um leve ruído vindo das escadas.”** “O que você faz nesta rodada?” *Ele rola e determina que os Orcs estão subindo as escadas.*

Chinta Kari: “Eu abro a arca muito, muito calmamente e olho dentro.”

Drogo: “Eu me agacho atrás da pilha de entulho próxima à porta e me escondo.”

Agonar: “Eu continuo levitando para o teto, tomando cuidado com Shards (um monstro mítico que apavora Agonar).”

Naug: “Eu continuo a cobrir as escadas e a porta.”

MJ: “Chinta Kari, faça uma jogada.” *Ela tira um 12.* “Você abre a arca, mas ela solta um rangido, dentro você vê uma adaga enferrujada e uma pequena caixa. Agonar, você está a 3,5 metros de altura e não vê nenhum Shard. Entretanto, você, Naug e Drogo, vêem três Orcs, vestindo couro rígido e carregando espadas curtas e equipamento, subindo as escadas e virando para encarar Chinta Kari, que não os nota. Naug, você pode disparar.”

Naug: “Eu atiro no maior.” *Ele rola um 92 e verifica a tabela de ataque com Projéteis, causando um dano de 21 no Orc e um crítico de Perfuração “D”. Ele rola um 70 e o Orc é atingido através do pescoço e morre (um tiro muito bom).*

MJ: “O que vocês planejam fazer nesta rodada?”

Agonar: “Eu preparo um feitiço, e grito: cuidado Chinta, Orcs!!!!.”

Naug: “Eu largo minha besta, e saco meu machado-de-guerra enquanto me movo em direção a Chinta. Eu grito, ‘Venham e morram seus cães porcos Órquicos!!!!’”

Drogo: “Eu continuo escondido, com minha espada curta pronta.”

Chinta Kari: “Já que não noto os Orcs, eu tento tirar a caixinha de dentro da arca e colocar em meu manto sem que ninguém me veja fazendo isso.”

O MJ rola para ajudar a determinar a reação dos dois Orcs restantes. Ele rola um 06 e um 91. Um Orc decide fugir. Outro decide matar a pequena humana que está de costas para ele. O Mestre faz jogadas de percepção para Agonar, Naug e Drogo; eles não percebem Chinta Kari pegando a caixinha.

MJ: “Um Orc se vira e sai correndo em direção a porta principal. O outro larga seu equipamento e avança em carga contra Chinta Kari, gritando e brandindo sua espada curta. Chinta Kari, você é bem sucedida em sua ação nesta rodada, mas você escuta correria atrás de você e grita por seus amigos. Drogo, você pode rodar a espada no Orc que tenta fugir.”

Drogo: “Eu rodo a espada quando ele passar correndo.”

Ele rola um 02 e falha com sua espada curta, então ele rola um 49 e a arma cai de sua mão.

MJ: “Espetacular movimento Drogo, o Orc nem mesmo nota você e continua em frente. Naug, você e o Orc chegam até Chinta Kari, e podem atacar na próxima rodada. Chinta Kari, você está completamente consciente do que está acontecendo. O que todos vocês fazem agora?”

Drogo: “Eu pego minha espada curta.”

Agonar: “Eu lanço meu feitiço de Sono sobre o Orc para tentar salvar Chinta. Como só me preparei por uma rodada tenho uma modificação de -15 para meu ataque.”

Chinta Kari: “Já que não sou muito boa em combate, eu caio e puxo a arca sobre mim.” *A arca é grande o suficiente para ela caber dentro.*

Naug: “Eu me lanço em direção ao Orc e tento parti-lo ao meio.”

MJ: “O feitiço de Agonar é lançado primeiro, então Chinta Kari deve manobrar para puxar a arca sobre ela a tempo, então o Orc, que é mais rápido que Naug, atacará Chinta Kari, e finalmente Naug atacará o Orc. Drogo está fora de ação enquanto recupera sua espada.”

Agonar rola um 68 de ataque, o Orc tira um 17 numa Jogada de Resistência e cai no sono. Chinta Kari se abaixa mas poderia não ter evitado o golpe do Orc se Agonar não o tivesse posto para dormir. Naug prossegue em seu ataque no agora adormecido Orc e lhe causa 40 pontos de dano, um crítico de Corte “E” e um crítico de Esmagamento “C”, resultando em um Orc inconsciente e com a perna quebrada. O Orc e a arca caem sobre Chinta Kari causando-lhe 5 pontos de dano e um crítico de Desequilíbrio “A”, que lhe causa mais 4 pontos de dano e a atordoa por 1 rodada.

A aventura poderia continuar com o grupo tendo as opções de explorar o resto da agora deserta torre, perseguir o Orc (que pode ter ido buscar ajuda), deixar a área, ou alguma outra ação ou combinação de ações. Naug e Agonar receberão grandes quantidades de pontos de experiência por seus feitiços e mortes, e Drogo eventualmente manobra para recuperar sua espada curta mas não sua auto-estima. Chinta Kari pode ter uma grande surpresa quando ela abrir a caixinha que pegou sem que o resto do grupo notasse (a caixa tem uma armadilha de agulha envenenada em seu fecho que irá golpeá-la a não ser que ela seja capaz de detectar a armadilha e evitar dispará-la).

COMO JOGAR: AS REGRAS E DIRETRIZES

1.0 INTRODUÇÃO

Muitos jogos de interpretação de fantasia precisam de “regras” (ou diretrizes) para definir e controlar a realidade física do mundo no qual a aventura se passa. Idealmente, tais regras devem ser capazes de lidar com as situações mais comuns que surgem num jogo de RPG sem prejudicar a emoção e detalhe do enredo ou da ambientação do jogo.

Este conjunto específico de regras lida com a realidade física dos povos, lugares e coisas da Terra-média de J. R. R. Tolkien. As Seções 2 e 3 lidam com criação de personagens, desenvolvimento e capacidades. A Seção 4 detalha a maioria das regras que afetam a tarefa do Mestre de Jogo de definir e manipular o sistema de jogo (A Ambientação). As Seções 5 e 6 explanam como resolver ações que ocorrem comumente e atividades durante as aventuras dos jogadores. Finalmente, a Seção 7 provê uma variedade de listas, tabelas e fichas de registro que concedem mecanismos para adicionar emoção e detalhe ao jogo sem diminuir a jogabilidade.

O Mestre de Jogo e os jogadores devem conservar em mente que estas “regras” na verdade são apenas linhas gerais para ajudar na criação e direção do jogo de interpretação. O Mestre de Jogo deve sentir-se livre para adaptar estas regras à sua visão ou estilo de interpretação, e os jogadores devem perceber que o Mestre é a autoridade final no que toca a mudanças ou interpretação das regras.

Por outro lado, estas regras, e as decisões do Mestre acerca delas, são os únicos guias que os jogadores têm para as capacidades de seus personagens e a realidade da Terra-média. Assim, o Mestre deve ser consistente e imparcial em suas decisões ou os jogadores perderão o crédito e a confiança nele, que são necessários para um verdadeiramente agradável e satisfatório jogo de interpretação.

1.1 APRENDENDO A USAR MERP

O Mestre de Jogo deve primeiro ler as regras para obter uma visão geral do sistema, sendo assim ele deveria ler todas as regras inteiramente. Se uma seção não for compreendida imediatamente, ela deveria ser marcada e referida novamente após todas as regras terem sido lidas. Exemplos freqüentes foram incluídos para ajudar a absorver as regras. O Mestre não precisa memorizar ou analisar completamente o significado de todas as regras logo de cara. As regras estão organizadas de tal modo que se pode lidar com muitas situações apenas referindo-se às seções específicas assim que surgem as situações.

Os jogadores deveriam ler primeiro as Seções 1 e 2. Eles então deveriam gerar um personagem seguindo o procedimento e exemplos descritos em detalhe na Seção 3, referindo-se a partes da Seção 2 para explicações dos vários aspectos de um personagem. Finalmente eles deveriam ler a Seção 6 de modo que possam compreender quais suas opções numa situação tática (usualmente um combate). Não é necessário que os jogadores leiam as Seções 4 ou 5, a não ser que eles estejam interessados em como o Mestre manuseia a ambientação do jogo, os elementos do enredo, e outros fatores.

1.2 DEFINIÇÕES E CONVENÇÕES

A maioria dos termos únicos encontrados no sistema *Middle-earth Role Playing* e nos trabalhos de Tolkien não são descritos abaixo; em vez disso, normalmente eles são descritos quando são empregados no texto. Os termos definidos abaixo são freqüentemente usados ou são muito importantes para o uso e compreensão de *MERP*.

CONVENÇÕES SOBRE JOGADAS DE DADOS –

Como mencionado sob a definição de “Jogada”, cada dado usado em *MERP* possui 10 lados e pode dar um resultado entre 0 e 9. Se dois destes dados forem usados, uma variedade de resultados pode ser obtida:

Lance de 1-100 – Muitas jogadas em *MERP* são de “1-100” (também chamadas lances de “D100”). Quando ambos os dados são lançados juntos um dos dados é tratado como dado de “dezenas” e o outro como dado de “unidades”, um resultado aleatório entre 01 e 00 é obtido (“00” é usado como 100, não como 0).

Lance Aberto – Muitas jogadas de 1-100 são “abertas”. A maioria das vezes as jogadas abertas produzem um resultado entre 01 e 100, mas algumas vezes elas produzem resultados menores que 01 ou maiores que 100. Algumas jogadas comuns que são abertas são todas as jogadas de ataque, todos os lances de manobra, jogadas de orientação, jogadas de percepção, e jogadas de encontros. Jogadas que não são abertas incluem golpes críticos, rolagem de atributos, jogadas para aprender listas de feitiços, e jogadas para opções de background. Se uma jogada é aberta:

Uma jogada inicial de 1-100 acima de 95 pede que seja feita uma segunda jogada de 1-100 e adicionada a primeira jogada. Se a segunda jogada é também maior que 95, uma terceira será feita e adicionada à soma das duas anteriores. Este processo continua até que uma jogada abaixo de 96 ocorra. O total obtido por este processo é o resultado de uma (alta) jogada “aberta”. Teoricamente não há limite de quão grande pode ser o total de tal jogada.

Uma jogada inicial de 1-100 abaixo de 06 pede que seja feita uma segunda jogada de 1-100 e subtraída da primeira jogada. Se a segunda jogada é superior a 95, uma terceira será feita e subtraída do total das duas anteriores. Este processo continua até que uma jogada abaixo de 96 ocorra. O total obtido por este processo é o resultado de uma (baixa) jogada “aberta”. Teoricamente não há limite de quão pequeno pode ser o total de tal jogada.

Jogada de 1-10 – Nas vezes que um resultado (jogada) entre 1 e 10 é requerido, apenas um dado é rolado. Isto dá um resultado entre 0 e 9, porém o 0 é tratado como um 10. Tal jogada é referida como “1-10” ou “D10”.

Jogada de 1-5 – Role um dado, divida por 2, e arredonde para cima.

Jogada de 5-50 – Role 1-10 cinco vezes e some os resultados.

Outras Jogadas – Quaisquer outras jogadas são variantes das anteriores.



Aman: O continente ao oeste da Terra-média, cruzando o Grande Mar. Nele estão Valinor (o lar dos Valar e de muitos Elfos) e os Salões da Espera (o local dos mortos).

Arda: (O Palácio) O mundo inteiro criado por Eru através de seus servidores, os Valar, incluindo a Terra-média e Aman.

Atributo: Uma das seis características físicas e mentais que influenciam quanto efetivamente um personagem é apto a realizar a maioria das ações e atividades.

Campanha: Um jogo de interpretação contínuo que tem lugar como uma série de aventuras conectadas, com respeito tanto a tempo e circunstâncias.

Canalização: Uma das esferas da magia; uma descrição completa é dada na Seção 4.52.

Chance: É freqüente que em **MERP** uma ação tenha uma “chance” de ser bem sucedida ou ocorrer, e esta chance é usualmente dada na forma de #%. Isto significa que se uma jogada (1-100) é feita e o resultado é menor que #, então a ação ou atividade é bem sucedida ou ocorre; de outra forma ela falha.

Danos: (Avarias) Dor e sangramento acumulados, que podem levar ao choque e inconsciência (também chamados Danos de Concussão). Cada personagem pode receber um certo número de danos (determinados por seu Desenvolvimento Corporal) antes de morrer.

Eru: (Ilúvatar) O Deus e criador da Terra-média através de seus servidores, os Valar.

Essência: Uma das esferas da magia; uma descrição completa é dada na Seção 4.51.

Falha: Um ataque especialmente ineficaz que leva a um resultado desvantajoso para o atacante.

Feras Selvagens: Espécies tradicionais de animais sem formas de encantamento ou perícias. Elas são capazes de organização social, mas não possuem cultura.

Golpe Crítico: Outro dano que não apenas o normal, resultante de um ataque.

Grupo: Uma coleção de personagens jogadores.

Habilidade: Treinamento numa área que influencia quanto efetivamente um personagem está apto a executar uma ação ou atividade e particular. “Nível de Habilidade” é uma medida da efetividade de uma habilidade específica.

Jogada: (Lance, Rolagem) Em **MERP** dois dados de 10 lados de cores diferentes são usados para resolver qualquer atividade requerendo uma “Jogada” ou “Lance”. Cada um destes dados tem dois conjuntos de números 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9. Estes dados podem ser usados para obter uma variedade de resultados. Estes resultados são descritos após as definições sob as “Convenções Sobre Jogadas de Dados”.

Jogador: Um participante de um jogo de interpretação que controla um personagem, seu personagem jogador.

Lance de Resistência: Uma jogada que determina se um personagem resiste ou não a um feitiço, veneno, doença, ou alguma outra forma de adversidade.

Lista de Feitiços: Uma coleção de feitiços relatados que são organizados de acordo com o nível. Um personagem que “aprendeu” uma lista de feitiços é apto a evocar um feitiço daquela lista se seu nível é igual ou menor que seu próprio nível de experiência.

Luta: Combate corpo-a-corpo (ex.: combate sem o uso de projéteis, feitiços ou armas de projétil).

Maia: Deuses menores que zelam por Arda sob a direção dos Valar. Eles incluem Sauron e provavelmente os Istari (Gandalf, Saruman, Radagast, e os outros dois “magos”).

Manobra: Uma ação realizada por um personagem que requer uma concentração não usual, concentração sob pressão, ou um risco (ex.: subir por uma corda, equilibrar-se numa beirada, arrombar uma fechadura, etc.). Manobras que requeiram movimento são “Manobras de Movimento”, e outras manobras são chamadas “Manobras Estáticas”.

Mestre de Jogo: O Mestre de Jogo, Mestre, Narrador, Dungeonmaster, etc. A pessoa responsável por dar vida a um jogo de RPG criando o cenário, eventos do mundo e outros ingredientes chave. Ele (ou ela) interpreta situações e regras, controla personagens não-jogadores, e resolve conflitos.

Collam

Morgoth



Morgoth: (Melkor) O Vala (veja Valar abaixo) renegado que cobiça o domínio sobre o mundo. Ele governou o Norte da Terra-média durante a Primeira Era, até que foi derrubado e lançado no vácuo pelos outros Valar e suas hostes. Morgoth foi a encarnação e foco das trevas – o mal encarnado.

Música, A: Ainulindalë, a Grande Música de Eru, cantada pelos Valar e Maia, e que criou e deu forma ao Mundo e seus habitantes.

Nível: O nível de um Personagem é a medida do estágio corrente de desenvolvimento de suas habilidades, e usualmente é o representativo de suas capacidades e poder.

Personagem Jogador: Um personagem cujas ações e atividades são controladas por um jogador (que não o Mestre de Jogo).

Personagem Não-Jogador: (Non-Player Character – NPC) Um ser num jogo de interpretação cujas ações são controladas pelo Mestre de Jogo.

Pontos de Poder: Um número que indica quantos feitiços um personagem pode intrinsecamente lançar a cada dia (isto é, entre períodos de descanso).

Profissão: (Classe do Personagem) A profissão de um personagem é o reflexo de seu treinamento e padrões de pensamento; em termos de jogo, ela afeta o quanto de esforço é requerido para desenvolver uma habilidade em várias áreas de especialização.

Quarta Era: A quarta era registrada da Terra-média, começando quando os Três Anéis passaram sobre o mar (após a destruição do Um Anel e de Sauron).

Rodada: O tempo (10 segundos) requerido para executar uma ação em **MERP**.

Jogada Aberta: Veja a definição de Jogada e as “Convenções Sobre Jogada de Dados” ao fim desta seção.

Sauron: O Senhor do Escuro, a Sombra, o Senhor dos Anéis, o Maia (divindade menor) que serviu a Morgoth no início da Primeira Era. Nas Segunda e Terceira Eras ele forjou o Um Anel e lançou uma sombra de mal, corrupção e destruição sobre grande parte da Terra-média. A Terceira Era terminou após a destruição de seu Anel, quando ele foi “banido” da Terra-média.

Segunda Era: A segunda era registrada da Terra-média, começando após a derrubada de Morgoth, com a fundação dos Portos Cinzentos e Lindon. Ela terminou quando Elendil e Gil-galad derubaram Sauron e Isildur tomou o Um Anel.

Sessão: Uma única partida de jogo. Várias sessões formam uma campanha.

Terceira Era: A terceira era registrada da Terra-média, começando com derrota de Sauron como resultado da Última Aliança entre Homens e Elfos. Ela terminou após a destruição do Um Anel quando o último dos Portadores do Anel passou sobre o Mar.

Terra-média: (Endor ou Endorë) Um dos continentes de Arda. A ação e eventos vistos em *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis* ocorrem no Ocidente da Terra-média durante a Terceira Era.

Bloqueio: O uso de parte da capacidade ofensiva de um personagem para afetar o ataque de um oponente.

Valar: Os quinze (inicialmente incluindo Morgoth) “Guardiões do Mundo” e servidores de Eru. Eles são “deuses” menores e muitos dos povos/seres da Terra-média os adoram e os consideram sagrados.

2.0 OS FATORES BÁSICOS QUE DEFINEM UM PERSONAGEM

Num jogo de interpretação (RPG) cada participante exceto pelo Mestre de Jogo (MJ) é um “jogador” e assume a personalidade de um dos personagens individuais; estes personagens são os personagens jogadores (PC’s – Player Characters). Todos os outros personagens são controlados pelo Mestre de Jogo e são chamados personagens não-jogadores (NPC’s). Há uma variedade de fatores que controlam o que cada jogador é capaz de fazer num ambiente de jogo de interpretação (ex.: atributos mentais, atributos físicos, background, aparência física, habilidades, bônus, etc.). Cada um destes fatores é manuseado no sistema *Middle-earth Role Playing* e é descrito nesta seção.

2.1 ATRIBUTOS FÍSICOS E MENTAIS

As características mentais e físicas básicas de um personagem são representadas por 6 estatísticas chamadas de atributos: Força (ST), Agilidade (AG), Constituição (CO), Inteligência (IG), Intuição (IT) e Presença (PR). Cada personagem tem um valor numérico numa escala de 1 a 100 para cada um dos atributos. O valor de um atributo indica seu nível em relação ao mesmo atributo de outros personagens. Quanto menor o valor de um atributo, mais fraco ele é em relação ao mesmo atributo de outros personagens. Atributos relativamente altos dão bônus (veja Seção 2.12) que são aplicados às tentativas de cumprir certas atividades e ações.

2.1.1 ATRIBUTOS FÍSICOS E MENTAIS

FORÇA (ST): Não musculatura bruta, mas a habilidade de usar seus músculos para sua maior vantagem. Este atributo afeta as capacidades de um personagem numa luta, transportar cargas, e outras atividades que requeiram força. Este é o atributo principal para um Guerreiro.

AGILIDADE (AG): Destreza manual, leveza, graciosidade, rapidez, tempo de reação e velocidade são refletidos por este atributo. Ele afeta a capacidade de defesa de um personagem, ataque de projétil, movimento e outras manobras. Este é o atributo principal para um Patrulheiro.

CONSTITUIÇÃO (CO): O bem-estar e saúde geral de um personagem. Este atributo afeta as capacidades de um personagem de resistir à doença, envenenamento e outras dificuldades, bem como sua capacidade de resistir aos efeitos da dor, choque e sangramento (danos de concussão). Este é o atributo principal para um Guardião.

INTELIGÊNCIA (IG): A razão, memória e senso comum de um personagem. Este atributo afeta a capacidade de um personagem em atividades que necessitem de razão ou discernimento; por exemplo, aprender listas de feitiços (veja Seção 4.51), aprender linguagens, ler runas, etc. Este é o atributo principal para um Mago.

INTUIÇÃO (IT): O relacionamento do personagem com a força que tudo permeia na natureza (a Ainulindalë, a Canção que criou e moldou Arda) e coisas sobrenaturais, incluindo tais fenômenos como sabedoria, sorte, genialidade, e o favor dos Valar. Este atributo afeta a capacidade do personagem de evocar feitiços, usar itens mágicos, perceber coisas (ex.: armadilhas), e realizar uma variedade de outras atividades. Este é o atributo principal para um Animista.

PRESENÇA (PR): A coragem, porte, auto-estima, carisma e autodisciplina. Este atributo afeta a aparência de um personagem, sua habilidade em controlar outros personagens, seu autocontrole em situações críticas, e sua capacidade de usar suas forças interiores. Este é o atributo principal para um Bardo.

2.12 BÔNUS DE ATRIBUTOS

Certos bônus e penalidades podem ser aplicados às habilidades e atividades dos personagens se seus atributos forem altos ou baixos o suficiente. Estes bônus de atributos são dados na Tabela BT-1, e podem ser alterados por modificações devidos à raça do personagem, dadas na Tabela BT-3. Apenas um bônus de atributo aplica-se a cada habilidade ou perícia. A correspondência entre atributos e habilidades relacionadas é dado na Tabela BT-2.

EXEMPLO: Um dos nossos personagens de exemplo, *Shen-Tyga*, tem uma grande constituição, é muito ágil, e muito forte; entretanto, enquanto sua Presença é boa, sua Inteligência e Intuição estão abaixo da média. Seus atributos e bônus (de acordo com a Tabela BT-1) para **MERP** são:

Força.....	100, bônus normal é +25
Agilidade	95, bônus normal é +15
Constituição.....	91, bônus normal é +10
Presença.....	84, bônus normal é +5
Inteligência.....	42, bônus normal é +0
Intuição.....	23, bônus normal é -5

Shen-Tyga será boa em combate e habilidades envolvendo atividades físicas (ex.: Movimento, Desenvolvimento Corporal, Escalada, etc.), mas ele será menos competente com habilidades envolvendo proezas mentais (ex.: Ler Runas, Rastrear, Evocação de Feitiços, etc.).



2.2 RAÇA E CULTURA

Há uma variedade de raças que um jogador pode escolher para um personagem na Terra-média. Estas raças são listadas na Seção 2.21 e incluem certas classificações gerais que de fato cobrem várias raças (ex.: Homens incluem raças e culturas tais como Haradrim, Dunlendings, Beornings, etc.). A raça escolhida afeta os bônus de atributos de um personagem (veja Tabela BT-3), seu desenvolvimento durante sua adolescência, suas aptidões especiais, sua aparência, e certos outros fatores.

2.21 RAÇAS E CULTURAS DA TERRA-MÉDIA

Esta é uma lista das raças e culturas da Terra-média que podem ser utilizadas pelos Mestres e Jogadores dentro das regras de **MERP**. Outras raças/culturas podem ser inventadas ou usadas, mas o Mestre de Jogo deve decidir seus traços e capacidades. O Apêndice 1 (Seção 8.0) provê descrições detalhadas de cada uma destas raças.

Raças Não-Humanas	Raças/Culturas Humanas
Anões	Beornings
Umli	Corsários
	Dorwinrim
Meio-elfos	Dúnedain
Elfos Noldor	Dunlendings
Elfos Sindar	Haradrim
Elfos Silvestres	Homens da Floresta
	Homens Rurais
Hobbits	Homens Urbanos
	Lossoth
Orcs Comuns	Númenorianos Negros
Uruk-hai	Orientais
Meio-orcs	Rohirrim
	Variags
Trolls Normais	Woses
Olog-hai	
Meio-trolls	

2.22 HABILIDADES RACIAIS ESPECIAIS

Certos personagens recebem modificações raciais especiais para seus bônus de atributos e Lances de Resistência. Estas modificações são dadas na Tabela BT-3.

2.23 APARÊNCIA FÍSICA

Em adição aos atributos de cada personagem (que afetam suas capacidades durante o jogo) é desejável ter alguma medida da aparência do personagem. Nesta seção são dadas sugestões para fatores determinantes que afetam a aparência de um personagem (isto é, comportamento, cor do cabelo, cor dos olhos, altura, peso, etc.). Limitações e diretrizes para estes fatores são dados para cada raça na Seção 2.21. O Mestre de Jogo deve ter em mente que estes fatores não são essenciais para um jogo e podem ser pulados no interesse de uma rápida partida.

Aparência Geral – Aparência (AP) é um valor (01-00) que dá uma idéia geral do aspecto exterior do personagem (ex.: uma aparência 01 ou 02 indica uma pessoa realmente horrorosa, enquanto uma aparência 99 ou 100 podem indicar um personagem muito bonito). Esta é um valor muito subjetivo e o Mestre deveria tratá-lo como uma linha geral durante o jogo.

Comportamento – Este é um indicador da atitude geral que o personagem apresenta ao mundo. Isto é escolha do jogador ou do Mestre, mas comportamentos típicos podem incluir: calmo, neutro, irritado, astuto, ambicioso, bobo, obstinado, estúpido, rude, etc.

Fatores da Aparência Física – Fatores tais como altura, peso, cor do cabelo, cor dos olhos, sexo, idade, e por aí vai, podem ser determinados pelo Mestre e pelos jogadores. Eles podem ser limitados pelas faixas dadas nas descrições raciais na Seção 2.21.

2.24 LINGUAGENS

Uma variedade de linguagens são faladas na Terra-média. A Tabela ST-1 lista algumas delas. Algumas linguagens são automaticamente conhecidas por todos os membros de uma dada raça. Outras linguagens podem ser aprendidas através do desenvolvimento de habilidades (veja Seção 2.32). Cada uma é conhecida em um dos 5 diferentes níveis (veja Tabela CGT-1).

2.25 INTERAÇÃO RACIAL / CULTURAL

Certas raças ou culturas tem certos preconceitos inerentes (hostilidade ou amizade) para com outras raças ou culturas. As descrições raciais dadas na Seção 2.21, resumem estas atitudes.

EXEMPLO: *Shen-Tyga é um Dúnedain. Ele tem 1,96m de altura e pesa 110 Kg. Ele tem cabelos castanhos e olhos azuis, e um comportamento ativo. Os bônus de atributos para sua raça são:*

Força.....	100, bônus normal é +25, bônus racial é +5, o total é +30
Agilidade	95, bônus normal é +15, bônus racial é +0, o total é +15
Constituição...	91, bônus normal é +10, bônus racial é +10, o total é +20
Presença.....	84, bônus normal é +5, bônus racial é +5, total +10
Inteligência....	42, bônus normal é +0, bônus racial é +0, total +0
Intuição.....	23, bônus normal é -5, bônus racial é +0, total é -5

Ele também recebe um bônus racial +5 em Jogadas de Resistência contra venenos e doenças. Ele rola um 34 para Aparência e adiciona seu bônus +10 de Presença para obter uma Aparência de 44 (ele não é muito bonito, mas consegue impressionar pelo porte). Ele é fluente em Westron, Adûnaico e Sindarin. Despreza Corsários e Númenorianos Negros; e Dunlendings, Haradrim, Wargs e Orcs são os inimigos tradicionais deste povo.

2.3 NÍVEIS DE HABILIDADES

Conforme um personagem avança em níveis ele desenvolve e treina em certas perícias chamadas habilidades. Sua capacidade em cada habilidade afeta suas chances de cumprir certas ações e atividades (ex.: lutar, manobras, evocação de feitiços, etc.). Conforme se desenvolve e melhora uma habilidade seu “nível de habilidade” naquela habilidade aumentará, indicando um aumento correspondente em sua perícia e bônus com aquela habilidade.

2.31 BÔNUS DE NÍVEL DE HABILIDADE

A maioria das habilidades possui um nível que geralmente é incluído como parte de um bônus total de habilidade. Diferentes habilidades usam estes bônus de modos diferentes como explicado na descrição de habilidades na Seção 2.32. O bônus por nível de habilidade é dado na Tabela BT-4. Basicamente a tabela segue uma progressão padrão. O bônus é -25 se o nível for 0 e +5 se o nível for 1. O bônus aumenta em 5 para cada nível de 2 a 10, em 2 para cada nível de 11 a 20, e 1 para cada nível acima de 20.

2.32 HABILIDADES PRIMÁRIAS

Estas são as habilidades que são mais comumente utilizadas durante um aventura. Há uma linha no registro de personagem para calcular e registrar os bônus de habilidade para cada habilidade. Cada habilidade é classificada como sendo aplicada para uma manobra e movimento (MM), para uma manobra estática (ME), para um bônus ofensivo (BO), ou para um propósito especial (PE). A Seção 6.0 descreve como cada um destes bônus é usado para resolver ações. Uma descrição do que cada uma das habilidades confere segue abaixo.

MOVIMENTO E MANOBRA (MM) – Estas habilidades determinam o quanto um personagem pode se mover numa rodada; até 15 metros + [bônus de habilidade x 0,3 metros] OU até o dobro disso se uma manobra de corrida for completada com sucesso (veja a Seção 6.4). Habilidades de Movimento & Manobra devem ser desenvolvidas separadamente para cada um dos 5 tipos diferentes de armadura (sem armadura, couro leve, couro rígido, malha e placas). O número de níveis de habilidade que devem ser desenvolvidos é limitado pelo tipo de armadura: sem armadura – 2, couro leve – 3, couro rígido – 5, malha – 7, e placas – 9. Cada tipo de armadura também tem uma penalidade associada com ela. Estes fatores são resumidos na Ficha de Registro de Personagem (veja a Seção 2.71). Armaduras não incluem elmo, proteções de braços ou proteções de pernas; itens que protegem partes do corpo de certos críticos. Vestir protetores de pernas modifica o bônus de Movimento e Manobra em -5.

Esta habilidade também se aplica a qualquer atividade envolvendo movimento que seja incomum ou executada sob pressão. Quando usada para estas propostas, seu bônus é adicionado a uma “jogada de manobra de movimento” (veja Seção 6.51). Este bônus NÃO é usado se outra habilidade aplique-se especificamente à atividade.

HABILIDADES COM ARMAS (BO) - Estas habilidades determinam quão efetivo um personagem é quando está usando armas num combate. Estas habilidades devem ser desenvolvidas separadamente para cada um dos 6 tipos de armas: Cortante de 1 Mão, Concussão de 1 Mão, 2 Mãos, Arremesso, Projétil, Armas de Haste. O bônus de habilidade para cada tipo de arma é o Bônus Ofensivo e é usualmente adicionado a qualquer “jogada de ataque” (veja Seção 6.62) feita com esta arma. Em certas circunstâncias todo ou parte do Bônus Ofensivo pode ser usado com intenção de “aparar” o golpe de um oponente (veja Seção 6.62). Vestir protetores de braços modifica o Bônus Ofensivo em -5. Cada arma específica tem propriedades especiais resumidas na Tabela CST-1.

Cortante de 1-Mão – Estas armas incluem a espada larga, adaga, machado, cimitarra e espada curta. Elas podem ser usadas com um escudo.

Concussão de 1-Mão – Estas armas incluem a clava, martelo, maça, maça-de-armas, rede e chicote. Elas podem ser usadas com um escudo.

2-Mãos – Estas armas incluem o machado-de-combate, mangüal, cajado e espada bimanual. Elas não podem ser usadas com um escudo.

Armas de Haste – Estas armas incluem a lança leve (ou dardo), lança, lança de cavalaria, alabarda. A lança leve e a lança podem ser usadas com um escudo ou podem ser usadas com as 2 Mãos. Quando cavalgando uma montaria treinada, uma lança de cavalaria pode ser usada com um escudo.

Arremesso – Em adição a serem usadas numa luta, certas armas podem ser usadas para atacar à distância. Estas armas incluem a adaga, machado, espada curta, clava, martelo, maça, rede, lança leve e lança. Elas podem ser usadas com um escudo.

Projétil – Estas armas não podem ser usadas numa luta, mas podem ser usadas para atacar à distância (o alcance é dado na Tabela CST-1). Armas de projétil incluem boleadeira, funda, arco composto, besta, arco longo e arco curto. Apenas a funda pode ser usada com um escudo.



HABILIDADES GERAIS – Estas habilidades afetam o quanto um personagem consegue escalar, cavalgar, nadar e rastrear. O bônus de habilidade para a habilidade apropriada é adicionado a uma “jogada de manobra” quando estas atividades são tentadas (veja a Seção 6.5).

Escalar (MM) – Esta habilidade é usada quando uma escalada comum é tentada (isto é, para escalar uma corda, árvore, parede, etc., mas não para degraus ou escadas). A taxa de escalada normal para paredes com as ferramentas adequadas é 3m/rodada como um manobra “média” (veja a Seção 6.51).

Cavalgar (MM) – Esta habilidade é usada quando um animal é cavalgado (ex.: cavalo, mula, camelo ou águia gigante). Uma jogada de manobra deve ser feita usando esta habilidade sempre que uma manobra de cavalgar incomum seja tentada OU a cada rodada em que um ataque seja feito enquanto cavalgando (veja a Seção 6.42).

Nadar (MM) – Esta habilidade é usada quando um personagem está nadando. O Mestre de Jogo deve determinar uma alta dificuldade para nadar com uma armadura. Nós sugerimos: placas – absurdo, cota de malha – extremamente difícil, couro rígido – muito difícil, couro leve – difícil, e roupas pesadas – médio. Outros fatores tais como águas traiçoeiras podem aumentar a dificuldade.

Rastrear (ME) – Esta habilidade é usada quando tentar seguir ou interpretar trilhas.

EXEMPLO: *Shen-Tyga gosta de usar um Machado de Guerra quando luta com uma arma de 2 Mãos. Seu BO com um Machado de Guerra é modificado em +5 quando atacando oponentes vestindo malha ou placas, mas recebe um modificador de -5 quando atacando oponentes em couro rígido, couro leve e sem armadura (veja Tabela CST-1). Quando usando um Machado de Guerra, jogadas de ataque são resolvidas com a tabela de ataque para Armas de 2 Mãos, com falhas ocorrendo quando uma jogada não modificada de 01, 02, 03, 04 ou 05 ocorre. Se um golpe crítico é obtido com o Machado de Guerra, ele é chamado crítico primário e é resolvido na Tabela CT-2 de Crítico Corte. Se o crítico primário é um “C”, “D” ou “E”, um crítico secundário dois níveis abaixo (um “A”, “B” ou “C”, respectivamente) é resolvido na Tabela CT-1 de Esmagamento.*

HABILIDADES MÁGICAS – Estas habilidades afetam a perícia do personagem em lançar feitiços de runas, lançar feitiços de itens, e para atacar com um feitiço elemental.

Feitiços Direcionados (BO) – Estas habilidades determinam quão efetivo um personagem é quando usando feitiços elementais em combate (diferindo de feitiços normais ou armas). O bônus de habilidade para feitiços direcionados é adicionado a quaisquer “jogadas de ataque” feitos com estes feitiços (veja a Seção 6.6). Feitiços dirigidos incluem todos os feitiços de “raio” mas não os feitiços de “bola” (o bônus de Feitiço Básico é adicionado aos ataques de “bola”). Nenhum Lance de Resistência é permitido contra feitiços direcionados, mas um personagem atacado por um feitiço direcionado (ou feitiço de bola) pode fazer uma jogada de manobra de movimento (desde que sua ação para aquela rodada seja procurar abrigo) para modificar a jogada de ataque em -10 até -60, dependendo da cobertura disponível.

Ler Runas (ME) – Esta habilidade representa a capacidade de um personagem determinar qual feitiço está num pedaço de papel (ou pergaminho) rúnico, e sua habilidade de evocar este feitiço. Uma jogada de manobra estática (modificada pelo bônus de habilidade para Ler Runas) deve ser feita para aprender qual feitiço está num pedaço de papel rúnico. Esta mesma manobra determina se o personagem pode lançar o feitiço do item (veja Seção 4.56).

Usar Itens (ME) – Esta habilidade representa a capacidade de um personagem de determinar que feitiços e habilidades estão embutidas num item (outros que não pergaminho rúnico ou certos itens especiais, veja a Seção 4.56). Ela também afeta sua capacidade de lançar feitiços provenientes do item. O processo é o mesmo usado para leitura de runas, exceto que é usado o bônus de habilidade para Usar Itens.

HABILIDADES DE SUBTERFÚGIO – Estas habilidades afetam como um personagem embosca, espreita, esconde, arromba fechaduras, e desarma armadilhas. O bônus de habilidade adequado é somado a uma “jogada de manobra” quando estas atividades são tentadas (veja a Seção 6.5).

Arrombar Fechaduras (ME) – Esta habilidade afeta tentativas de destrancar fechaduras.

Desarmar Armadilhas (ME) – Esta habilidade afeta tentativas de desarmar armadilhas.

Emboscar (PE) – Se um personagem consegue mover-se diretamente por trás de um oponente, ele pode fazer uma jogada de manobra para “emboscá-lo” com um ataque corporal. Se a jogada de manobra for bem sucedida, um ataque corporal normal poderá ser feito e quaisquer críticos que resultem terão o NÍVEL de habilidade para emboscada adicionado caso o emboscador assim deseje (ele pode decidir após a rolagem do crítico).

Esgueirar/esconder (MM/ME) – Esta habilidade afeta quão efetivamente um personagem espreita (move-se sem ser visto ou ouvido, uma manobra de movimento) e esconde-se sem mover-se (uma manobra estática). Personagem nas vizinhanças podem modificar as jogadas de manobra para esgueirar ou esconder de acordo com seus bônus de habilidade para percepção (veja abaixo) quando estiverem tentando detectar o personagem esgueirando/escondido.

HABILIDADES E CAPACIDADES DIVERSAS – Estas habilidades diferem de várias formas do sistema de níveis e bônus das habilidades normais. Cada habilidade é detalhada de acordo com suas peculiaridades.

Desenvolvimento Físico (PE) – Esta habilidade representa a capacidade de um personagem resistir à dor, choque e sangramento. Para cada nível que um personagem tiver nesta habilidade, o mesmo rola o D10 e soma o resultado ao seu bônus de nível de habilidade (NÃO se aplicam os bônus normais de nível de habilidade). Cada personagem começa o jogo com um bônus especial de 5 para esta habilidade (já incluído na Ficha de Registro de Personagem). O bônus de habilidade total para esta habilidade é chamado de **“Pontos de Vida”** do personagem: o número de concussões que o personagem pode absorver (devido ao dano que recebe de ataques e outras ocorrências) sem ficar inconsciente. Se o personagem recebe mais concussão que a soma de seus pontos de vida com sua constituição, ele morre devido ao choque massivo e as hemorragias internas.

Linguagens (PE) – Esta habilidade deve ser desenvolvida separadamente para cada linguagem. O nível de habilidade nesta área determina quão bem um personagem fala e lê uma língua (veja a Tabela CGT-1). As linguagens são descritas na Seção 2.24.

Listas de Feitiços (PE) – Esta habilidade determina quando uma lista de feitiços é aprendida (isto é, quando os feitiços daquela lista podem ser evocados). Cada nível da lista de feitiços dá uma chance de 20% de “aprender” uma lista de feitiços escolhida (veja a Seção 3.6); assim quando um nível 5 é obtido há 100% de chance de aprender a lista (automático). Nível de habilidade em lista de feitiços pode ser desenvolvida para apenas uma lista de feitiço por vez. Se ao final de um período de desenvolvimento (adolescência, aprendizagem, ou quando um novo nível é alcançado) um personagem tem um nível de lista de feitiços entre 1 e 5, uma jogada deve ser feita para ver se a lista de feitiços é aprendida. Se a jogada é menor ou igual ao nível de lista de feitiços multiplicado por 20, a lista de feitiços é aprendida. Se a lista de feitiços não é aprendida, o nível de habilidades continua o mesmo. Quando a lista de feitiços é aprendida, o nível de habilidade em lista de feitiço se reduz a 0. Se um nível de habilidade de 5 é obtido durante um período de desenvolvimento, a lista de feitiços é imediatamente aprendida (com o nível de habilidade em lista de feitiço sendo reduzido a 0) E o personagem pode desenvolver o nível em lista de feitiços para outra lista de feitiços, de modo a ter uma chance de aprender uma segunda lista (20% de chance por nível).

Percepção (ME) – Esta habilidade afeta quanta informação e pistas um personagem obtém através de observação. Ela pode ser usada para detectar armadilhas, observar personagens esgueirando ou escondidos, encontrar portas secretas, etc. Se um personagem declara que ele está observando ou examinando uma área ou local, o Mestre de Jogo deve fazer uma jogada de manobra estática modificada pelos bônus de habilidade para percepção do personagem, para determinar se ele nota ou detecta algo. O Mestre pode manter esta jogada secreta, revelando apenas o que o personagem observou. Vestir um elmo modifica o bônus de Percepção em -5 (veja as Seções 6.52 e 6.82). Este bônus pode ser usado para modificar a jogada de manobra de um oponente para esgueirar e esconder (veja acima).

2.33 HABILIDADES SECUNDÁRIAS

Estas são habilidades que não são tão usadas quanto as habilidades primárias durante as aventuras. Elas são freqüentemente ligadas ao (ou indicativas do) background do personagem, ou por negócios de família, assim quaisquer opções de background usadas para estas habilidades são mais efetivas que para aquelas usadas para habilidades primárias (veja a Seção 2.32). Os jogadores podem usar pontos de desenvolvimento provenientes de qualquer categoria de habilidade relacionada para desenvolver estas habilidades (veja a Seção 3.6). O Mestre deve decidir que habilidades secundárias são apropriadas para seu jogo e informar aos jogadores. Seguem descrições curtas de algumas habilidades secundárias e para quê seus bônus são utilizados (o bônus de atributo entre parêntesis é usado como parte do bônus total de habilidade):

ACROBACIAS (AG) Este bônus é usado para manobras aéreas ou desviar de objetos – manobras de quedas controladas (i.e., mergulhar), mergulhos horizontais, rolar, saltar sobre, desviar, balançar, etc. Também ajuda a reduzir os efeitos de falhas.

ARMADILHAS (IG) Este bônus é usado para construir armadilhas com os recursos disponíveis. O bônus é subtraído de qualquer jogada de percepção (veja a Seção 2.32) feita para detectar uma armadilha construída usando esta habilidade.

ASTRONOMIA (IT) Este bônus é usado para observar estrelas, navegar e observação climática. Pode ser usado para tentar determinar datas, direções, localizações específicas, e o padrão climático local para as próximas 24 horas.

ATUAÇÃO (PR) Este bônus é usado para impressionar os outros, desenvolver novas identidades, pedir, etc.

AVALIAÇÃO (IG) Este bônus é usado para determinar ou estimar o valor de um objeto ou bem. Um MJ pode também desejar usar este bônus para avaliar o *bônus intrínseco* de um item (ex.: o BO +10 de uma arma, o bônus de +15 de uma gazua, o BD +5 de uma armadura, etc.). Esta habilidade se aplica apenas a bônus de itens, ela *não* se aplica a capacidades especiais e encantados (ex.: ela *não* irá identificar que uma espada é “matadora-de-orcs”, que uma varinha pode lançar *Raios de Fogo*, que uma gazua pode lançar *Detectar Armadilhas*, etc.).

BARCOS (IT) Este bônus é usado para manobrar botes movidos a remo ou vara, e pequenos barcos (ex.: remar, guiar, ancorar, manejar velas, etc.).

CAVERNAS (IG) Este bônus é usado para determinar o curso natural e traçado de uma caverna (passagem ou câmara) e para tentar movimentos restritos numa caverna.

CONTORCIONISMO (AG) Este bônus é usado para manipular o próprio corpo de modo a passar através de pequenas aberturas ou absorver o impacto de esmagamentos súbitos (que não quedas). Ajuda a escapar de amarras, etc.

CULINÁRIA (IT) Este bônus é usado para detectar comida estragada, ou para preparar e neutralizar ervas perigosas e ingredientes culinários. Inclui preparação de poções bem como preparar refeições.

DANÇA (IG) Este bônus é usado para tentativas de recriar uma dança observada, incluindo rituais mágicos, etc.

DISCURSAR (PR) Este bônus é usado para impressionar, entreter ou manipular outros indivíduos ou grupos.

ENTALHAR (AG) Este bônus é usado para moldar um objeto de madeira, osso ou material similar.

ESQUIAR (AG) Este bônus é usado para manobras de esqui ou deslizar.

FERREIRO (ST) Este bônus é usado para trabalhar com metais normais para criar ou reparar objetos (ex: armadura de metal e armas).

FLECHAS (AG) Este bônus é usado para fazer uma flecha usando madeira, metal, papel e/ou penas.

JOGATINA (IT) Este bônus é usado para jogar qualquer jogo que possua um elemento de sorte significativo.

LAÇOS (IG) Este bônus é usado para reconhecer e amarrar nós, trançar cordas e fazer emendas, ou quando fazendo uma manobra enquanto suspenso por uma corda ou linha flexível análoga, ou quando lançando uma linha.

MEDITAÇÃO (PR) Este bônus é usado para entrar, deixar e explorar transe meditacionais.

MÚSICA (AG) Este bônus é empregado no uso de qualquer instrumento, e qualquer linguagem musical escrita.

NAVEGAÇÃO (IT) Este bônus é usado para manobras de navegação e conhecimento das águas.

PRIMEIROS SOCORROS (IG) Este bônus é usado para aplicar cuidados ou tratamento de emergência, tais como tentativas de parar ou diminuir sangramento ou deteriorações danosas.

SINAIS (IG) Este bônus é usado para qualquer forma de comunicação por sinais (ex.: semáforos, linguagem de sinais, sinais de fumaça, etc.).

SOBREVIVÊNCIA (IT) Este bônus é usado para encontrar qualquer fonte local de água potável, ervas, ou animais e plantas comestíveis. Também pode ser usada para localizar coisas num ambiente urbano (i.e., procurar, sair perguntando).

TRABALHO EM COURO (AG) Este bônus é usado para trabalhar com peles e criar itens de couro (ex.: armadura de couro, boleadeiras, etc.).

TRAPAÇA (PR) Este bônus é usado para qualquer manobra envolvendo jogo de mãos: roubar bolsos, truques visuais confusos e brincadeiras de prestidigitação.

TRATAR ANIMAIS (PR) Este bônus é usado para reunir, auxiliar ou manipular animais. Atividades típicas incluem: treinar animais, curar animais, carregar e guiar veículos puxados por animais, manipular animais de rebanho (ex: ovelhas, gado, etc.).

2.4 PROFISSÕES

Cada personagem deve ter uma profissão, algumas vezes chamada classe de personagem. A profissão de um personagem reflete que o treinamento inicial e aprendizado moldaram seus padrões de pensamento, afetando assim sua perícia em desenvolver certas habilidades e capacidades. Uma profissão não proíbe o desenvolvimento de habilidades, ela meramente torna certas habilidades mais difíceis de aprender e outras mais fáceis de desenvolver. Qualquer personagem pode desenvolver qualquer habilidade sob esse sistema. Seguem descrições de seis profissões:

PATRULHEIRO (Ladrão):

- Atributo Primário – Agilidade
 Bônus Profissionais – +1 por nível para as habilidades com armas
 +1 por nível para as habilidades Gerais
 +2 por nível para as habilidades de Subterfúgio
 +3 por nível para Percepção
 Restrições de Feitiços – Pode aprender listas de feitiços abertas de apenas uma esfera (à sua escolha). Ele pode lançar apenas feitiços de 1º, 2º, 3º, 4º e 5º níveis.

Um Patrulheiro é um personagem treinado em manobras, observação, emboscada e, de forma limitada, combate. Suas áreas de desenvolvimentos primárias são subterfúgio e habilidades gerais, ele também pode desenvolver habilidades com armas e armaduras. Entretanto, é muito difícil para ele aprender a usar feitiços ou itens mágicos. Em certas sociedades e circunstâncias, um Patrulheiro é um excelente ladrão ou assassino.



GUERREIRO (Combatente):

- Atributo Primário – Força
 Bônus Profissionais – +3 por nível para as habilidades com armas
 +1 por nível para as habilidades Gerais
 +2 por nível para Desenvolvimento Físico
 Restrições de Feitiços – Pode aprender listas de feitiços abertas de apenas uma esfera (à sua escolha). Ele pode lançar apenas feitiços de 1º, 2º e 3º níveis.

Um Guerreiro é um personagem treinado nas artes de combate e luta. Suas áreas primárias de desenvolvimento são as habilidades com armas, manobras com armadura, e desenvolvimento físico. É difícil para um guerreiro aprender a usar subterfúgio, feitiços, itens mágicos e linguagens; ele tem pouco interesse ou aptidão por tais ocupações.

GUARDIÃO (Ranger ou Rastreador):

- Atributo Primário – Constituição
 Bônus Profissionais – +2 por nível para as habilidades com armas
 +3 por nível para as habilidades Gerais
 +2 por nível para Percepção
 +2 por nível para Esgueirar/Esconder
 Restrições de Feitiços – Pode aprender listas abertas de feitiços de Canalização e listas de feitiços de Guardiões, entretanto ele pode lançar feitiços da lista aberta de Canalização apenas de 1º, 2º, 3º, 4º e 5º níveis (nenhuma restrição para sua lista de Guardiões).

Um Guardião é um personagem treinado em habilidades exteriores e combate. Suas áreas de primárias de desenvolvimento são as habilidades gerais, mas ele pode desenvolver habilidades de luta respeitáveis e pode aprender seus próprios feitiços de Guardião, além de feitiços abertos de Canalização.



BARDO (Pau-para-toda-obra):

- Atributo Primário – Presença
 Bônus Profissionais – +1 por nível para as habilidades com armas
 +1 por nível para as habilidades Gerais
 +1 por nível para as habilidades de Subterfúgio
 +1 por nível para as habilidades Mágicas
 +1 por nível para ataques com feitiços básicos
 +1 por nível para Percepção
 Restrições de Feitiços – Pode aprender listas abertas de feitiços de Essência e listas de feitiços de Bardo, entretanto ele pode lançar feitiços da lista aberta de Essência apenas de 1º, 2º, 3º, 4º e 5º níveis (nenhuma restrição para sua lista de Bardo).

Um Bardo é um personagem com algum treinamento em quase todas as categorias de habilidades. Sua área primária de desenvolvimento é linguagens, mas ele pode aprender seus próprios feitiços de Bardo, e da lista aberta de feitiços de Essência; além de poder desenvolver, num grau limitado, habilidades com armas e manobras.



MAGO (Feiticeiro):

Atributo Primário – Inteligência
 Bônus Profissionais – +2 por nível para ler de runas
 +2 por nível para usar itens
 +3 por nível para feitiços de ataque direcionado
 +2 por nível para ataques com feitiços básicos
 Restrições de Feitiços – Pode aprender listas abertas de feitiços de Essência e listas de feitiços de Mago.

Um Mago é um personagem treinado na evocação de feitiços que retiram seu poder da Essência, a força que existe em tudo e em todos. Suas áreas primárias de desenvolvimento são habilidades mágicas e aprendizado de listas de feitiços. É muito difícil para um Mago aprender a usar armas e armadura; o Mago confia mais em seus feitiços que em armas ou manobras normais. Um Mago não pode vestir armadura, elmo ou proteções quando estiver lançando feitiços. Isto se aplica a todos os personagens lançando feitiços de Essência (veja a Seção 4.5).

**2.5 BACKGROUND**

Cada raça tem um certo número de “pontos de background” que cada personagem pode aplicar a 6 opções de background: aptidões especiais, itens especiais, dinheiro, níveis de habilidades de hobby, atributos e linguagens. Certas raças podem ter restrições de quantos pontos podem ser aplicados em cada opção (veja a Seção 2.21). O Mestre de Jogo pode escolher definir as opções a seu próprio modo. Alternativamente, ele pode escolher permitir que jogadores escolham ou sorteiem da Tabela CGT-2.

2.51 OPÇÕES DE BACKGROUND

APTIDÕES ESPECIAIS – Estas são certas capacidades extraordinárias que o personagem possui. Em muitos casos estas capacidades distinguem o personagem jogador do populacho e são parte da razão pela qual ele foi escolhido para se aventurar, em lugar de ficar em seu lar na fazenda. O Mestre de Jogo pode criar aptidões especiais para um personagem. Alternativamente, o jogador pode escolher ou sortear na Tabela CGT-2. Para cada ponto de background colocado nesta opção, o personagem recebe uma aptidão especial.

ITENS ESPECIAIS – Estes são itens mágicos ou incomuns que o personagem tem ou que o destino colocou em sua posse. O Mestre pode criar itens especiais para um personagem ou permitir que ele sorteie na Tabela CGT-2. Para cada ponto de background colocado nesta opção, o personagem recebe um item especial. Estes itens se encaixam com a raça ou profissão do personagem. Toda vez que um personagem tentar usar um item que não lhe esteja ligado, deve fazer uma jogada de manobra modificada por seu bônus de habilidade em Usar Itens (veja a Seção 2.32). Isto faz tais itens muito mais difíceis de vender. Feitiços provenientes destes itens sempre são lançados sem modificação por tempo de preparação (isto é, eles têm efeito instantâneo, veja a Seção 4.55).

ANIMISTA (Clérigo):

Atributo Primário – Intuição
 Bônus Profissionais – +1 por nível para ler de runas
 +1 por nível para usar itens
 +1 por nível para habilidades gerais
 +2 por nível para ataques com feitiços direcionados
 +2 por nível para ataques com feitiços básicos
 +1 por nível para percepção
 Restrições de Feitiços – Pode aprender listas abertas de feitiços de Canalização e listas de feitiços de Animista.

Um Animista é um personagem treinado na evocação de feitiços que retiram seu poder dos Valar através da Canalização. Suas áreas primárias de desenvolvimento são aprendizado de feitiços, mas ele é capaz de se desenvolver em quaisquer categorias de habilidades. Ele não pode vestir qualquer armadura de metal, elmo de metal ou proteções de metal, quando estiver lançando feitiços. Isto se aplica a todos os personagens lançando feitiços de Canalização (veja a Seção 4.5).



DINHEIRO – Esta é uma quantidade extra de dinheiro com a qual o personagem pode começar. Cada personagem jogador começa com 2 moedas de ouro (veja a Seção 3.71). Para cada ponto de background colocado nesta opção, o personagem rola uma vez na Tabela CGT-2 e recebe o dinheiro indicado em adição às suas 2 moedas de ouro normais.

NÍVEIS DE HABILIDADES DE HOBBY – Estes são níveis de habilidades desenvolvidas que não são necessariamente relacionadas com a raça ou profissão do personagem. Para cada ponto de background colocado nesta opção, o nível de uma habilidade primária (veja a Seção 2.32) pode ser aumentado em 2 OU o nível de uma habilidade secundária (veja Seção 2.33) pode ser aumentada em 5.

AUMENTO DE ATRIBUTOS – Esta opção indica atributos aprimorados. Para cada ponto de background colocado nesta opção, o valor de um atributo pode ser aumentado em 2 OU os valores de três atributos podem ser aumentados em 1 cada. Nenhum atributo pode ser aumentado para mais de 101 através deste método.

LINGUAGENS – Esta opção permite que um personagem aprenda linguagens extras. O Mestre de Jogo pode desejar restringir as linguagens que poderão ser escolhidas pelo personagem. Para cada ponto de background colocado nesta opção, o personagem aprende uma linguagem extra com nível de habilidade 5.

2.52 DETERMINAÇÃO DE DETALHES DO BACKGROUND

Após o personagem ter alocado seus pontos nas opções de background, o Mestre pode definir seu background (veja a Seção 3.5). Por exemplo, se o personagem pôe 3 pontos em dinheiro, 1 em item e 1 em linguagem, o Mestre pode lhe dizer que ele é o filho de um mercador. Se ele destinar 2 pontos para capacidades especiais, 1 para dinheiro, e 2 para atributos, ele poderia ser o filho de um fazendeiro que deixou a fazenda por aventura. Isto é com o Mestre de Jogo, embora o personagem jogador em questão deva dar sua opinião. A quantidade de detalhe que entra aqui depende da quantidade de esforço que o Mestre deseja ou é capaz de empreender.

2.6 EXPERIÊNCIA E AVANÇO DE NÍVEIS

Cada personagem num jogo de interpretação tem um “nível” que representa o quanto ele é capaz. Os personagens tornam-se mais poderosos e habilidosos avançando de nível conforme ganham experiência. A experiência é representada no jogo por pontos de experiência com os quais o Mestre recompensa os personagens por certas atividades e realizações. Normalmente, um personagem começa o jogo no 1º nível, e este aumenta conforme ele adquire pontos de experiência por suas aventuras. O nível de um personagem não aumenta necessariamente todas as vezes que ele ganha pontos de experiência; ele aumenta quando seus pontos de experiência totais alcançam uma certa quantidade, como explicado abaixo.

2.61 PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Aprender como conceder pontos de experiência é uma das tarefas mais difíceis que Mestre de Jogo enfrenta. É algo que é muito difícil formalizar. Basicamente o Mestre de Jogo deve conceder pontos de experiência por idéias e ações para os personagens que agiram da forma mais esperta, inteligente, inovadora, perigosa (mas não imbecil), e acima de tudo bem sucedida.

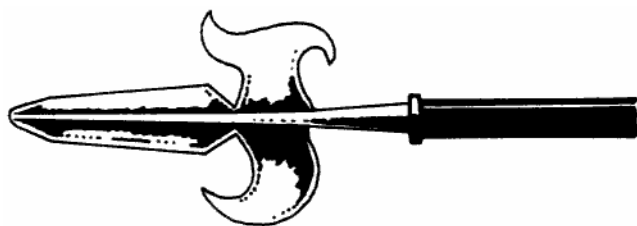
Abaixo resumimos algumas das atividades que normalmente surgem durante o jogo que devem ser recompensadas com pontos de experiência. **As recompensas de pontos de experiência sugeridas são apenas diretrizes e o Mestre de Jogo deve sentir-se livre para modificá-las sempre que o bom senso indicar que elas estão fora da realidade.** O Mestre pode somar e conceder os pontos de experiência no momento mais conveniente. Isto usualmente ocorre no início ou fim de uma sessão de jogo.

NOTA: Todos estes totais podem ser multiplicados por 4 se a atividade nunca tiver sido feita pelo personagem antes, por 2 se a atividade tiver sido realizada apenas uma vez antes, e por ½ se ela se tornou uma rotina.

1) PONTOS DE VIDA – Ao fim de cada combate, um personagem recebe um ponto de experiência para cada avaria recebida durante a batalha (desde que eles não tenham sido curados durante a batalha).

2) PONTOS CRÍTICOS – Estes pontos são concedidos para quaisquer críticos infligidos num adversário, sem levar em conta seus efeitos. Os pontos de experiência concedidos são baseados no nível do adversário e são modificados pelas condições do inimigo e do combate. A Tabela ET-3 resume estes pontos.

3) PONTOS DE VITÓRIA – Estes pontos de experiência são concedidos por matar, render ou deixar inconsciente um oponente ativo. Isto pode ocorrer numa situação de combate (isto é, um conflito real, não num treino ou luta encenada). Um oponente ativo é aquele que não está morto ou inconsciente. Todos estes pontos vão para o combatente que desfira o golpe que nocauteia ou mata o oponente. Os pontos de experiência concedidos por “vencer” um personagem estão relacionados na Tabela ET-1. Estes pontos de experiência são reduzidos pelo número de pontos de experiência dados para críticos já infligidos ao oponente, veja o item 2 acima. Em alguns casos o Mestre pode adicionar pontos extras para criaturas com poderes e habilidades especiais.



EXEMPLO: Para este exemplo e o resto dos exemplos da Seção 2.61, nos referiremos ao exemplo de aventura apresentado na Seção 1.2. Nesta aventura, Naug (2º nível), Agonar (4º nível), Drogo (1º nível) e Chinta Kari (2º nível), decidem explorar e acampar numa torre em ruínas que continha 3 Orcs (um de 1º nível, um de 2º nível e outro de 4º nível) que estavam saindo para vagar pela noite. O encontro resultante terminou com 2 Orcs mortos e 1 Orc fugido.

Naug matou sozinho o líder de 4º nível, e sendo este o segundo Orc que Naug já matou, ele recebe o dobro dos 300 pontos de experiência (xp) normais, isto é, 600 pontos de experiência. Ninguém ganha pontos de experiência pelo que fugiu (Drogo jogou sua chance fora quando falhou). Agonar colocou o Orc de 2º nível para dormir, mas receberá apenas 130 xp pois ele está no 4º nível e já colocou Orcs para dormir antes.

Se Drogo tivesse jogado uma adaga no Orc e obtivesse um crítico de Perfuração “B” antes de Naug matá-lo, então teria recebido 40 pontos de experiência (10 para o “B” x 4 para um adversário de 4º nível). Nesta situação, Naug teria recebido apenas 520 pontos, 2 x (300 xp normais -40 xp que Drogo recebeu).

Os críticos “E” e “C” causados por Naug no Orc adormecido poderiam normalmente valer 50 xp (25 x 2º nível) e 30 xp (15 x 2º nível), respectivamente. Entretanto, ele já estava inconsciente (adormecido), então os 80 são multiplicados por 1/10 e Naug recebe apenas 8 pontos.

Chinta recebe 100 pontos de experiência, pelo crítico “A” que ela recebeu quando o Orc e a arca caíram sobre ela. Ela também recebe 9 pontos de experiência pelos 9 avarias que recebeu.

Então pelo combate, Naug recebe um total de 608 xp, Agonar recebe 130 xp, Chinta recebe 109 xp, e Drogo recebe 0 xp.

4) PONTOS DE MANOBRA – Estes pontos de experiência são dados para manobras únicas e inspiradas (estáticas e em movimento) realizadas com sucesso durante uma aventura. Para manobras de movimento (veja a Seção 6.51) um resultado “100” ou maior deve ser obtido. Baseados na dificuldade, os pontos concedidos são dados na Tabela ET-4.

EXEMPLO: Drogo foi bem sucedido em patrulhar a área (o MJ considerou esta uma manobra Média), recebendo por 50 xp. Ele também espreitou por dentro da torre sem que os Orcs o ouvissem (uma manobra Leve), ouviu os Orcs chegando (uma manobra Média), e se escondeu na porta principal (uma manobra Média), resultando num total de 110 xp. Chinta foi bem sucedida em se livrar do entulho (uma manobra Fácil), recebendo 5 xp, e ela abriu a arca, mas não em silêncio, de forma que não ganhou pontos de experiência. Pegar e esconder a caixinha (uma manobra Difícil) lhe dá um total de 102 xp.

5) PONTOS DE FEITIÇOS – Estes pontos são concedidos por lançar feitiços durante uma situação de combate (tanto feitiços intrínsecos quanto feitiços de runas e itens). Lançar um feitiço que falhe resulta em 0 pontos. O feitiço precisa ter a intenção de ajudar o personagem ou seu grupo durante o combate. Os pontos de experiência concedidos são dados pela seguinte fórmula e resumidos na Tabela ET-2:

$$100 - (10 \times \text{nível do evocador}) + (10 \times \text{nível do feitiço evocado})$$

EXEMPLO: Agonar lançou Levitação, que poderia tê-lo ajudado numa situação diferente, como mantê-lo a salvo de uma luta. Entretanto nesta situação ele não fez nada para ajudar o grupo ou a si mesmo, então ele não ganha pontos por isso. Seu feitiço de Sono é de 1º nível, de forma que um personagem de 4º nível ganha 70 xp.

ET-1 – TABELA DE PONTOS DE VITÓRIA

(o resultado é o número de pts de experiência)		NÍVEL DO PERSONAGEM CAUSADOR DO “GOLPE FINAL”								
NÍVEL DO Oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5
1	200	150	130	110	100	90	80	70	60	50
2	250	200	150	130	110	100	90	80	70	60
3	300	250	200	150	130	110	100	90	80	70
4	350	300	250	200	150	130	110	100	90	80
5	400	350	300	250	200	150	130	110	100	90
6	450	400	350	300	250	200	150	130	110	100
7	500	450	400	350	300	250	200	150	130	110
8	550	500	450	400	350	300	250	200	150	130
9	600	550	500	450	400	350	300	250	200	150
10	650	600	550	500	450	400	350	300	250	200

NOTA: Se o nível do oponente for maior que 10, um aumento de 50 pontos extras é concedido para cada nível acima de 10.

ET-2 – TABELA DE PONTOS DE FEITIÇOS

(o resultado é o número de pts de experiência)		NÍVEL DO PERSONAGEM EVOCADOR DO FEITIÇO								
NÍVEL DO FEITIÇO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10
2	100	100	90	80	70	60	50	40	30	20
3	100	100	100	90	80	70	60	50	40	30
4	100	100	100	100	90	80	70	60	50	40
5	100	100	100	100	100	90	80	70	60	50
6	100	100	100	100	100	100	90	80	70	60
7	100	100	100	100	100	100	100	90	80	70
8	100	100	100	100	100	100	100	100	90	80
9	100	100	100	100	100	100	100	100	100	90
10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

ET-3 – TABELA DE PONTOS CRÍTICOS

(o resultado é o número de pts de experiência)					
NÍVEL DO Oponente	CRÍTICO CAUSADO				
A	B	C	D	E	
0	3	5	8	10	13
1	5	10	15	20	25
2	10	20	30	40	50
3	15	30	45	60	75
4	20	40	60	80	100
5	25	50	75	100	125
6	30	60	90	120	150
7	35	70	105	140	175
8	40	80	120	160	200
9	45	90	135	180	225
10	50	100	150	200	250
para cada nível acima do 10º	+5	+10	+15	+20	+25
para si mesmo*	100	200	300	400	500

Estes totais serão mais tarde multiplicados por:

- x 0 – se o adversário estiver morto ou morrendo (i.e., nada de pontos).
- x $\frac{1}{10}$ – se o adversário estiver inconsciente ou incapacitado.
- x $\frac{1}{2}$ – se o adversário estiver atordoado.
- x 2 – se o personagem estiver sozinho em combate corporal com o(s) adversário(s).

NOTA – Os pontos críticos não podem exceder os pontos de “golpe final” do oponente.

* – Estes pontos são concedidos a um personagem por críticos infligidos nele por um adversário, para estes pontos o “nível do adversário” é sempre considerado como sendo 20.

ET-4 – TABELA DE PONTOS DE MANOBRAS

(o resultado é o número de pts de experiência)	
Rotineiro -----	0
Fácil -----	5
Leve -----	10
Médio -----	50
Difícil -----	100
Muito Difícil -----	150
Extremamente Difícil -----	200
Loucura Total -----	300
Absurda -----	500



6) PONTOS POR IDÉIAS – Estes pontos de experiência são concedidos por idéias e planos que levam ao cumprimento do objetivo ou a um evento, ação ou aventura bem sucedidos. O Mestre deve ficar de olho nas idéias, planos e sugestões, feitas pelos personagens jogadores, que provem ser úteis ou bem sucedidas. Após uma ação, evento ou aventura ser completada, e pontos de experiência dos itens 1 a 5 acima terem sido concedidos, os pontos de experiência resultantes de TODO o grupo são somados. O Mestre de Jogo deve recompensar metade deste total como “pontos por idéias”, distribuindo-os entre os personagens que deram idéias, baseado em suas respectivas contribuições. Isto é muito subjetivo, assim o Mestre de Jogo não precisa manter uma contagem exata das idéias e usualmente pode confiar em suas impressões gerais sobre a aventura.

EXEMPLO: Após calcular os pontos de experiência para combate, manobras e feitiços, o Mestre de Jogo calcula agora os totais para cada personagem, e um total para o grupo (metade do qual será concedido com pontos por idéias):

	Agonar	Chinta	Drogo	Naug		
combate	130	109	0	608		
manobra	0	105	110	0		metade
feitiços	<u>70</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>total</u>	<u>do total</u>
	200	214	110	608	= 1132	566
pts p/ idéias	<u>110</u>	<u>46</u>	<u>250</u>	<u>160</u>		
total	310	260	360	768		

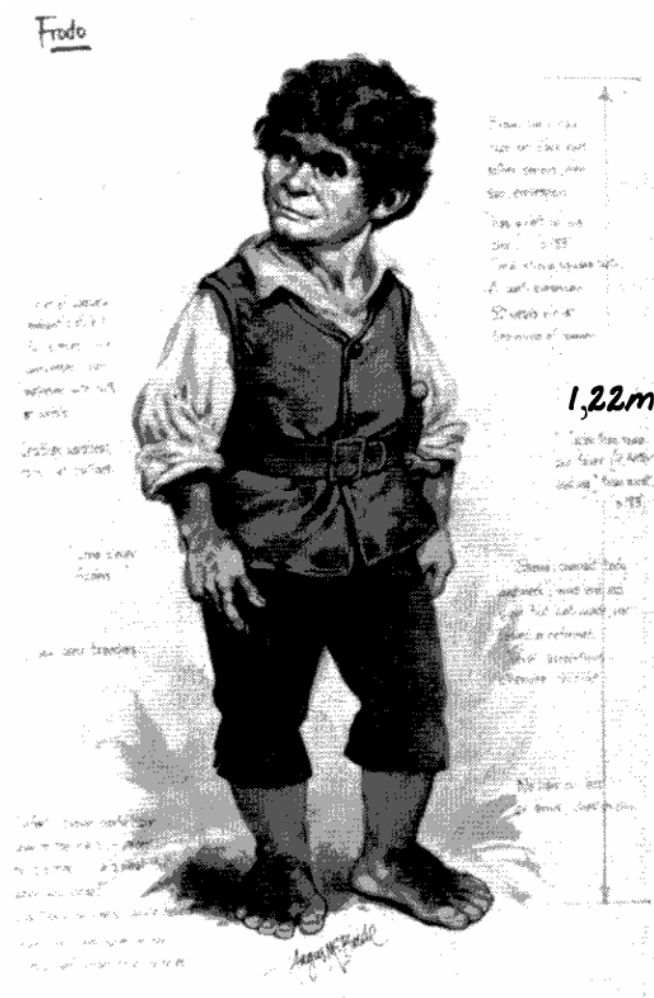
O objetivo do grupo era verificar cuidadosamente a torre em ruínas como um possível abrigo ou local de aventura. Drogo e Naug trabalharam diretamente nessa direção, com Drogo tomando a iniciativa e Naug lhe dando cobertura. Drogo ganha mais pontos por idéias pois realizou novas ações a cada turno e essencialmente fez boas escolhas a cada rodada, enquanto Naug apenas “esperou por algo para matar”. Agonar também serviu como reforço, mas sem planejamento ou necessidade gastou tempo valioso com o feitiço de Levitação, que não serviu de nada para alcançar o objetivo do grupo, de patrulhar e ficar preparado para o perigo. Ele poderia ter preparado um feitiço de sono e já estar pronto quando o perigo (os Orcs) aparecesse. Chinta, é claro, perdeu o controle quando encarou a possibilidade de encontrar tesouros e obter ganhos pessoais; ela não fez nada para alcançar o objetivo do grupo. Ela apenas teve a idéia óbvia de pegar o saque primeiro, indiferente à segurança e objetivos do grupo ou a sua própria. Assim, Drogo ganha 250 dos 566 pontos por idéias, Naug recebe 160, Agonar leva 110, e Chinta Kari ganha 46.

Este processo envolve algumas decisões subjetivas por parte do Mestre e requer alguma prática. As sugestões feitas pelos jogadores durante o planejamento devem ser tomadas em consideração. Se Agonar tivesse sugerido que ele, Chinta e Naug proveriam apoio enquanto Drogo patrulhava, ele poderia ter recebido mais pontos por idéias.

7) PONTOS DE VIAGENS – Um personagem recebe um ponto de experiência por cada milha (1,5 km) 1 viajado por terra numa área não familiar, e um ponto de experiência para cada 15 km voando ou por mar. O personagem precisa estar consciente e interagindo com o ambiente. Multiplique por $\times\frac{1}{2}$ em áreas civilizadas, por $\times 2$ em áreas moderadamente perigosas, e por $\times 3$ em áreas extremamente perigosas.

EXEMPLO: O grupo viajou cerca de 45 km para Valfenda através da região moderadamente perigosa das Matas dos Trolls. Assim cada personagem ganhou 90 pontos de experiência (45 km x 2 por perigo moderado) pela viagem.

8) PONTOS DIVERSOS – Muitas das diretrizes para os pontos de experiência são relativos à ação em situação tática (isto é, uma situação envolvendo atividade detalhada e precisa, usualmente sob restrições temporais, como luta, manobras e exploração). É mais difícil recompensar com pontos de experiência atividades e realizações num ambiente estratégico (isto é, menos estruturado que um ambiente tático). Pontos de viagem refletem a experiência ganha por viajar através de regiões novas e estimulantes. O Mestre deve recompensar pontos de experiência diversos para outras atividades estratégicas que não envolvam viagens (ex.: resolver uma charada ou pista, planejar uma viagem ou aventura bem sucedidos, etc.).



Estes pontos também podem ser concedidos pelo Mestre de Jogo para eventos que tenham um significado especial para um personagem (ex.: ter uma experiência religiosa, visitar um lugar especial, cumprir uma missão ou objetivo especial, lançar feitiços que não sejam de combate, etc.). Eles também são dados por quaisquer ações ou feitos que o Mestre considere digno de recompensa.

EXEMPLO: O Mestre de Jogo decide que o grupo merece alguns pontos de experiência diversos por atingir seu objetivo de uma maneira relativamente efetiva. Ele dá a Drogo 150 xp por tomar a iniciativa e a maior parte do risco conhecido. Ele dá a Agonar e Naug 100 xp para cada, por sua sólida atitude de apoio, enquanto dá a Chinta apenas 50 xp, pois ela foi indiferente à segurança do grupo e sua própria, quando foi atrás de um potencial tesouro. Entretanto, Chinta recebe uma recompensa por ter obtido a caixinha sem que o resto do grupo percebesse.

2.62 NÍVEIS DOS PERSONAGENS

O nível do para cada personagem é determinado por quantos pontos experiência ele acumulou. Um personagem começa no primeiro nível sem nenhum ponto de experiência (0 pontos). A Tabela ET-5 resume quantos pontos de experiência correspondem aos níveis.

EXEMPLO: Se o Mestre decidir recompensar os pontos de experiência imediatamente após esta aventura, os pontos são totalizados como segue:

	PE ANTIGO	NÍVEL ANTIGO	PE GANHO	PE NOVOS	NÍVEL NOVO
Agonar	33480	4º	470	33950	4º
Chinta	13400	2º	370	13770	2º
Drogo	9764	1º	570	10334	2º
Naug	18940	2º	928	19868	2º

O total de pontos de experiência de Drogo passou de 10000, assim ele avança do 1º para o 2º nível. Então agora ele pode alocar seus pontos de desenvolvimento em suas habilidades para aumentar seus níveis de habilidade, sendo assim ele deve atualizar sua Ficha de Registro de Personagem. Se Naug tivesse conseguido mais 132 pontos, ele poderia ter avançado para o 3º nível. Os outros dois personagens não estão nem perto de avançar de nível.

ET-5 – TABELA DE PONTOS DE EXPERIÊNCIA	
NÍVEL	TOTAL REQUERIDO DE PONTOS DE EXPERIÊNCIA
1	0
2	10000
3	20000
4	30000
5	40000
6	50000
7	70000
8	90000
9	110000
10	130000

2.63 AVANÇANDO UM NÍVEL

Quando um personagem avança um nível, ele pode desenvolver habilidades (aumentar seus níveis de habilidade) e atualizar seus bônus. Para desenvolver uma habilidade ele aloca pontos de desenvolvimento para ela (veja a Tabela CGT-4) de modo a aumentar o seu nível. Este processo é idêntico ao desenvolvimento de habilidade na aprendizagem e é descrito na Seção 3.6. Após todos os pontos de desenvolvimento terem sido alocados para aumentar os níveis de habilidade, os bônus do nível do personagem para sua profissão (veja a Seção 2.4) são atualizados. Finalmente quaisquer bônus cujos componentes tenham mudado devem ser recalculados. Este processo é resumido abaixo:

- 1) Alocar pontos de desenvolvimento para aumentar níveis de habilidade.
- 2) Atualizar os bônus de nível de habilidade.
- 3) Se necessário, rolar para pontos de vida (desenvolvimento físico) ou para lista de feitiços.
- 4) Atualizar bônus de profissão pelo nível do personagem.
- 5) Recalcular qualquer bônus de habilidade afetado pelos passos 2 e 3.
- 6) Aumentar seu total de Pontos de Poder (veja 4.55).
- 7) Anotar o novo nível do personagem.



2.7 MANTENDO REGISTRO DE UM PERSONAGEM

Num jogo de interpretação cada jogador deve manter um registro dos fatores que definem e afetam seu personagem, enquanto o Mestre de Jogo deve manter registro dos personagens não-jogadores (NPC's). No sistema *Middle-earth Role Playing (MERP)*, cada jogador deve manter registro de seu personagem (ou personagem jogador) numa Ficha de Registro de Personagem. A Ficha de Registro de Personagem (RS-1) tem locais para todas as estatísticas e fatores importantes para um personagem. O Mestre de Jogo pode querer usar Fichas de Registro de Personagem para certos NPC's cruciais, mas em geral ele precisa manter registro de seus níveis. Isto permite que ele refira-se a Tabela Mestra de Personagens ST-3 de modo a obter os bônus dos NPC's requeridos durante o jogo.

O resto desta seção discute a Ficha de Registro de Personagem e os diferentes tipos de capacidades e bônus que os jogadores devem manter registro.

2.71 A FICHA DE REGISTRO DE PERSONAGEM

A Ficha de Registro de Personagem tem espaço para todos os fatores que afetam as capacidades e bônus que afetam um personagem (ex.: bônus de habilidade, conhecimento de linguagens, listas de feitiços conhecidas, altura, peso, etc.). Um personagem pode preencher todos os espaços apropriados (este processo é descrito passo a passo na Seção 3) e adicionar os valores em cada uma das linhas, colocando o resultado no espaço "total", ao fim de cada linha. Quando este processo for completado o personagem estará pronto para jogar e tem em sua Ficha de Registro de Personagem todos os bônus que podem afetar suas ações.

Qualquer um usando *MERP* pode fotocopiar tantas Fichas de Registro de Personagem quanto desejar para uso neste jogo, entretanto elas não podem ser copiadas para uso comercial. Os jogadores podem usar as costas da Ficha para manter registro dos suprimentos, equipamento e outras posses.

2.72 BÔNUS DE HABILIDADE

Bônus de habilidade são os números adicionados às várias jogadas que determinem o sucesso de eventos e ações durante o jogo. Eles representam o quão capaz um personagem é em certas atividades. As classificações básicas para bônus de habilidade são os Bônus Ofensivos (BO), Bônus Defensivo (BD), Bônus de Manobras de Movimento (MM), e Bônus de Manobras Estáticas (ME). Cada bônus de habilidade tem sua classificação indicada na Ficha de Registro de Personagem.

Cada bônus de habilidade é a soma de vários bônus específicos, cada um dos quais tem uma coluna sob "Bônus de Habilidade" na Ficha de Registro de Personagem. Os bônus específicos incluem os bônus de nível de habilidade (veja a Seção 2.31), os bônus de atributo (veja a Seção 2.12), os bônus profissionais (veja a Seção 2.4), bônus de itens (veja a Seção 4.56), e quaisquer bônus especiais. Se um espaço de bônus contém um "X" então aquele tipo específico de bônus não se aplica àquela habilidade. Se um espaço já tiver um número nele, então é um bônus fixo que não muda.

Como um nível de habilidade é aumentado em um através de desenvolvimento (veja a Seção 2.3), um sinal de aumento é marcado na Ficha preenchendo-se o primeiro círculo vazio na linha daquela habilidade. Os níveis de habilidade em Movimento e Manobra são limitados pelo número de círculos na Ficha de Registro. Habilidades sem círculos (isto é, Feitiços Básicos, Liderança, Bônus Defensivos, e todas as Jogadas de Resistência) nunca têm um nível de habilidade. Todas as outras habilidades não são limitadas a quão altos seus níveis podem chegar; considerando o espaço apenas 20 círculos puderam ser incluídos na Ficha de Registro de Personagem.

Bônus Ofensivo (BO) – Bônus Ofensivos incluem todos os bônus de habilidade com armas, o bônus de habilidade de Feitiços Direcionados, e os bônus de Feitiços Básicos. Estes bônus são usados em combate para atacar oponentes com armas e feitiços (veja a Seção 6.6). Os bônus são adicionados a jogadas de ataque que são feitas nas várias tabelas de ataque.

Bônus Defensivo (BD) e Equipamento de Defesa – O Bônus Defensivo de um personagem é usado em combate como uma subtração da jogada de ataque de um oponente contra o personagem. Há uma seção na Ficha de Registro com um espaço para o tipo de armadura em uso, um espaço para os bônus extras adicionados ao Bônus Defensivo quando o personagem está usando um escudo contra um oponente, um espaço para indicar um elmo, mais um espaço para indicar protetores de braços e outro para protetores de pernas. Normalmente um escudo pode ser usado para aumentar o Bônus Defensivo em 25 contra um agressor.

EXEMPLO: *Shen-Tyga veste cota de malha, um elmo, protetores de braços e pernas:*

Armadura – cota de malha
Escudo – (-25)
Elmo – Sim
Protetores de Braços – Sim
Protetores de Pernas – Sim

Desta forma, seus Bônus de Percepção (devido ao elmo), seu Bônus Ofensivo (devido aos protetores de braços) e seus Bônus de Movimento e Manobra (devido aos protetores de pernas), são reduzidos em 5.

Bônus de Manobra de Movimento (MM) – Estes Bônus incluem todos os bônus de habilidade para habilidades envolvendo bastante movimento: movimento e manobra geral, escalar, cavalgar, nadar e esgueirar. Estes bônus são adicionados às jogadas de manobras que são resolvidas com a Tabela de Manobra de Movimento MT-1.

Bônus de Manobra Estática (ME) – Bônus de Manobra Estática incluem todos os bônus de habilidades para habilidades que não envolvam muito movimento: rastrear, esconder, destrancar fechaduras e liderança. Estes bônus são adicionados às jogadas de manobra que sejam resolvidas na coluna apropriada da Tabela de Manobra Estática MT-2.

2.73 BÔNUS ESPECIAIS (PE)

Muitas das habilidades não caem nos padrões gerais delineados acima: Desenvolvimento Físico, Emboscar, e Esgueirar/esconder. O Bônus de Desenvolvimento Físico é o número de golpes que um personagem pode levar antes de morrer (veja a Seção 2.32). O Bônus de Emboscar é um modificador para rolagens críticas resultando de um ataque oportunista por trás do oponente (veja a Seção 2.32). O Bônus de Esgueirar/esconder é um Bônus de Manobra de Movimento para Esgueirar (evitar detecção durante o movimento), e um Bônus de Manobra Estática para Esconder (evitar detecção quando não estiver se movendo).

2.74 BÔNUS DE LANCE DE RESISTÊNCIA (LR)

Certos ataques ocorridos durante o jogo irão requerer de um personagem um Lance de Resistência para determinar se ou como um ataque o afeta. Os tipos de ataques são feitiços de Essência, feitiços de Canalização, Venenos e Doenças. O nível do atacante (ou nível do evocador se for um feitiço, nível de ataque se for um veneno ou doença) é cruzado com o nível do alvo (defensor) na Tabelas de Resistência (RRT) para obter um único número. De modo a resistir com sucesso ao ataque, a Lance de Resistência deve ser maior ou igual a este número (veja o exemplo na Seção 6.6).

Bônus de Lance de Resistência consistem de um bônus de atributo, quaisquer bônus de itens, e bônus raciais (colocado em um dos espaços especiais). Os bônus raciais podem ser obtidos na Tabela BT-3.

2.75 OUTRAS CAPACIDADES

Outras informações são mantidas na Ficha de Registro de Personagem. Estas informações não são tão utilizadas durante o jogo quanto os bônus de habilidade, mas ainda assim é importante manter registro delas.

Linguagens – Na seção de sua Ficha de Registro de Personagem marcada “LINGUAGENS”, o jogador deve registrar cada uma das linguagens que ele conhece e o “nível” de seu conhecimento de cada uma. Linguagens iniciais são baseadas na raça do personagem (veja a Seção 2.21), bem como em suas escolhas de desenvolvimento durante sua adolescência (veja a Seção 3.3) e aprendizado (veja a Seção 3.6). O conhecimento do personagem numa língua pode ser desenvolvido mais tarde num próximo nível.

Listas de Feitiços – Na seção da Ficha de Registro de Personagem marcada como “LISTAS DE FEITIÇOS”, o jogador deve registrar cada uma das listas de feitiços que aprendeu e que está aprendendo (veja a Seção 2.32). Ele deve pôr um “X” na caixa de “chance” à direita da lista de feitiço se ele já tiver aprendido a lista; se ele não tiver completado o aprendizado da lista (veja a Seção 3.6), ele deve pôr a chance que ele tem, em porcentagem, na caixa de “chance”.

Nível e Experiência – Cada personagem tem um Total de Pontos de Experiência (veja a Seção 2.6) e um nível. Estas informações devem ser registradas em seus respectivos espaços na Ficha de Registro de Personagem.

Armaduras, Escudos, Elmos e Proteções – Uma armadura normal (placas de metal, cota de malha, couro rígido e couro leve) cobre dos ombros ao meio das coxas, e até a metade dos braços. Os personagens devem também decidir se vestirão elmos, protetores de pernas e/ou protetores de braços. Estas peças de equipamento permitem que o usuário evite certos críticos, mas eles também envolvem penalidades: elmos modificam os bônus de Percepção em -5, protetores de braços modificam os bônus Ofensivos em -5, e protetores de pernas modificam os bônus de Movimento e Manobra em -5. Se um personagem estiver vestindo qualquer destes equipamentos, ele deve anotá-lo em sua Ficha de Registro (veja a Seção 2.72). Armadura, elmo e proteção não contam como carga (veja abaixo).

Elmos e proteções podem ser de metal ou couro. Uma vez que uma peça equipamento de couro proteja o usuário contra um crítico, ela se tornará inútil até que seja substituída ou reparada. Equipamento de metal não possui tais limitações se for devidamente cuidado e reparado. É assumido que o personagem realiza tal manutenção.

Escudos podem ser usados apenas com armas de 1 Mão (veja a Tabela CST-1), e requerem o uso completo de um braço. Quando usando um escudo, um personagem pode aumentar seu bônus Defensivo em +25 contra um oponente à sua frente ou à sua esquerda. É assumido que o escudo está no braço esquerdo; o Mestre de Jogo pode querer permitir personagens canhotos (10% de chance) ou ambidestros (2% de chance).

Carga – As capacidades de movimento e manobra de um personagem são afetadas pelo peso do material que ele carrega junto ao corpo (se estiverem sendo vestidos, armadura, roupas, elmo e proteções, já têm suas penalidades consideradas). Cada personagem deve somar o peso de todo seu equipamento (material que não esteja sendo vestido, como: roupas, armadura, elmo, proteção, cinto, etc.) e suprimentos que ele carregue (veja a Tabela ST-4 para pesos), arredondando para baixo. Se o total é maior que 7 kg, pode resultar numa penalidade. Uma carga de 7 kg ou menor, não resultará em penalidade. Assumimos que personagens menores são resistentes o suficiente para sustentar este peso. Isto é particularmente verdadeiro para raças não-humanas.

A Tabela BT-5 dá a penalidade por carregar excesso de peso baseada no peso do personagem. A esta penalidade o personagem acrescenta seu bônus de Força (se positivo), resultando em sua “Penalidade por Carga”. Esta penalidade é aplicada a TODAS as manobras de movimento. Se estiver correndo

ou tentando correr, a penalidade de carga é aplicada antes do efeito de duplicação para movimento dobrado. (Um exemplo disto pode ser visto na Seção 3.72).

Atributos – Na seção de “ATRIBUTOS” da Ficha de Registro, o jogador deve registrar os atributos de seu personagem. Os atributos são números entre 1 e 102 que representam as capacidades físicas e mentais do personagem (veja a Seção 2.1). Estes valores são colocados próximos ao atributo na coluna marcada “valor”. Cada atributo tem um bônus normal (da Tabela BT-1) e um bônus racial (da Tabela BT-3); cada um destes é colocada na coluna apropriada. A soma destes dois bônus é colocada na coluna “total” e é usada como um bônus de atributo para calcular os bônus de habilidade.

Informação Constante – Certas informações a respeito do personagem são relativamente constantes e imutáveis. A Ficha de Registro de Personagem provê espaços para o nome, raça, peso, altura, cabelo, olhos, comportamento e profissão do personagem. Também provê um espaço para quaisquer propriedades especiais que o jogador deseje registrar.

2.8 O PAPEL DO PERSONAGEM

Existem certos fatores que não são formalizados no sistema *Middle-earth Role Playing* mas que ainda afetam o papel de um personagem, e em particular do personagem jogador. Estes são fatores que não são as capacidades ou restrições de um personagem; em vez disso, eles são facetas de sua natureza e temperamento individual. Estes fatores são cruciais para trazer um personagem à vida em termos do jogo, e eles fazem um personagem parecer mais realista para seu jogador, bem como para os outros jogadores e para o Mestre de Jogo. Os três mais importantes desses fatores intangíveis são Personalidade, Motivação e Alinhamento na luta entre o Bem e o Mal na Terra-média.

PERSONALIDADE – Muitos jogadores podem injetar sua própria Personalidade em seu personagem, o que é muito aceitável e agradável. Entretanto, algumas vezes é excitante, estimulante e recompensador, incorporar seu personagem com uma personalidade diferente da sua; afinal, esta é uma Interpretação de Papéis de FANTASIA. O que quer que você decida fazer, será importante considerar cuidadosamente a personalidade de seu personagem.

MOTIVAÇÃO – Outra pergunta que deve ser respondida sobre seu personagem é: Qual a sua motivação? Quais são seus objetivos no jogo? Pode ser aventurar-se e ter uma vida agradável. Pode ser acumular tanto ouro, riqueza e itens mágicos quanto for possível. Pode ser lutar e matar. Pode ser derrotar os servos de Sauron e tornar o mundo um lugar seguro para a Humanidade (ou Hobbitidade ou Elfidade ou Ananidade ou Entidade). Seja qual for a motivação de seu personagem, ela realmente ajuda a encarná-lo.

ALINHAMENTO – Você deve determinar a filosofia, moral e tendências sociais de seu personagem; então nós agrupamos estes fatores sob o alinhamento. A decisão mais fácil é: o personagem é bom, mal ou neutro (nem bom nem mal)? Nos termos da Terra-média, os caras maus são usualmente (mas nem sempre) servos de Sauron e estão por aí para destruir os mocinhos (que tanto podem ser passiva ou ativamente opostos a Sauron).

A próxima questão é: Qual é a moral e filosofia do personagem? – Ele acredita que os fins justificam os meios? Saruman acreditava e se corrompeu. – Ele respeita leis rígidas? Os Elfos não; alguns seres malignos respeitam. – Ele é fatalista? Uma boa pessoa pode sentir que Sauron vencerá a despeito do que ele, como indivíduo, possa fazer, então, por que se aborrecer com resistência? – Ele é um hedonista? Bom ou mal, sua principal preocupação pode ser procurar prazer. Todos estes são exemplos interessantes; existem muitas outras opções que adicionam dimensão e complexidade a um personagem.

3.0 CRIANDO UM PERSONAGEM

Num Jogo de Interpretação cada participante (jogador) exceto pelo Mestre de Jogo (MJ), assume a personalidade de um dos personagens individuais – seu personagem jogador. Cada jogador deve primeiro “gerar” seu personagem jogador com intuito de determinar seus atributos, background, aparência física, habilidades, etc.; em resumo, ele deve determinar todos os vários fatores que controlam o que o personagem é capaz de fazer no ambiente do Jogo de Interpretação. Para gerar um personagem o jogador deve executar cada um dos passos abaixo (como descrito na Seção 3.1 – 3.8):

- 1) Decidir que tipo de personagem irá interpretar.
- 2) Rolar os atributos do personagem (veja a Seção 2.1).
- 3) Escolher uma raça para o personagem.
- 4) Desenvolver as habilidades do personagem na adolescência.
- 5) Escolher uma profissão para o personagem.
- 6) Escolher opções de background para o personagem.
- 7) Desenvolver as habilidades do personagem na fase de aprendizagem.
- 8) Equipar o personagem.
- 9) Calcular as penalidades e bônus do personagem.
- 10) Desenvolver uma personalidade para ele.

A Ficha de Registro de Personagem é a chave para gerar um personagem. Esta ficha é organizada para ajudar você durante o processo de geração. Conforme segue cada passo do processo, você deve registrar seus resultados nesta ficha. Use um lápis, já que regularmente você estará mudando e atualizando seu personagem. As várias partes da Ficha de Registro de Personagem e o que deve ser colocado nelas, é discutido na Seção 2.7. Alguns dos passos da geração são intercambiáveis – primariamente geração de atributos, escolha de raça e profissão.

Se o Mestre de Jogo e os jogadores desejarem fugir do processo de gerar personagens, eles podem usar a Tabela Mestre de Personagem ST-3, que dá os bônus médios para as várias profissões e níveis.

Antes de começar a gerar um personagem, o jogador deve tomar uma decisão geral de qual tipo de personagem ele gostaria de ter. Esta decisão é relativa à profissão, raça e atributos físicos e mentais do personagem.

EXEMPLO: O jogador que está desenvolvendo e controlando o personagem neste exemplo e no resto dos exemplos na Seção 3, leu **O Senhor dos Anéis** e quer representar um personagem semelhante a Aragorn II. Então, em geral ele quer gerar um personagem que seja um Guardião Dúnadan com bons atributos físicos. Este personagem-exemplo será chamado Varak Tanuk.

Para dar aos leitores uma idéia dos diferentes tipos de personagens que podem ser desenvolvidos, aqui estão alguns dos personagens de **O Senhor dos Anéis** (usualmente de nível muito alto) e suas raças e profissões nos termos de **MERP**.

- | | | |
|------------|---|---|
| Aragorn II | – | Guardião Dúnadan. |
| Elrond | – | Animista Meio-elfo. |
| Éomer | – | Guerreiro Rohir. |
| Frodo | – | Patrulheiro Hobbit. |
| Galahriel | – | Maga Elfa Noldor. |
| Gandalf | – | Mago Humano (na verdade um dos Istari). |
| Gimli | – | Guerreiro Anão. |
| Glorfindel | – | Bardo Elfo Noldor. |
| Legolas | – | Guerreiro Elfo Sindar |
| Radagast | – | Animista Humano (na verdade um dos Istari). |

BT-1 – TABELA DE BÔNUS DE ATRIBUTO		
ATRIBUTO	BÔNUS	PONTOS DE PODER*
102+	+35	4
101	+30	3
100	+25	3
98–99	+20	2
95–97	+15	2
90–94	+10	1
75–89	+5	1
25–74	+0	0
10–24	-5	0
5–9	-10	0
3–4	-15	0
2	-20	0
1	-25	0

* - Pontos de poder são requeridos para lançar feitiços (veja a Seção 4.55). O número (baseado na Inteligência ou Intuição) dado acima é multiplicado pelo nível do personagem para obter seus pontos de poder totais.



3.1 GERANDO AS ESTATÍSTICAS

Primeiro o jogador deve gerar as estatísticas dos atributos que determinam seus talentos físicos e mentais (veja a Seção 2.11 para descrições dos 6 atributos). Para determinar os atributos para um personagem, primeiro faça 6 jogadas (D100) e anote-as num pedaço de papel. Ignore resultados menores que 20; você precisa de 6 jogadas acima de 19. Abaixo assinale para si mesmo cada uma das seis jogadas para cada um dos seis atributos da forma que você achar melhor, e anote tudo em sua Ficha de Registro de Personagem (veja a Seção 2.71). Agora você deve ter um valor (entre 20 e 100) para cada um dos seus 6 atributos. Lembre-se: quanto maior o atributo, mais capaz será seu personagem quando realizar uma ação usando aquele atributo em particular. Neste ponto os bônus normais de atributos (veja a Seção 2.12 e a Tabela BT-1) devem ser registrados.

Elfos têm certas vantagens sobre as raças “mortais” (veja a Seção 2.21) e, em termos de jogo de interpretação de fantasia, isto é refletido por uma restrição sobre como eles designam seus atributos. Cada Elfo Noldor deve colocar seu valor mais alto em Presença, cada Elfo Sindar deve assinalar um de seus dois maiores valores para sua Presença, e cada Elfo Silvestre deve assinalar um de seus três maiores valores para sua Presença.

Tenha em mente que quando uma profissão é escolhida para o personagem (veja a Seção 2.4 e 3.4), o valor escolhido para o atributo principal do personagem deve ser substituído por um 90. Desta forma é frequentemente uma boa idéia assinalar o valor mais baixo para o atributo primário.

EXEMPLO: Nosso personagem, Varak Tanuk, faz seis jogadas para atributos: 91, 98, 07, 44, 85, 28. Já que 07 é menor que 20, ele rola novamente e obtém um 63. Aí estão os 6 valores que podem ser assinalados para seus atributos: 91, 98, 44, 85, 28 e 63. O jogador leu sobre Aragorn, o Guardião, e acredita que deseja ser este tipo de personagem. Varak quer ser forte, rápido e ainda ser capaz de lançar alguns feitiços. Já que um Guardião tem Constituição como atributo primário, ele sabe que poderá substituir uma de suas rolagens baixas (28) com um 90 quando escolher sua profissão. Então ele assinala seus 6 atributos conforme abaixo:

ATRIBUTOS	Abrv.	Valor	Bônus Normal	Bônus Racial	Bônus Total
Força	(ST)	98	+20		
Agilidade	(AG)	91	+10		
Constituição	(CO)	28	+0		
Inteligência	(IG)	44	+0		
Intuição	(IT)	85	+5		
Presença	(PR)	63	+0		
Aparência	(AP)				

Ele colocou seu 85 em Intuição de modo a ter um ponto de poder por nível (veja a Tabela BT-1), de outro modo ele seria incapaz de lançar feitiços (veja a Seção 4.5). Varak também conferiu seus bônus de atributos na Tabela BT-1 e os anotou.

BT-2 – TABELA DE EFEITO DEBÔNUS DE ATRIBUTOS

HABILIDADE ou CAPACIDADE	ATRIBUTO APLICÁVEL
Movimento e Manobra:	
Sem Armadura e Couro	AG
Cota de Malha e Placas de Metal	ST
BO de Luta	ST
BO de Projéteis e Arremesso	AG
Escalar	AG
Cavalgar	IT
Nadar	AG
Rastrear	IG
Emboscar	–
Esgueirar/esconder	PR
Arrombar Fechaduras	IG
Desarmar Armadilhas	IT
Ler Runas	IG
Usar Itens	IT
Feitiços Direcionados	AG
Percepção	IT
Liderança & Influência	PR
Desenvolvimento Físico	CO
Bônus Defensivo	AG
Lance de Resistência de Essência	IG
LR de Canalização	IT
LR versus Veneno	CO
LR versus Doença	CO



3.2 ESCOLHENDO RAÇA E CULTURA

Existe na Terra-média uma variedade de raças (e culturas) que um jogador pode escolher para seu personagem. Estas raças são descritas na Seção 2.21; elas incluem certas classificações gerais que de fato cobrem muitas raças e culturas (ex.: Homens incluem raças e culturas como Haradrim, Dunlendings, Beornings, etc.). A raça escolhida afeta os bônus do personagem para habilidades (veja a Seção 2.31), seu desenvolvimento durante sua adolescência, suas habilidades especiais, sua aparência, e certos outros fatores (veja a Seção 2.22). Uma vez que a raça (ou cultura) tiver sido escolhida, o jogador a anota em sua Ficha de Registro de Personagem. Ele deve também anotar quaisquer bônus de atributos e bônus para Lances de Resistência devido à raça (veja a Tabela BT-3).

O Mestre de Jogo pode desejar restringir as escolhas dos jogadores para certas raças “aceitáveis”. Por exemplo, um Mestre pode não querer permitir personagens jogadores Orcs ou Trolls, pois membros de tais raças não são livres o suficiente de dominação externa (mestres malignos, tais como os Nazgûl ou Sauron) para serem controlados por um jogador. Entretanto, um Mestre utilizando um cenário de jogo na 4ª Era da Terra-média (isto é, após a destruição de Sauron e d'O Anel) pode permitir que personagens jogadores sejam Orcs e Trolls.

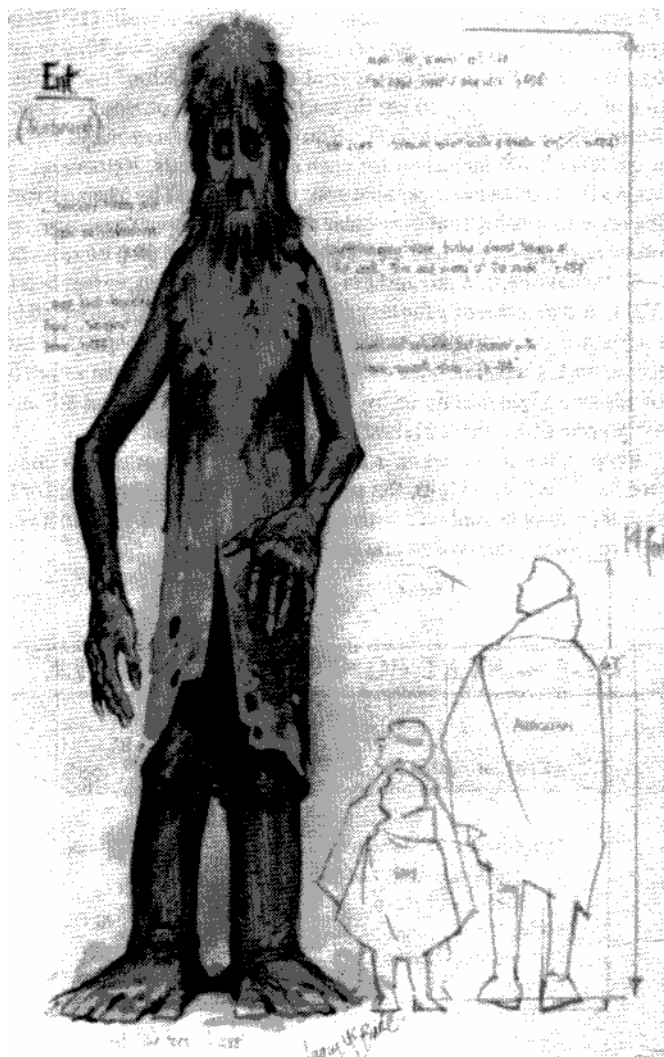
De modo a ter uma noção de quais raças são usualmente adequadas para personagens jogadores, o Mestre deve ler as descrições das raças no Apêndice 1. A Tabela de Raças CGT-3 lista as raças que nós sugerimos serem adequadas.

O Mestre pode desejar uma determinação aleatória da raça e cultura baseada na Tabela CGT-3.

Uma vez que a raça tenha sido escolhida, o jogador deve determinar a aparência do personagem. Fatores que afetam a aparência incluem peso, altura, idade, cor do cabelo, cor dos olhos, comportamento, etc. Estas características e sua importância são descritas na Seção 2.21 para cada raça (e cultura). O Mestre deve decidir se deve determinar ou não estas características, ou se os jogadores podem escolher as características dentro dos limites dados nas descrições das raças.

Para obter a Aparência (AP) do personagem, faça uma jogada (D100) e então adicione o bônus de atributo do personagem para Presença (veja a Tabela BT-1). A Aparência não deve exceder 100 através deste método, embora possa alcançar 101 (mas não

102) através do uso das opções de background (veja a Seção 2.51). Se o Mestre permitir um personagem pode trocar sua Aparência com um de seus atributos. Nós sugerimos que isto somente seja permitido se a Aparência do personagem for aumentada com a troca



EXEMPLO: Ainda pensando em Aragorn, Varak escolhe ser um Dúnadan (o singular de Dúnedain). Ele anota isto no espaço “RAÇA”, e registra suas modificações especiais obtidas da Tabela BT-3.

Após ler a descrição racial do Dúnadan na Seção 2.21, o jogador decide que Varak terá 1,98m e 100 kg., com cabelos negros, olhos cinzentos e um comportamento austero. Ele também anota quais linguagens (e em que nível) um Dúnadan conhece. Um 77 é rolado para Aparência; e com um bônus de Presença de +5, a Aparência de Varak é 82 (bastante bem apessoado). Ele decide não trocar este 82 por nenhum de seus atributos.

NOME: *VarakTanuk*
 RAÇA/CULTURA: *Dúnadan*
 ALTURA: *1,98m*
 PESO: *100 kg*
 CABELOS: *Pretos*
 OLHOS: *Cinza*
 COMPORTAMENTO: *Austero*

ATRIBUTOS	Abrv.	Valor	Bônus Normal	Bônus Racial	Bônus Total
Força	(ST)	<u>98</u>	<u>+20</u>	<u>+5</u>	_____
Agilidade	(AG)	<u>91</u>	<u>+10</u>	<u>+0</u>	_____
Constituição	(CO)	<u>28</u>	<u>+0</u>	<u>+10</u>	_____
Inteligência	(IG)	<u>44</u>	<u>+0</u>	<u>+0</u>	_____
Intuição	(IT)	<u>85</u>	<u>+5</u>	<u>+0</u>	_____
Presença	(PR)	<u>63</u>	<u>+0</u>	<u>+5</u>	_____
Aparência	(AP)	<u>82</u>			_____

	Atributo	Itens	Especial	Especial	Bônus Total
LR Essência:	_____ IG	_____	_____	_____	LR _____
LR Canalização:	_____ IT	_____	_____	_____	LR _____
LR Veneno:	_____ CO	_____	_____	<u>+5</u>	LR _____
LR Doença:	_____ CO	_____	_____	<u>+5</u>	LR _____

CGT-3 – TABELA DE RAÇAS			ST-1 – LINGUAGENS DA TERRA-MÉDIA*	
1ª Jogada			Adûnaico – Corsários(5), <i>Dúnedain</i> (5), Elfos Noldor(3), Númenorianos Negros(5).	
JOGADA	RAÇA		Apisaico – Haradrim do Norte(4), <i>Haradrim do Sul</i> (5).	
01–03	Hobbit		Atliduk - <i>Beornings</i> (5).	
04–08	Umli	Meio-orc *	Dunael – <i>Dunlendings</i> (5), Rohirrim(1),Woses(2).	
09–21	Anão		Haradaico – Corsários(4), <i>Haradrim do Norte</i> (5), Haradrim do sul(3), Númenorianos Negros(5), Variags(3).	
22–25	Wose	Troll *	Khuzdul (Anão) - <i>Anões</i> (5), Umli(1).	
26–75	Homem **	Orc *	Kuduk (A sutil variante do Westron dos Hobbits) – <i>Hobbits</i> (5).	
76–78	Meio-elfo	Meio-troll *	Labba – <i>Lossoth</i> (5), Umli(2).	
79–91	Elfo Silvestre	Uruk-hai *	Língua Negra (Morbeth) – Meio-orcs(5), <i>Meio-trolls</i> (5), <i>Olog-hai</i> (5), <i>Uruk-hai</i> (5).	
92–97	Elfo Sindar		Logathig – <i>Dorwinrim</i> (5), <i>Orientais</i> (5).	
98–00	Elfo Noldor	Olog-hai *	Nahaiduk – Beornings(5), Homens da Floresta(5).	
* – Estas raças normalmente não são personagens jogadores. ** – Esta classificação inclui muitas raças (ou culturas) separadas, uma segunda jogada deve ser feita para determinar a raça (ou cultura).			Órquico – Meio-orcs(3), <i>Orcs</i> (5), Uruk-hai(4).	
			Púkael – Woses(5).	
2ª Jogada, aplicável apenas aos homens			Quenya – Dúnedain(1), <i>Elfos Noldor</i> (5), Elfos Silvestres(2), Elfos Sindar(3), Meio-elfos(3).	
			Rohírrico – <i>Rohirrim</i> (5).	
JOGADA	RAÇA OU CULTURA		Sindarin – Anões(3), Dúnedain(4) , Elfos Noldor(5), Elfos Silvestres(5), <i>Elfos Sindar</i> (5), Homens da Floresta(2), Lossoth(2), Meio-elfos(5).	
01–05	Dúnadan		Silvestre (Bethteur) – <i>Elfos Silvestres</i> (5), Elfos Sindar(4).	
06–10	Rohîr		Umítico – <i>Umli</i> (5).	
11–15	Beorning		Varadja – <i>Variags</i> (5).	
16–20	Homem da Floresta		Waildyth (Sinais da Natureza) - <i>Beornings</i> (5).	
21–25	Dorwinadan		* NOTA: O número entre parêntesis após cada raça falante de uma linguagem é o nível de habilidade normal naquela linguagem para um membro daquela raça. Qualquer raça escrita em itálico após uma linguagem possui a mesma como sua linguagem natal.	
26–30	Lossadan			
31–54	Homem Rural			
55–78	Homem Urbano			
79–83	Dunlending (Terrapandense)			
84–86	Oriental			
87–89	Haradan			
90–92	Corsário			
93–95	Variag			
96–00	Númenoriano Negro			

BT-3 – TABELA DE MODIFICADORES RACIAIS ESPECIAIS

	Modificadores de Bônus de Atributos						Modificadores de Lance de Resistência			
	ST	AG	CO	IG	IT	PR	ESS	CNL	VEN	DOE
Hobbit	-20	+15	+15	0	-5	-5	+50	+20	+30	+15
Umli	+5	0	+10	0	-5	-5	+20	0	+5	+5
Anão	+5	-5	+15	0	-5	-5	+40	0	+10	+10
Wose	0	0	+5	0	0	-5	+20	0	0	0
Homem	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dúnedain	+5	0	+10	0	0	+5	0	0	+5	+5
Meio-elfo	+5	+5	+5	0	0	+5	0	0	+5	+50
Elfo Silvestre	0	+10	0	0	+5	+5	0	0	+10	+100
Elfo Sindar	0	+10	+5	0	+5	+10	0	0	+10	+100
Elfo Noldor	0	+15	+10	+5	+5	+15	0	0	+10	+100
Meio-orc	+5	0	+5	0	0	-5	0	0	+10	0
Orc	+5	-5	+15	-10	-10	-10	0	0	+20	+5
Uruk-hai	+10	0	+20	0	-5	-10	0	0	+20	+5
Meio-troll	+10	-5	+10	-5	-5	-5	0	0	+15	+5
Troll	+15	-10	+15	-15	-15	-10	0	0	+30	+10
Olog-hai	+20	-5	+15	-5	-10	-10	0	0	+20	+10

SIGNIFICADO: ESS – Essência; CNL – Canalização; VEN – Veneno; DOE – Doença; ST – Força; AG – Agilidade; CO – Constituição; IG – Inteligência; IT – Intuição; PR – Presença.

3.3 DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES NA ADOLESCÊNCIA

A Tabela CGT-5 indica que habilidades um personagem desenvolve durante sua adolescência, e também o quanto o nível de habilidade é aumentado em cada habilidade. A importância e mecânica das habilidades é descrita na Seção 2.32. Estas habilidades são baseadas na raça ou background cultural do personagem. Por exemplo, se um homem cresceu e foi educado numa sociedade Élfica, ele poderia utilizar o desenvolvimento de habilidades Élficos apropriados. Em sua Ficha de Registro de Personagem o jogador deve preencher um número de círculos igual ao nível de habilidade indicada abaixo para cada habilidade. Algumas habilidades não estão incluídas nas tabelas abaixo porque nenhuma raça desenvolve estas habilidades durante a adolescência.



EXEMPLO: Varak deve agora registrar os níveis de habilidade, linguagens e listas de feitiços obtidos durante sua Adolescência (veja a Tabela CGT-5).

Varak realmente tem sorte quando rola para tentar aprender uma lista de feitiços. Precisando rolar (D100) “10” ou menos, ele tira um “04” e aprende uma lista de feitiços. Ele escolhe “Caminhos do Movimento” e anota. Varak também tem 6 níveis de linguagem; ele escolhe mais um nível em Quenya, 3 níveis em Rohirric, e um em cada para Hobbit e Silvestre. Ele gostaria de ter escolhido Khuzdul (Anão), mas o Mestre de Jogo decidiu que ele não teve oportunidade durante sua juventude.

Linguagens	Nível	Listas de Feitiços	chance
1) Adûnaico	●●●●○	1) Caminhos do Movimento	[X]
2) Westron	●●●●●	2)	[]
3) Quenya	●●○○○	3)	[]
4) Sindarin	●●●●●	4)	[]
5) Rohirric	●●●○○	5)	[]
6) Hobbit	●○○○○	6)	[]
7) Silvestre	●○○○○	7)	[]

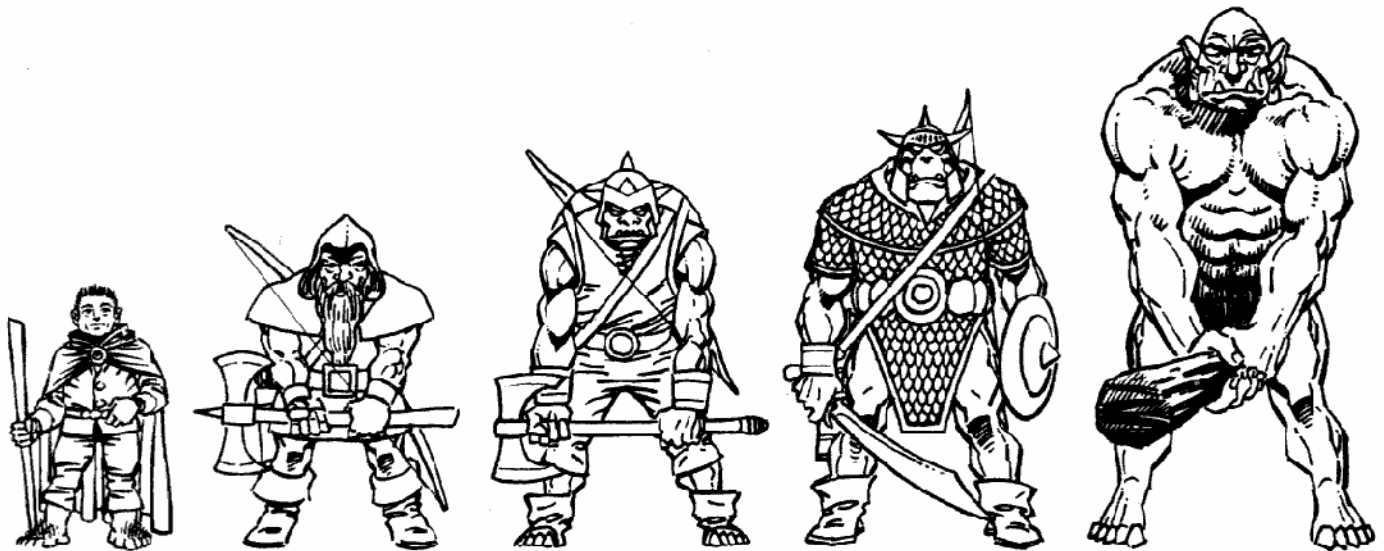
Varak marca seus níveis de habilidade na Adolescência preenchendo os círculos apropriados (veja a Tabela CGT-5). Ele marca um caixa em cada: Sem Armadura, Couro Rígido, Armas de Projétil, Armas de 2 Mãos, Armas de Haste, Cavalgar, Natação, Ler Runas, e Usar Itens. Ele marca duas caixas em Malha e Armas Cortantes de 1 Mão. Finalmente ele marca três caixas em Desenvolvimento Físico.

HABILIDADE	Níveis 5%	Níveis 2%
MOVIMENTO & MANOBRAS:		
Sem Armadura	●○ ————— Número —————	
Couro Leve	○○○ ————— Máximo —————	
Couro Rígido	●○○○○ ————— de —————	
Cota de Malha	●●○○○○ ○○ ————— Níveis —————	
HABILIDADES COM ARMAS (Bônus Ofensivos):		
1-M Cortante	●●○○○○○○○○○○ ○○○○○	
2-Mãos	●○○○○○○○○○○ ○○○○○	
Projétil	●○○○○○○○○○○ ○○○○○	
Armas de Haste	●○○○○○○○○○○ ○○○○○	
HABILIDADES GERAIS:		
Cavalgar	●○○○○○○○○○○ ○○○○○	
Nadar	●○○○○○○○○○○ ○○○○○	
HABILIDADES MÁGICAS:		
Ler Runas	●○○○○○○○○○○ ○○○○○	
Usar Itens	●○○○○○○○○○○ ○○○○○	
HABILIDADES DIVERSAS E BÔNUS:		
Desenvolvimento Físico	●●●○○○○○○○○ ○○○○○	

CGT-1 – TABELA DE NÍVEIS DE LINGUAGEM

- Nível 1 – Permite comunicação verbal básica através de frases simples (ex: É seguro comer?, Perigo à frente?, Quanto custa?, Onde é banheiro?, etc.). Nada de leitura ou escrita.
- Nível 2 – Permite conversar sobre assuntos simples através de sentenças simples se ambas as partes falarem pausadamente e com muita atenção. Permite a leitura de sentenças simples para obter um entendimento básico, mas com poucos detalhes e sem escrita.
- Nível 3 – Permite a fala com uma fluência equivalente àquela de um falante nativo mediano, mas sem as qualidades tonais (i.e., a fala terá sotaque). Confere a capacidade de ler e escrever passagens moderadamente simples, mas não conceitos sutis (i.e., cerca do nível da 4ª série).
- Nível 4 – Fala como no nível 3, e a habilidade de ler e escrever como um homem letrado mediano (i.e., aproximadamente equivalente ao nível do 1º ano do ensino médio).
- Nível 5 – Permite fluência absoluta sem qualquer sotaque e totalmente letrado.





CGT-5 – TABELA DE NÍVEIS DE HABILIDADES NA ADOLESCÊNCIA

MOVIMENTO E MANOBRAS:	Anões Umlí	Elfos Noldor Elfos Sindar	Elfos Silvestres Meio-elfos	Hobbits	Beornings Númenorianos Negros Corsários	Dorwinrim Dúnedain Dunlendings	Orientais Haradrim Lossoth	Rohirrim Homens Rurais Homens Urbanos	Variags Homens da Floresta Woses	Orcs Uruk-hai Meio-orcs	Trolls Olog-hai Meio-trolls
Sem Armadura –	1 1	1 1	1 1	1	1 1 1	1 1 1	1 1 1	1 1 1	1 1 1	1 1 1	1 1 1
Couro Leve –	0 3	0 0	0 0	0	0 0 0	0 0 0	0 1 3	0 1 0	1 1 3	1 1 1	0 0 1
Couro Rígido –	1 3	0 0	0 1	0	0 0 2	1 1 1	0 0 0	1 1 0	0 0 0	3 3 3	0 0 2
Cota de Malha –	3 0	0 0	0 1	0	0 2 0	0 2 0	0 0 0	2 1 0	0 0 0	2 3 1	0 0 3
HABILIDADES COM ARMAS:											
1-M Cortante –	0 0	1 1	1 1	0	0 1 2	0 2 0	1 1 0	2 1 1	2 1 2	0 4 0	0 0 0
1-M Concussão –	4 3	0 0	0 0	0	0 0 0	1 0 1	0 0 0	0 0 0	0 0 0	3 1 3	0 0 0
2-Mãos –	0 1	0 0	0 0	0	1 0 0	0 1 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 1 0	3 5 4
Arremesso –	1 1	0 0	0 0	2	1 1 1	1 0 2	1 1 3	0 1 0	1 1 4	1 1 1	1 2 2
Projéteis –	0 0	1 2	3 2	2	0 1 1	1 1 1	2 0 0	1 1 1	1 1 0	0 1 1	0 0 0
Armas de Haste –	0 0	0 0	0 0	0	2 0 0	1 1 2	2 2 2	1 1 0	1 1 1	1 1 0	0 0 0
HABILIDADES GERAIS:											
Escalar –	1 0	0 1	2 1	2	2 0 0	0 0 5	0 0 0	0 0 0	0 3 3	1 1 1	1 1 1
Cavalgar –	0 0	1 1	1 1	0	0 1 0	2 1 0	5 7 0	8 1 0	4 0 0	0 1 0	0 0 0
Nadar –	0 1	2 2	3 1	0	2 3 5	1 1 1	0 0 2	1 1 1	0 1 2	0 0 0	0 0 0
HABIL. DE SUBTERFÚGIO:											
Emboscar –	0 0	0 0	0 0	0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 2	1 1 1	0 0 0
Esgueirar/esconder –	0 1	2 3	4 2	5	4 0 0	0 0 2	0 0 4	0 1 0	1 4 4	0 0 0	0 0 0
Arrombar Fechaduras –	1 0	0 0	0 0	1	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0
Desarmar Armadilhas –	1 0	0 0	0 0	1	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0
HABILIDADES MÁGICAS:											
Ler Runas –	0 0	2 1	1 1	0	0 1 0	0 1 0	0 0 0	0 0 1	0 0 0	0 0 0	0 0 0
Usar Itens –	0 0	1 1	0 0	0	0 1 0	0 1 0	0 0 0	0 0 1	0 0 0	0 0 0	0 0 0
DIVERSAS:											
Desenvolvimento Físico –	3 2	1 1	1 1	2	3 2 2	1 3 3	2 2 3	2 2 1	2 2 3	2 3 2	5 5 4
Percepção –	2 1	3 3	3 1	4	1 0 0	0 0 1	1 1 1	1 1 1	1 1 1	0 1 0	0 1 0
% DE CHANCE DE OBTER UMA LISTA DE FEITIÇOS*	3 5	40 30	20 10	0	3 10 5	10 10 2	2 2 5	3 3 15	5 3 5	0 0 0	0 0 0
# DE NÍVEIS DE LINGUAGEM ADICIONAIS†	4 3	10 8	6 4	3	3 6 5	5 6 2	2 3 1	4 4 5	3 2 2	2 2 2	2 2 2
#DE PONTOS DE BACKGROUND	4 4	2 3	4 3	5	5 3 5	5 3 4	4 5 4	5 5 5	4 5 5	2 2 3	1 1 2

* – Se o jogador obtiver num lance de dados (D100) um resultado igual ou menor que este número, este personagem aprende a lista de feitiço. A escolha desta lista de feitiço não é feita até que o jogador tenha escolhido uma profissão para seu personagem, pois a escolha deve ser feita dentro das restrições de sua profissão (veja a Seção 2.4) e raça (veja a Seção 2.21).

† – Isto permite ao jogador aumentar os níveis de linguagens que ele já conhece devido à sua raça (até um nível de 5), ou permite que ele escolha outras linguagens e desenvolva níveis nela, ou uma combinação das duas possibilidades.

3.4 ESCOLHENDO UMA PROFISSÃO

Após os atributos do personagem terem sido determinados, seus fatores raciais determinados, e suas habilidades na adolescência registradas, o jogador deve escolher uma das seis profissões (veja a Seção 2.4) e anotá-la em sua Ficha de Registro de Personagem. O Mestre de Jogo pode querer restringir a escolha de profissões para certas raças (ex.: Anões e Hobbits não podem ser Magos ou Bardos). Sugestões para tais restrições apropriadas para a Terra-média são resumidas nas descrições individuais das raças (veja a Seção 2.21).

Cada profissão tem um “atributo primário” que é o principal para aquela profissão. Os atributos primários são Força para um Guerreiro, Agilidade para um Patrulheiro, Inteligência para um Mago, Intuição para um Animista, Constituição para um Guardião, e Presença para um Bardo. Se o jogador desejar, ele pode substituir o valor previamente assinalado para seu atributo primário por um 90.

Neste ponto o personagem deve escolher uma esfera da magia (veja a Seção 4.5). Isto é automático para Magos (Essência), Animistas (Canalização), Bardos (Essência) e Guardiões (Canalização); Guerreiros e Patrulheiros tem a opção de escolher Essência ou Canalização. O personagem deve também anotar quantos pontos de poder (veja a Seção 4.5) ele tem para lançar feitiços. O número de pontos de poder que um personagem recebe por nível pode ser obtido na Tabela BT-1, usando seu atributo de Inteligência (se sua esfera é Essência) ou sua Intuição (se sua esfera é Canalização).

O personagem deve também calcular seus bônus de atributos neste ponto e anotar que ele é do 1º Nível e tem 0 Pontos de Experiência.

EXEMPLO: Varak escolhe ser um Guardião. Ele anota isto, junto com os outros fatores até agora determinados: sua Esfera (para lançar feitiços) é a Canalização (já que ele é um Guardião), seu nível é 1, e ele tem 0 pontos de experiência. Ele também decide (espertamente) substituir o valor de sua Constituição, seu atributo principal como Guardião, por um 90. Isto é feito o bônus de atributo é aumentado de +0 para +10. Já que sua Esfera é a Canalização, seus Pontos de Poder são determinados pela Intuição; no olhamos na Tabela BT-1 e anotamos que seu Ponto de Poder total é 1. Finalmente, Varak soma seus bônus normais de atributos com seus bônus raciais para obter seus bônus de atributos totais.

PROFISSÃO: *Guardião*

LEVEL: *1*

ATRIBUTOS	Abrv.	Valor	Bônus Normal	Bônus Racial	Bônus Total
Força	(ST)	<u>98</u>	<u>+20</u>	<u>+5</u>	<u>+25</u>
Agilidade	(AG)	<u>91</u>	<u>+10</u>	<u>+0</u>	<u>+10</u>
Constituição	(CO)	<u>90</u>	<u>+10</u>	<u>+10</u>	<u>+20</u>
Inteligência	(IG)	<u>44</u>	<u>+0</u>	<u>+0</u>	<u>+0</u>
Intuição	(IT)	<u>85</u>	<u>+5</u>	<u>+0</u>	<u>+5</u>
Presença	(PR)	<u>63</u>	<u>+0</u>	<u>+5</u>	<u>+5</u>
Aparência	(AP)	<u>82</u>			

ESFERA: *Canalização*

PONTOS DE PODER: *1*

PONTOS DE EXPERIÊNCIA: *0*

3.5 OPÇÕES DE BACKGROUND E DETALHES

Cada personagem jogador tem um certo número de “Pontos de Background” baseados em sua raça (como indicado na última linha da Tabela CGT-5). Estes pontos devem ser alocados para as “Opções de Background” descritas na Seção 2.51. O Mestre de Jogo pode decidir assinalar estas opções a seu próprio modo, ou ele pode permitir que os jogadores escolham ou sorteiem na Tabela de Opções de Background CGT-2. Os resultados destas escolhas devem ser marcados na Ficha de Registro de Personagem.

Após o personagem alocar seus pontos para suas opções de background, o Mestre deve definir seu background (veja a Seção 2.52). O Mestre pode basear este background na raça, profissão, e escolhas de opções de background do personagem, bem como na ambientação do jogo. Isto deve ser decidido pelo Mestre, embora o personagem jogador em questão deva ter algumas sugestões.

EXEMPLO: Varak deve agora alocar seus pontos de opções de background: ele tem 3 ponto por ser um Dúnedain (veja a Tabela CGT-5). Ele coloca um ponto em Aptidões Especiais, um em Itens Especiais, e um em Níveis de Habilidades de Hobby (veja a Seção 2.51). Seu Mestre de Jogo decidiu permitir que os jogadores escolham da Tabela de Opções de Background CGT-2 em vez de fazer uma jogada.

Varak escolhe “Muito Observador” como sua aptidão especial, já que é um Guardião, e anota seu bônus +10 na coluna “Especial” das linhas das habilidades Rastrear e Percepção. Ele também escreve “Muito Observador” ao lado de ESPECIAL na Ficha de Registro de Personagem.

ESPECIAL:

Rastrear		_____	_____IG	_____	<u>+10</u>
Percepção		_____	_____IT	_____	<u>+10</u>

Varak escolhe uma espada larga +15 como seu item especial, e anota um +15 na coluna “Item” da linha 1-M Cortante.

HABILIDADES COM ARMAS (Bônus Ofensivos):

1-M Cortante		_____	_____ST	<u>+15</u>	_____
--------------	-------	-------	---------	------------	-------

Finalmente, ele escolhe colocar seus níveis de habilidades de hobby em Cavernas (uma habilidade secundária, Seção 2.33). Como é uma habilidade secundária, ele recebe e anota 5 níveis de habilidade.

HABILIDADES SECUNDÁRIAS:

<u>Cavernas</u>	●●●●●○○○○○	○○○○○
_____	○○○○○○○○○○	○○○○○

Baseado nestas escolhas, o Mestre de Jogo e o jogador reúnem-se e decidem sobre um breve esboço de seu background. Varak é o filho mais novo de Cagai Tanuk, um Guardião Dúnedain de Ardor Setentrional. Toda sua família exceto seu pai foram mortos num ataque Orc quando ele era jovem. Ele foi treinado por seu pai no conhecimento das Cavernas e da vida na floresta. Ele tem um olhar excepcionalmente aguçado e observador. Seu pai desapareceu quando ele tinha 17, deixando apenas sua espada larga +15, que Varak carrega. Varak planeja descobrir o que aconteceu com ele tão logo termine seu aprendizado sob a tutela do melhor amigo de seu pai, Prolorn Durban. O Mestre de Jogo planeja aprimorar este background conforme Varak se aventure e descubra mais detalhes sobre sua família.

BT-6 – TABELA PROFISSIONAL

ATRIBUTO			
PROFISSÃO	PRIMÁRIO	ESFERA	BÔNUS DE HABILIDADE DA PROFISSÃO (por Nível)
Guerreiro	ST	*	(+1) – Habilidades Gerais; (+2) – Desenvolvimento Físico; (+3) – Habilidades com Armas;
Patrulheiro	AG	*	(+1) – Habilidades com Armas, Hab. Gerais; (+2) – Habilidades de Subterfúgio; (+3) – Percepção.
Mago	IG	Ess.	(+2) – Ler Runas, Usar Itens, Feitiços Básicos; (+3) – Feitiços Direcionados.
Animista	IT	Can.	(+1) – Ler Runas, Usar Itens, Hab. Gerais, Percepção; (+2) – Feitiços Direcionados, Feitiços Básicos.
Guardião	CO	Can.	(+2) – Habilidades com Armas, Percepção, Esgueirar/esconder; (+3) – Habilidades Gerais.
Bardo	PR	Ess.	(+1) – Hab. c/ Armas, Hab. Gerais, Hab. de Subterfúgio, Hab. Mágicas, Feitiços Básicos, Percepção.

* - pode escolher qualquer das duas esferas.

CGT-2 – TABELA DE OPÇÕES DE BACKGROUND

NÍVEIS DE HABILIDADES DE HOBBY –
Aumenta uma habilidade primária em 2 níveis
ou Aumenta uma habilidade secundária em 5 níveis

AUMENTO DE ATRIBUTOS –
Aumenta um atributo em 2
ou Aumenta três atributos em 1

LINGUAGENS –
Aprende uma linguagem com nível de habilidade de 5

CAPACIDADES ESPECIAIS –

JOGADA	CAPACIDADE
01–50	Um item especial com bônus +5 para qualquer habilidade primária.
51–55	Um item especial com bônus +15 para qualquer habilidade secundária.
56–60	Empatia com um tipo de animal: comece com um animal de estimação ou companheiro leal daquele tipo (ex.: falcão, gavião, doninha, gato, cão, cavalo, etc.). Qualquer manobra com tal animal recebe um bônus especial +25.
61–65	Infravisão: capacidade de ver fontes de calor na escuridão. Alcance até 30m (alternativamente, qualquer outro sentido pode ser ampliado de maneira similar).
66–70	Resistência: um item especial com bônus +10 para LR’s contra um tipo de adversidade, normalmente feitiços de Essência, feitiços de Canalização, venenos ou doenças.
71–75	Proficiente com feitiços: começa tendo aprendido uma lista de feitiço extra (esta opção de background pode ser obtida apenas uma vez). O tipo de lista de feitiços ainda é limitada pela profissão e raça.
76–80	Perito em manobras de movimento: um bônus +10 para todas as manobras de movimento.
81–85	Muito observador: um bônus especial +10 para percepção e rastrear.
86–90	Reações rápidas: +5 para BD e +5 para todos os BO’s.
91–95	Carismático: bônus especial +10 para liderança e influência.
96–00	Resistente à dor: +3 para cada jogada de D10 para pontos de vida proveniente da desenvolvimento de habilidades para desenvolvimento físico.

ITENS ESPECIAIS –

JOGADA

ITEM

01–60

Item mágico com bônus +10 para qualquer habilidade com a qual o item é usado (ex.: uma maça +10 pode aumentar o BO com maça em 10 quando usada em combate, gazuas +10 podem dar um bônus +10 para arrombar fechaduras, uma sela +10 pode dar um bônus +10 cavalgar, uma armadura +10 pode aumentar seu BD em 10, etc.). O jogador pode escolher o tipo de item.

OU

Item adicionador de feitiço +1: Permite ao evocador lançar um feitiço adicional por dia sem gastar pontos de poder (veja a Seção 4.56). É sugerido que tais itens tenham comprimento de ao menos 90 cm e devam ser carregados nas mãos.

61–89

Item de feitiço diário: um item que permite que um feitiço seja lançado um certo número de vezes por dia sem gastar pontos de poder (veja a Seção 4.56): um feitiço de 1º nível quatro vezes por dia, um feitiço de 2º nível três vezes por dia, um feitiço de 3º nível duas vezes por dia, ou um feitiço de 4º nível uma vez por dia. O jogador pode escolher qualquer feitiço (4º nível ou menor) e o tipo do item (se o MJ julgar apropriado) **OU** o Mestre de Jogo e o jogador concordar num item mágico especial (ex.: um cantil que torna a se encher uma vez por dia, uma corda que se amarra e desamarra por conta própria, uma mochila que não possui peso a despeito de seu conteúdo, etc.).

90–00

Item mágico com bônus +15 (como acima) **OU** adicionador de feitiço +2 (como acima).

NOTA:

Se jogadas ou escolhas múltiplas forem tomadas nesta tabela, é sugerido que o jogador tenha a escolha de possuir todas as capacidades juntas num único item ou distribuídas por dois ou mais itens separados. Os +’s (bônus) e adicionadores de feitiços devem ser cumulativos (até um total de +30) se estiverem num único item.

DINHEIRO EXTRA –

JOGADA

MONTANTE

01–02

1 mo

03–05

2 mo

06–15

5 mo

16–25

10 mo

26–35

15 mo

36–45

20 mo

46–55

30 mo

56–65

35 mo

66–70

40 mo

71–75

50 mo

76–80

60 mo

81–85

70 mo

86–90

80 mo

91–94

100 mo

95–97

125 mo

98–99

150 mo

00

200 mo

3.6 DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES NO APRENDIZADO

Após as opções de background e a profissão terem sido escolhidos, cada personagem deve desenvolver suas habilidades durante seu aprendizado. Baseado em sua profissão, o personagem recebe um certo número de pontos de desenvolvimento de Habilidades em cada uma das categorias de habilidade conforme indicado na Tabela CGT-4. Este processo também é usado cada vez que o nível do personagem aumenta. As várias habilidades e categorias são descritas na Seção 2.32.

Os pontos de desenvolvimento numa dada categoria devem ser usados para aumentar níveis de habilidades (veja a Seção 2.3) naquela categoria. Um nível de habilidade pode ser aumentado em um (e apenas em um), pelo uso destes pontos de desenvolvimento. Um nível de habilidade pode ser aumentado em 2 pelo uso de um total de 3 pontos de desenvolvimento. Um nível de habilidade não pode ser aumentado em mais que 2 níveis durante o aprendizado.

A exceção a estas regras são as habilidades de Movimento e Manobra. Um personagem pode alocar para qualquer das habilidades de Movimento e Manobra tantos pontos de desenvolvimento quantos ele tiver disponíveis (e aqueles que ele transferiu) para esta categoria. Cada ponto aumenta o nível de habilidade em 1, sem levar em consideração quantos pontos estão alocados nesta habilidade.

EXEMPLO: *Varak deve agora desenvolver suas habilidades durante seu Aprendizado. Lembre que algumas habilidades tiveram seus níveis aumentados durante o desenvolvimento de habilidades na Adolescência. Ele verifica a Tabela CGT-4 e descobre quantos pontos de desenvolvimento ele recebe para cada categoria:*

Habil. com Armas	– 3	Desenv. Físico	– 2
Habil. Gerais	– 4	Linguagens	– 1
Habil. de Subterfúgio	– 2	Movimento e Manobra	– 2
Habil. Mágicas	– 0	Listas de Feitiços	– 1

Varak decide concentrar seu desenvolvimento com armas em 1-M Cortantes e coloca todos os 3 pontos de Habilidades com Armas nela, aumentando este nível de habilidade em 2. Lembre-se, uma alocação de 1 ponto aumenta o nível de habilidade em 1, mas uma alocação de 3 pontos aumenta o nível de habilidade em apenas 2 (exceto para habilidades de Movimento e Manobra). Ele também coloca seus dois pontos de Movimento e Manobra em Couro Rígido, aumentando em 2 seu nível de habilidade em Couro Rígido.

MOVIMENTO & MANOBRAS:

Sem Armadura	●○	Número	_____
Couro Leve	○○○	Máximo	_____
Couro Rígido	●●●○○	de	_____
Cota de Malha	●●○○○	Níveis	_____

HABILIDADES COM ARMAS (Bônus Ofensivos):

1-M Cortante	●●●●○	○○○○○	○○○○○
1-M Concussão	○○○○○	○○○○○	○○○○○
2-Mãos	●○○○○	○○○○○	○○○○○
Arremesso	○○○○○	○○○○○	○○○○○
Projétil	●○○○○	○○○○○	○○○○○
Armas de Haste	●○○○○	○○○○○	○○○○○

Olhando para seus 2 pontos em Habilidades de Subterfúgio, ele decide pôr um ponto em Esqueirar/esconder e um ponto em Desarmar Armadilhas. Ele põe um de seus pontos de Habilidades Gerais em Rastrear e Escalar, e decide transferir os outros 2 pontos de Habilidades Gerais para Desenvolvimento Físico, resultando num total de 3 pontos para Desenvolvimento Físico (já que os pontos de desenvolvimento normalmente são transferidos a uma taxa de 2 para 1).

TRANSFERINDO PONTOS DE DESENVOLVIMENTO –

Pontos de desenvolvimento que não tenham sido usados podem ser transferidos para outra categoria. Se a categoria para a qual os pontos são transferidos tiver pontos de desenvolvimento **iniciais** totalizando zero (ex.: Habilidades com Armas para um Mago ou Listas de Feitiços para Guerreiros e Patrulheiros), então aquela categoria recebe **um** ponto de desenvolvimento para cada **quatro** transferidos. Se a categoria para a qual os pontos são transferidos tiver pontos de desenvolvimento **iniciais** com total diferente de zero, então a categoria recebe **um** ponto de desenvolvimento para cada **dois** transferidos. Pontos podem ser transferidos de várias categorias. Pontos não usados serão perdidos. Pontos de qualquer categoria ou combinação de categorias podem ser usados para desenvolver a habilidade Percepção (isto é, transferidos numa base de 1 para 1).

LISTAS DE FEITIÇOS – Cada ponto de desenvolvimento usado numa lista de feitiços concede uma chance de 20% de “aprender” (veja a Seção 4.5) aquela lista, assim usar 5 pontos dá uma chance de 100% de aprender uma lista. Um dado personagem pode rolar apenas uma vez durante a aprendizagem para aprender uma lista de feitiços. Se um personagem tenta aprender uma lista e falha, os pontos de desenvolvimento são acumulados para aprender a lista no próximo nível (veja a Seção 2.63). Estas pontos devem ser anotados na Ficha de Registro de Personagem próximos ao nome da lista de feitiços. Se pontos suficientes forem gastos para dar uma chance de 100% de aprender uma lista, o personagem pode gastar mais pontos para ter uma chance de aprender uma segunda lista (20% por ponto). A profissão (veja a Seção 2.4) e a raça (veja a Seção 2.21) de um personagem determina quais listas de feitiços ele pode aprender.

HABILIDADES GERAIS:

Escalar	●○○○○○○○○○	○○○○○
Cavalgar	●○○○○○○○○○	○○○○○
Nadar	●○○○○○○○○○	○○○○○
Rastrear	●○○○○○○○○○	○○○○○

HABILIDADES DE SUBTERFÚGIO:

Emboscar	○○○○○	○○○○○	○○○○○
Esqueirar/Esconder	●○○○○○○○○○	○○○○○	
Arrombar Fechaduras	○○○○○	○○○○○	○○○○○
Desarmar Armadilhas	●○○○○○○○○○	○○○○○	

Ele usa os 3 pontos que tem em Desenvolvimento Físico para aumentar este nível de habilidade em 2. Já que pontos de qualquer categoria podem ser usados para Percepção (numa base de 1 para 1), ele usa seus pontos de Linguagem para aumentar seu nível de habilidade em Percepção em 1.

HABILIDADES MÁGICAS:

Ler Runas	●○○○○○○○○○	○○○○○
Usar Itens	●○○○○○○○○○	○○○○○
Feitiços Direcionados	○○○○○	○○○○○

HABILIDADES DIVERSAS E BÔNUS:

Percepção	●○○○○○○○○○	○○○○○
Desenvolvimento Físico	●●●●●○○○○○	○○○○○

Finalmente, ele usa seus pontos em Listas de Feitiços para tentar e aprender a lista “Aspectos da Natureza”. Isto lhe dá uma chance de 20% de aprender a lista (obtendo resultado menor ou igual a 20). Ele rola um 84 e não aprende a lista. Entretanto, ele anota a lista e o fato de que tem acumulada uma chance de 20% quando ele atingir o próximo nível.

Listas de Feitiços chance

1) <u>Caminhos do Movimento</u>	[X]
2) <u>Aspectos da Natureza</u>	[20]
3) _____	[]

CGT-4 – TABELA DE PONTOS DE DESENVOLVIMENTO						
CATEGORIA	PROFISSÃO					
	GUERREIRO	MAGO	ANIMISTA	PATRULHEIRO	GUARDIÃO	BARDO
Movimento & Manobra	3	0	1	1	2	0
Habilidades com Armas	5	0	1	3	3	2
Habilidades Gerais	2	2	2	3	4	2
Habilidades de Subterfúgio	2	0	1	5	2	2
Habilidades Mágicas	0	5	2	0	0	3
Desenvolvimento Físico	3	1	1	2	2	1
Linguagens	0	2	2	1	1	3
Listas de Feitiços *	0	5	5	0	1	2
* – Especial, veja acima.						
CATEGORIAS:						
MOVIMENTO & MANOBRAS:	HABILIDADES COM ARMAS:	HABILIDADES DE SUBTERFÚGIO:	HABILIDADES GERAIS:	HABILIDADES MÁGICAS:		
Sem Armadura	1-Mão Cortante	Emboscada	Escalar	Ler Runas		
Couro Leve	1-Mão Concussão	Esgueirar/esconder	Cavalgar	Usar Itens		
Couro Rígido	2-Mãos	Arrombar Fechaduras	Nadar	Feitiços Direcionados		
Cota de Malha	Arremesso	Desarmar Armadilhas	Rastrear			
Placas de Metal	Projéteis					
	Armas de Haste					
LISTAS DE FEITIÇOS: Cada lista de feitiços é aprendida separadamente.						
LINGUAGENS: Habilidade em cada linguagem é desenvolvida separadamente.						
DESENVOLVIMENTO FÍSICO: Determina os Pontos de Vida (PVs) de um personage m.						
PERCEPÇÃO: Esta habilidade pode ser desenvolvida com pontos oriundos de qualquer categoria ou combinação de categorias.						



3.7 APRONTANDO O PERSONAGEM JOGADOR

Uma vez que os jogadores completaram os passos descritos nas Seções 3.1 – 3.6, eles precisam obter equipamentos e suprimentos para seu personagem. Eles também precisam calcular o total de seus bônus (isto é, Bônus Ofensivo, Bônus Defensivo, bônus de Manobras de Movimento, etc.).

3.71 EQUIPANDO

Cada personagem começa o jogo com duas armas normais de sua escolha (em adição a quaisquer itens especiais). Ele deve ter um nível de habilidade de 1 ou mais nas habilidades com armas que se aplique a estas armas iniciais. Ele começa com uma armadura (o bônus de MM para este tipo de armadura deve ser igual ou maior que -10). Em adição ele começa com roupas (incluindo manto e botas), bainhas para suas armas, um cinto de armas, e objetos pessoais normais.

Cada personagem começa com **duas moedas de ouro** com as quais pode comprar equipamento e sobreviver até que possa conseguir mais. Em adição ele pode começar com mais dinheiro através de suas opções de background (veja a Seção 2.51). O personagem pode comprar (e começar o jogo com) qualquer equipamento e suprimentos que ele deseje das Tabelas ST-4 e ST-5 com este dinheiro. Se o personagem tiver dinheiro suficiente, estas compras podem incluir ervas (veja a Tabela ST-5) e itens com bônus mágicos (veja as Tabelas ST-4 e ST-7, e a Seção 4.56). O Mestre de Jogo pode desejar tornar algum outro equipamento disponível. Os jogadores podem manter registro de seus suprimentos e equipamento nas costas de suas Fichas de Registro de Personagem.

EXEMPLO: Varak deve agora determinar qual equipamento e suprimentos ele irá carregar. Como equipamento inicial, ele pode escolher automaticamente:

	Peso em Kg
Sua espada +15 (pesa apenas 1,4 Kg)	1,4
Armadura de Couro Rígido	vestindo
Um Machado	2,2
Um Arco Composto	1,4
Cinto de Armas	vestindo
Roupas (incluindo manto & botas), objetos pessoais	<u>vestindo</u>
	5,0

Varak tem 2 moedas de ouro para gastar em outros equipamentos (da Tabela de equipamentos e preços ST-4). Ele decide comprar:

mo mp mb mc ml*	peso em Kg
0 0 0 0 0 Equipamento inicial	5,0
0 2 5 0 0 Elmo de couro	vestindo
0 5 5 0 0 Escudo	6,8
0 3 0 0 0 Adaga	0,4
0 1 0 0 0 2 Aljavas de 20 Flechas cada	2,6
0 0 2 0 0 Mochila	1,0
0 0 2 0 0 Saco de dormir	2,2
0 0 1 0 0 Impermeável	1,8
0 0 1 0 0 Pederneiras	0,2
0 2 4 0 0 Corda superior de 30m	2,6
0 0 0 1 5 5 tochas	2,5
0 0 0 1 0 Odre (cheio)	0,4
<u>0 0 1 0 0</u> Rações de viagem (1 semana)	<u>6,0</u>
1 5 1 2 5	31,2 Kg

* mo = moeda de ouro; mp = moeda de prata; etc...

Varak decide-se contra as proteções de braços (-5 para BO) e pernas (-5 para Movimento e Manobras), devido ao custo e às penalidades. Estas compras o deixam com 4 moedas de prata, 8 moedas de bronze, 7 moedas de prata, e 5 moedas de latão.

3.72 CALCULANDO A PENALIDADE POR CARGA

Após o personagem ter sido equipado, o jogador deve somar o total de pesos de todo o equipamento e suprimentos (outros que não roupas e armaduras) do personagem. Se o total for maior que 7 Kg, pode resultar numa penalidade. A Tabela BT-5 dá a penalidade por carregar excesso de peso; esta penalidade é aplicada para TODAS as manobras de movimento. Se estiver correndo ou tentando correr (veja a Seção 6.41), a penalidade por carga é aplicada antes do efeito duplicador para movimento dobrado. Esta penalidade deve ser colocada no espaço “PENALIDADE POR CARGA” da Ficha de Registro de Personagem.

3.73 SOMANDO OS BÔNUS

Neste ponto o jogador deve determinar e totalizar seus bônus para habilidades e outras capacidades.

Bônus de Nível de Habilidade: O número de níveis de habilidade é somado para cada habilidade e o bônus é determinado na Tabela BT-4 e anotado na Ficha de Registro de Personagem na linha de bônus de habilidade apropriada.

Bônus de Atributos: O bônus de cada atributo é obtido da Tabela BT-1, e as modificações raciais dos bônus de atributos é obtida da Tabela BT-3. Ambos são escritos no espaço apropriado próximo aos atributos na Ficha de Registro de Personagem, e seus totais são escritos ao seu lado. Estes bônus de atributos são também anotados na linha de bônus de qualquer habilidade à qual eles se apliquem (veja a Seção 2.7).

Bônus Profissionais: Cada profissão recebe bônus de certas habilidades e categorias de habilidades (veja a Seção 2.4). Estes bônus são registrados nas linhas de bônus apropriadas na Ficha de Registro de Personagem.

Bônus de Itens: Certos itens mágicos concedem bônus para certas habilidades. Estes bônus devem ser registrados na Ficha de Registro de Personagem.

Bônus Especiais: Estes bônus podem vir de opções de background, feitiços, penalidades por armaduras, etc. Alguns destes bônus já estão na Ficha de Registro de Personagem. Calcule o total destes bônus para cada habilidade e coloque-os nos espaços apropriados da Ficha.

Finalmente, todos os bônus são somados para cada habilidade para obter os bônus totais que serão usados no jogo.

NOTA: Nenhum bônus de “Movimento e Manobra” para um dado personagem, pode exceder seu bônus total de atributo de Agilidade + 10. (Ex.: um personagem com bônus total de agilidade +10 não pode ter um bônus de movimento e manobra maior do que +20.)

EXEMPLO: No exemplo da seção anterior, Varak equipou-se e calculou quanto peso estava carregando, 31,2 Kg. Ele verifica a Tabela BT-5, e descobre que sua penalidade é -25. Já que ele é extremamente forte, ele tem um bônus de força de +25, resultando numa Penalidade por Carga de 0. Para uma pessoa normal (sem bônus de força), a Penalidade por Carga seria -25. As pessoas provocam Varak dizendo que ele daria um bom animal de carga (usualmente a provocação não costuma durar não é repetida).

Varak deve receber uma penalidade se carregar mais 5 Kg de troços, assim, ele diz ao Mestre de Jogo que a maioria das coisas pesadas (odre, corda, maioria das rações, saco de dormir, impermeável e tochas) estão em sua mochila. Então mesmo que ele entre em combate ou tiver de correr carregando alguém, ele pode largar sua mochila e sua Penalidade por Carga não fará com que ele sofra muito (ela nunca pode ser maior que 0).

$$\text{PENALIDADE POR CARGA: ST } +25 + -25 = +0$$

BT-4 – TABELA DE BÔNUS DE NÍVEL DE HABILIDADE

NÍVEL DE HABILIDADE	BÔNUS
0	-25
1	5
2	10
3	15
4	20
5	25
6	30
7	35
8	40
9	45
10	50
11	52
12	54
13	56
14	58
15	60
16	62
17	64
18	66
19	68
20	70

+1 para cada nível acima de 20 (ex.: 72 bônus para nível de habilidade 22).

BT-5 – TABELA DE PENALIDADE POR CARGA

(o resultado é a penalidade por carga)									
PESO DO PERSONAGEM	PESO CARREGADO EM QUILOS (outro que não armadura e roupas)								
	7,1 – 11	até 16	Até 20	até 27	até 36	até 45	até 54	até 63	até 72
18 – 27	30	60	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
até 36	20	35	60	80	NA	NA	NA	NA	NA
até 45	15	25	40	60	NA	NA	NA	NA	NA
até 54	15	20	30	40	60	NA	NA	NA	NA
até 63	10	15	25	35	40	60	NA	NA	NA
até 72	10	15	20	30	35	40	60	NA	NA
até 80	5	10	15	25	30	35	45	60	NA
até 90	5	10	15	20	25	30	35	50	60
até 100	5	10	15	20	25	30	35	45	55
até 110	0	10	10	15	20	25	30	40	50
até 120	0	10	10	15	20	25	30	35	45
até 126	0	5	10	15	15	20	25	30	40
até 135	0	5	5	10	15	20	25	30	35
até 150	0	0	5	10	10	20	25	25	35
até 180	0	0	0	5	10	15	20	25	30

NOTA: Uma penalidade adicional de 5 é adicionada à penalidade máxima acima para cada 5 Kg acima de 72 Kg.

EXEMPLO: Varak agora preenche todos os seus bônus e os soma. Seus bônus de itens e especiais são uma espada larga +15, -5 para Percepção quando usando um elmo, e +10 para Rastrear e Percepção.

Seus bônus profissionais são +2 para Habilidades com Armas, Percepção e Esgueirar/esconder. Ele também recebe um +3 em todas as Habilidades Gerais.

Os bônus de Atributos vem direto de sua Ficha de Registro de

Personagem, e os bônus de nível de Habilidade são obtidos da Tabela BT-4 (-25 para nível de habilidade 0, de outra forma é 5 vezes o nível de habilidade).

Para cada nível de habilidade em Desenvolvimento Físico, Varak pode rolar 1D10. Ele tira: 5, 8, 4, 3 e 4; totalizando 24. Isto, junto com seu bônus de atributo de +20 e o +5 padrão, dão a Varak 49 pontos de vida. Assim ele pode receber 49 pontos de dano antes de perder a consciência.

HABILIDADE	Níveis 5%	Níveis 2%	Bônus de Nível	Bônus de Atributo	Bônus Profissional	Bônus de Item	Bônus Especial	Bônus Especial	Bônus Total
MOVIMENTO & MANOBRA:									
Sem Armadura	●○ ————— Número —————		+5	+10 AG	xxxxxx			+0	MM +15
Couro Leve	○○○ ————— Máximo —————		-25	+10 AG	xxxxxx			-15	MM -30
Couro Rígido	●●●○○ ————— de —————		+15	+10 AG	xxxxxx			-30	MM -5
Cota de Malha	●●○○○○○○ ————— Níveis —————		+10	+25 ST	xxxxxx			-45	MM -10
Placas de Metal	○○○○○○○○○○ —————		-25	+25 ST	xxxxxx			-60	MM -60
HABILIDADES COM ARMAS (Bônus Ofensivos):									
1-M Cortante	●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	+20	+25 ST	+2	+15			BO +62
1-M Concussão	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	-25	+25 ST	+2				BO +2
2-Mãos	●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	+5	+25 ST	+2				BO +32
Arremesso	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	-25	+10 AG	+2				BO -13
Projétil	●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	+5	+10 AG	+2				BO +17
Armas de Haste	●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	+5	+25 ST	+2				BO +32
HABILIDADES GERAIS:									
Escalar	●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	+5	+10 AG	+3				MM +18
Cavalgar	●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	+5	+5 IT	+3				MM +13
Nadar	●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	+5	+10 AG	+3				MM +18
Rastrear	●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	+5	+0 IG	+3			+10	ME +18
HABILIDADES DE SUBTERFÚGIO:									
Emboscar	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	-25	xxxxxxXX	xxxxxx	xxxxxx			PE -25
Esgueirar/esconder	●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	+5	+5 PR	+2				MM/ME +12
Arrombar Fechaduras	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	-25	+0 IG					ME -25
Desarmar Armadilhas	●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	+5	+5 IT					ME +10
HABILIDADES MÁGICAS:									
Ler Runas	●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	+5	+0 IG					ME +5
Usar Itens	●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	+5	+5 IT					ME +10
Feitiços Direcionados	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	-25	+10 AG					BO -15
HABILIDADES DIVERSAS E BÔNUS:									
Desenvolvimento Físico	●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	+24	+20 CO				+5	PE +49
Percepção	●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	+5	+5 IT	+2		-5	+10	ME +17
Liderança & Influência			xxxxxx	+5 PR	xxxxxx				ME +5
BO de Feitiços Básicos			xxxxxx	xxxxxxXX					BO +0
HABILIDADES SECUNDÁRIAS:									
Cavernas	●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	+25	+0 IG	xxxxxx				PE +25
Armadura: Couro Rígido			xxxxxx	+10 AG	xxxxxx				BD +10
Elmo (-5 Percepção): Couro			xxxxxx	+0 IG	xxxxxx				LR +0
Prot. Braços (-5 BOs): Não			xxxxxx	+5 IT	xxxxxx				LR +5
Prot. Pernas (-5 MMs): Não			xxxxxx	+20 CO	xxxxxx			+5	LR +25
Escudo (+25 BD): Sim			xxxxxx	+20 CO	xxxxxx			+5	LR +25

3.8 TRAZENDO UM PERSONAGEM À VIDA

O jogador deve desenvolver um esboço das características e personalidade de seu personagem (veja a Seção 2.8). Estas podem ser as características do próprio jogador, de modo que o personagem é basicamente o próprio jogador colocado no mundo e situação do jogo. Alternativamente o jogador pode escolher uma personalidade inteiramente diferente da sua própria, ou algum meio termo entre os dois extremos.

EXEMPLO: Varak é uma pessoa nobre, devotada a combater o mal na forma dos servos de Sauron. Desafortunadamente, ele tende a levar isso ao extremo; para ele a mera associação com um conhecido agente de Sauron deve ser punida com execução sumária. Da mesma forma, ele sente que muitas pessoas neutras, que roubam ou executam atos “malignos”, devem ser destruídas. Sua motivação é tornar-se tão poderoso quanto possível, para que possa ser mais efetivo em frustrar os planos do Senhor do Escuro. Ele também deseja encontrar seu pai (vivo ou morto), se isto não interferir com sua luta pessoal contra o mal.

4.0 O SISTEMA DO MUNDO – A TAREFA DO MESTRE DE JOGO

Para fazer um jogo de interpretação de fantasia o Mestre de Jogo deve desenvolver e delinear todos os componentes básicos de um “Sistema de Mundo”. Estes componentes são similares aos componentes de um romance ou peça:

- 1) Um cenário onde as ações tomaram lugar deve ser desenvolvido.
- 2) Devem ser esboçados os personagens que habitam o cenário.
- 3) Um enredo geral ou sinopse deve ser delineado.
- 4) Decisões devem ser tomadas a respeito de como lidar com certos elementos da interpretação de papéis (ex.: aventuras, mágica, religião, cura, venenos, etc.).

Desenvolvendo os componentes mencionados acima requer um bocado de trabalho e esforço por parte do Mestre de Jogo. Existe um número de produtos comerciais que provêm parte ou todos estes componentes. Módulos de aventuras ou campanhas, provêm cenários, personagens e enredos, enquanto sistemas de regras tais como **MERP** provêm diretrizes para lidar com os vários elementos da interpretação de papéis. Um Mestre de Jogo deve ter em mente que todos estes acessórios de jogo são meramente guias para sua própria criatividade e imaginação. Estes módulos e regras são feitos para serem modificados e adaptados para encaixarem-se no conceito do Mestre de como ele quer que seu “sistema de mundo” pareça.

Para o sistema de mundo da Terra-média, o Mestre deve primeiramente ler e absorver os trabalhos de J. R. R. Tolkien, primariamente *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*. Estes romances provêm uma rica descrição de um cenário excitante – toda a Arda, e a Terra-média em particular. Eles introduzem uma enorme variedade de tipos de personagens e criaturas – Elfos, Hobbits, Dúnedain, Magos, Ents, Nazgûl, Orcs, Trolls, Dragões, Balrogs, etc. E, é claro, os romances são entrelaçados num enredo de proporções épicas (a luta dos Povos Livres contra o Senhor do Escuro, Sauron de Mordor, e seus servos).

Qualquer que seja o estilo que o Mestre de Jogo empregue, **MERP** provê diretrizes e sugestões para projetar os elementos chave de seu jogo de interpretação de papéis. As seções seguintes discutem os vários elementos de um jogo de interpretação de fantasia e apresentam alguns problemas e situações que podem surgir durante o jogo.

O *Campaign and Adventure Guidebook for Middle-earth* da Iron Crown Enterprises' (I.C.E.) fornece uma abundância de informações gerais sobre a Terra-média. Ele descreve os principais habitantes, linguagens, culturas, topografia, clima, rotas de comércio, centros populacionais, e uma variedade de outros fatores relativos a Terra-média. Também provê um pôster colorido de 60x90 cm de todo o continente da Terra-média, incluindo as terras ermas ao norte, sul e leste do Ocidente da Terra-média detalhada por J. R. R. Tolkien.

Os Middle-earth Campaign Modules da Iron Crown Enterprises' (e do The Luther Blissett Translation Project ;) fornecem ainda mais detalhes relativos a regiões específicas da Terra-média. Estes módulos provêm uma visão da Terra-média de Tolkien e preocupam-se com os elementos necessários de cenário, cultura, personagens e enredos que se apliquem especificamente ao jogo de interpretação. Eles incluem mapas detalhados das regiões cobertas pelo módulo, descrições das culturas e principais locais de aventura específicos na área, e outro material que tornam mais fácil e produtivo o trabalho do Mestre de Jogo.

Os Middle-earth Adventure Modules da I.C.E. são descrições de locais específicos para aventuras prontas que fornecem todo o material necessário para uma série de sessões de jogo de interpretação de papéis. O *Middle-earth Role Playing system* inclui um módulo de aventura muito simples, A ÚLTIMA PONTE, que foi planejado para ser jogado por um Mestre e jogadores iniciantes. A ÚLTIMA PONTE incluía estalagem da

“Última Ponte” na estrada para Bri e Valfenda, a região das Matas dos Trolls, um covil de Troll, e um castelo arruinado. Após iniciar um grupo nesta área o Mestre pode criar e descrever uma área de sua própria Terra-média, ou ele pode usar um dos Módulos da I.C.E. ambientado numa região adjacente ou outra parte da Terra-média: *Bri e as Colinas dos Túmulos*, *Angmar, Norte da Floresta das Trevas*, *Isengard*, etc.

Qualquer que seja a abordagem empregada pelo Mestre de Jogo, **MERP** provê diretrizes e sugestões para projetar e organizar os elementos chave de seu jogo de interpretação. As seções seguintes discutem os vários elementos de um jogo de interpretação de papéis e apresentam alguns dos problemas e situações que podem surgir durante o jogo.

4.1 O CENÁRIO

O cenário para um jogo pode variar de acordo com a quantidade de tempo, esforço, ou dinheiro que um Mestre de Jogo deseja empreender. Afortunadamente para um Mestre utilizando a Terra-média, uma enorme quantidade do trabalho já foi realizada – por J. R. R. Tolkien. Material mais detalhado também está disponível na forma dos módulos da I.C.E. Acessórios de jogo, como mapas e desenhos são ingredientes importantes para um cenário realista.

Com o propósito de gradualmente trazer Mestres de Jogo iniciantes para a interpretação, **MERP** irá simplificar o processo de planejar e construir um cenário para um jogo. Os três tipos básicos de cenários definidos em **MERP** são: áreas civilizadas, o campo, e locais de aventura. Cada tipo de cenário satisfaz uma necessidade diferente num jogo de interpretação de fantasia, enquanto os três juntos fornecem um sistema para lidar com a maioria das situações que surgirão durante um jogo.



4.11 ÁREAS CIVILIZADAS

Áreas civilizadas num jogo de interpretação de fantasia fornecem um lugar para os personagens jogadores (e outros personagens) comprar e vender coisas, conseguir comida e alojamento, obter informações sobre aventuras em potencial, se curar e recuperar, etc. Em outras palavras, uma área civilizada é um lugar que serve como uma base de operações para um grupo de aventureiros. Estas áreas também têm um potencial para aventuras como ataques de ladrões ou assaltantes, fraudes, brigas em tavernas, tentativas de envenenamento, etc. Sugestões para várias atividades deste tipo e diretrizes sobre como utilizá-las são apresentadas na Seção 5.1.

Uma área civilizada pode ser tão simples quanto uma taverna ou castelo isolados, ou tão complexo quanto uma grande cidade com aventuras e políticas internas intrincadas. Em geral, um cenário de área civilizada pode ser descrito fornecendo:

- 1) Mapas e esboços.
- 2) Uma descrição dos habitantes e visitantes.
- 3) Uma lista de preços de serviços, suprimentos e equipamentos disponíveis.
- 4) Algum tipo de esboço das informações e pistas disponíveis.
- 5) Um esboço das instalações de cura e recuperação.
- 6) Um esboço dos possíveis perigos e aventuras.
- 7) Uma descrição básica dos modos e eventos atuais da área.

4.12 O CAMPO

O campo num jogo de interpretação de fantasia inclui todas as áreas do mundo que não sejam locais de aventura (veja a Seção 4.13) ou áreas civilizadas (veja a Seção 4.11). O campo é um cenário no qual os personagens podem viajar, acampar, explorar, patrulhar, esconder e fugir de forças perseguidoras. No campo os personagens também podem encontrar criaturas e outros personagens, resultando em emboscadas, lutas, encontros, avistamentos, etc. Estas atividades e como resolvê-las são detalhadas na seção 5.2. Basicamente, o campo é o cenário geral onde se situam as áreas civilizadas e os locais de aventura.

O campo que um Mestre usa pode ser representado por um simples esboço a lápis de uma pequena área marcado com as principais características do terreno, as localizações das áreas civilizadas, e as localizações dos locais de aventura. Alternativamente, o campo pode incluir toda a Terra-média de uma forma bastante geral (dos mapas nos trabalhos de J. R. R. Tolkien e do mapa do continente da Terra-média da I.C.E.), junto com mapas muito detalhados e descrições da região específica que serve de cenário para o jogo. Em geral, um campo adequado (veja a Parte III para um exemplo completo) pode ser descrito provendo-se:

- 1) Um esboço de mapa de todo o mundo,
- 2) Mapas detalhados de uma área específica na qual a aventura ocorre.
- 3) A localização de áreas civilizadas e locais de aventura.
- 4) Esboços de terrenos típicos que podem ser encontrados.
- 5) Uma descrição das criaturas e dos habitantes comuns.
- 6) Uma descrição dos personagens e criaturas que podem estar de passagem.
- 7) Uma lista de possíveis encontros perigosos (incluindo o clima).

4.13 LOCAIS DE AVENTURA

Locais de aventura são lugares específicos que fornecem oportunidades para que os personagens possam esgueirar, explorar, lutar, pilhar, e todas as outras coisas que contribuem para o objetivo central do jogo de interpretação de fantasia – a aventura. A Seção 4.4 descreve alguns tipos sugeridos de aventuras. Locais de aventura usualmente têm muitos atributos em comum: eles têm uma disposição física (um castelo, uma ruína, um complexo de cavernas, um templo, etc.), eles têm algum tipo de perigo (guardas, habitantes hostis, armadilhas, etc.), e têm algum tipo de objetivo ou propósito (tesouro, resgatar cativos, destruir criaturas malignas, etc.). Estas características são descritas nas seções seguintes. Atividades em locais de aventuras são resolvidas como ações num ambiente tático (veja a Seção 6.0).

A extensão da complexidade de um local de aventura varia de uma simples caverna (para um exemplo veja a caverna dos Trolls na Parte III), a um castelo em ruínas (para um exemplo veja o castelo na Parte III), até a complexidade de cidades arruinadas e montanhas escavadas. Em geral, um local de aventura (veja a Parte III para dois exemplos completos) pode ser descrito fornecendo-se o seguinte:

- 1) Porquê e para quê o local foi originalmente projetado e construído.
- 2) O quê aconteceu (se houve algo) para tornar o lugar um local de aventura.
- 3) Para quê o lugar está sendo utilizado atualmente.
- 4) Quem ou o quê visita regularmente ou vive no local.
- 5) Seu esboço e da área imediatamente ao redor.
- 6) Os perigos (armadilhas, guardas e habitantes).
- 7) Quaisquer tesouros ou objetivos.

Disposição Física – Para pôr os personagens num local de aventura o Mestre de Jogo deve ter ao menos um esboço da disposição física do local. Isto pode ser um simples esboço das salas, portas, muros, corredores, torres, etc. e seus relacionamentos uns com os outros. Os esboços da Parte III fornecem um exemplo de como projetar locais de aventura.

Perigos – Para que um local de aventura forneça ação excitante, deve haver perigos. Estes podem tomar a forma de guardas, armadilhas, e habitantes hostis como Homens, Orcs, Trolls e outras criaturas (veja a Seção 4.2). Os perigos podem incluir obstáculos naturais como muralhas íngremes, precipícios, paredes ou muros prestes a desmoronar, etc. Sua localização pode estar marcada nos desenhos da disposição física do local de aventura. Os locais de aventura na Parte III provêem exemplos de alguns destes perigos.

Objetivos e Propósitos – Os personagens devem ter alguma razão para visitar um local de aventura. Este pode tomar a forma de uma missão, como resgatar um prisioneiro, patrulhar o local de aventura, assassinar alguém, roubar algo, e uma variedade de coisas limitadas apenas pela imaginação. Muitas vezes pode ser apenas um desejo de lutar, pilhar e saquear – a palavra chave é PILHAR.

Tesouro – A Tabela ST-6 fornece uma lista de alguns dos tipos de tesouros que podem ser encontrados num local de aventura: dinheiro, jóias, armas, armaduras, itens mágicos, feitiços em pergaminhos, feitiços em poções, e pistas para outros objetivos (mapas, livros, inscrições, etc.). Os tesouros não precisam se restringir a esta tabela; itens mágicos e feitiços são limitados apenas pela imaginação. Itens muito poderosos são chamados de artefatos e usualmente têm uma história detalhada, propósito e alinhamento (isto é, bom ou mal). Itens mágicos são discutidos em mais detalhes na Seção 4.56. Um Mestre de Jogo deve ser cuidadoso ao escolher o tesouro de um local de aventura. Dinheiro demais ou itens muito poderosos podem desequilibrar um jogo, por outro lado os jogadores podem perder o interesse num jogo com muito pouco dinheiro ou itens.

4.2 OS PERSONAGENS NÃO-JOGADORES (NPC'S)

Um jogo de interpretação de papéis não precisa apenas de cenários (veja a Seção 4.1), ele também precisa de personagens e criaturas que habitem estes cenários. Os personagens jogadores provêm os aventureiros para um jogo, mas é tarefa do Mestre de Jogo (ou dos acessórios de jogo) prover o restante da população de seu mundo, os personagens não jogadores e as criaturas. É claro, o Mestre de Jogo não precisa desenvolver toda a população da Terra-média; ele precisa apenas esboçar os personagens não-jogadores que irão interagir com os personagens jogadores. Para um simples jogo, os personagens não-jogadores usualmente requeridos incluem: aliados e oponentes dos personagens jogadores, personagens neutros para interagir com os personagens jogadores. (ex.: comprar e vender, conseguir informações, pagar impostos, etc.), e quaisquer outros personagens e criaturas que possam adicionar profundidade e detalhe ao jogo de interpretação.

Acessórios de jogo como os módulos da I.C.E. usualmente provêm descrições completas de uma variedade de personagens não-jogadores, junto com diretrizes de como utilizá-los. O exemplo de aventura na Parte III fornece os personagens não-jogadores requeridos para aquela aventura. Estes personagens devem servir como um bom exemplo dos vários tipos de NPC's e criaturas úteis num jogo de interpretação de fantasia. A Tabela Mestre de Personagens (ST-3) fornece bônus médios para personagens, baseados na profissão e nível. O resto da Seção 4.2 irá descrever algumas das mais importantes classes de NPC's e criaturas.

Quando decidindo que personagens não-jogadores usar numa dada situação ou como eles reagirão, um Mestre de Jogo pode desejar fazer um "lance de reação" aberto. Como uma diretriz bem geral, se o lance de reação é alto o NPC deve reagir favoravelmente a respeito dos personagens jogadores na situação dada. Se o lance é baixo a reação deve ser desfavorável, e se o resultado for médio, a reação é neutra. A intensidade da reação deve ser baseada em quão alto ou baixo o lance de reação resultou.

EXEMPLO: Na aventura-exemplo apresentada na Parte I (p6), três Orcs saíram de seu acampamento ao pôr-do-sol subindo um lance de escadas até o pavimento térreo de uma torre em ruínas. A primeira pista de que estavam em perigo foi quando uma flecha atravessou a garganta de seu líder e ele caiu. Os dois Orcs remanescentes olharam ao redor e viram uma humana fêmea ajoelhando-se sobre uma arca e de costas para eles, um Anão com uma besta ainda "fumaçando" (estando assim descarregada), e um Elfo levitando cerca de 4m sobre o Anão. Suas opções em ordem de agressividade eram: atacar o Anão, atacar a humana ajoelhada, sacar um arco curto, arranjar cobertura e lutar defensivamente, retirar-se lentamente procurando por possíveis aberturas para atacar, ou fugir. O Mestre de Jogo leva em conta a morte de seu líder (líderes Orcs usualmente lideram através de intimidação), e faz um lance de reação para cada Orc (alto sendo agressivo). O primeiro Orc tira um 06 e foge para salvar a vida (ou para "buscar ajuda"), o segundo tira um 91 e "bravamente" decide atacar o oponente mais próximo e, é claro, mais "fraco": a humana fêmea ajoelhada de costas para ele.

Se ele tivesse rolado muito mais que 91, ele poderia ter agredido o Anão sorrateiro (mas durão) que atirou em seu líder. Se ele tivesse tirado um resultado médio, poderia ter sacado uma arma de projétil ou tomado algum tipo de ação defensiva. É claro, com um resultado baixo, ele poderia ter se juntado ao seu companheiro e saído correndo.

4.21 A POPULAÇÃO GERAL

O primeiro passo para descrever os personagens não-jogadores é determinar as raças e culturas que habitam o mundo de forma geral. Para a Terra-média, tais populações gerais são detalhadas nos trabalhos de Tolkien e nos módulos de campanha e aventura da I.C.E. **MERP** fornece muitas descrições gerais destas raças e culturas na Seção 2.21 e no Apêndice 1 (Seção 8.0).

A seguir o Mestre deve decidir quais raças e culturas habitam a região específica da Terra-média onde seu jogo se passa. O exemplo de aventura em **MERP** (Parte III) se passa na área entre Bri e Valfenda. Então, nos termos de **MERP**, as raças na área circunvizinha incluem Hobbits, Anões, Orcs, Trolls e Homens; as culturas locais dos Homens incluem Dúnedain, Homens da Floresta, Homens rurais e Dunlendings.

Definir a população geral permite ao Mestre de Jogo visualizar o modo de vida da região, bem como as motivações e traços e maneirismos óbvios dos personagens não-jogadores. Isto também o ajuda a desenvolver um enredo para seu jogo (veja a Seção 4.3) e provê uma ajuda para desenvolver backgrounds mais ricos para os personagens jogadores (veja a Seção 2.52).



4.22 POPULAÇÕES HOSTIS

Os membros de raças e culturas que são hostis aos personagens jogadores devem ser definidos em mais detalhes que a população geral. Isto deve ser feito porque estes são os indivíduos que os personagens jogadores mais provavelmente encontrarão durante uma aventura. Isto é, personagens jogadores mais provavelmente escolherão visitar um local de aventura (veja a Seção 4.13) habitada pelos membros de uma população hostil.

Se os personagens jogadores forem membros dos Povos Livres (caras bons ou neutros) da Terra-média, as populações hostis em geral consistirão de Orcs, Trolls, criaturas malignas, e Homens maus ou neutros. Para jogos iniciantes, nós sugerimos que os personagens jogadores não sejam malignos, já que grupos de personagens malignos são muito difíceis para o Mestre de Jogo lidar.

4.23 HABITANTES DE LOCAIS DE AVENTURA

Normalmente os habitantes de um local de aventura são membros de uma população hostil. Entretanto isto nem sempre é verdade conforme os habitantes sejam amigáveis ou neutros para com os personagens jogadores. Em tais casos, o lugar é um local de aventura porque os personagens jogadores querem alguém ou algo que está lá. Tal situação é interessante, mas pode ser bastante complexa para um Mestre inexperiente lidar. Sugerimos que para jogadores iniciantes os habitantes de locais de aventura sejam hostis.

Tenha em mente que habitantes inteligentes de um local de aventura irão requerer certos detalhes a respeito deste local: uma razão para estar lá, um suprimento de comida, um suprimento de água, instalações sanitárias (às vezes), entretenimento (ex.: para Orcs isto pode ser torturar prisioneiros ou uns aos outros), e uma variedade de outras coisas.

Raças Pensantes – O adversário mais perigoso (e assim, mais excitante para aventuras) é um personagem inteligente ou um pouco inteligente. Então na Terra-média muitos locais de aventura serão ocupados por Orcs, Trolls, Homens malignos, Elfos malignos, etc. Há também muitas criaturas inteligentes na Terra-média que geralmente não são lembradas como personagens ou pessoas (ex.: Dragões, Ents, etc.).

Flora e Fauna – Muitos locais de aventura serão habitados por animais (definidos como criaturas não particularmente inteligentes) e plantas. Animais podem ser não-hostis, não-hostis exceto se forem perturbados, não-hostis exceto se forem atacados, hostis, agressivamente hostis, etc. Eles podem estar sob o controle de habitantes inteligente do local de aventura. A Tabela ST-2 resume as capacidades de muitos dos animais da Terra-média. Plantas algumas vezes são perigosas, mas freqüentemente elas são fontes de comida, cura ou veneno. Elas às vezes são o objetivo que os aventureiros buscam (ex.: eles estão procurando por certas ervas para curar um de seus personagens).

Monstros e Outras Criaturas – Em adição aos personagens e animais, locais de aventura na Terra-média podem ter uma variedade de monstros e criaturas inteligentes. Os escritos de Tolkien estão repletos de monstros tais como Dragões, Aranhas Gigantes, Balrogs, Wargs, Kraken, Ents e muitas outras criaturas incomuns ou encantadas. Estes tipos de criaturas são descritas na Seção 4.24 e no Apêndice 2 (Seção 9.0).

4.24 DESCRIÇÕES DAS CRIATURAS DA TERRA-MÉDIA

Os monstros e animais especiais do mundo de Tolkien são muito importantes para qualquer campanha. As criaturas variam de perturbações menores como Dumbledors para maiores irritantes como Balrogs. Alguns destes monstros são animais inteligentes e/ou sociais e é preciso que cuidados especiais sejam tomados quando encontrados. Alguns destes monstros especiais têm suas descrições raciais detalhadas na Seção 2.21 e no Apêndice 1 (Seção 8.0); apenas as características de combate são cobertas na Tabela ST-2. Há um grande número de monstros muito poderosos no mundo de Tolkien. Monstros como Balrogs e Dragões não devem ser encarados por personagens de nível baixo, ou jogadores inexperientes.

Esta é uma lista de criaturas especiais da Terra-média que podem ser usados pelos Mestres de Jogo dentro das regras de **MERP**. Outras criaturas podem ser inventadas ou usadas, mas o Mestre deve decidir suas características e capacidades. O Apêndice 2 (Seção 9.0) provê descrições detalhadas de cada uma destas criaturas.

Balrogs	Lobisomens
Crebain	Mearas
Dragões	Mewlips
Dumbledors	Moscas de Mordor
Ents	Mûmakil
Faistitycelyn	Nazgûl
Falcões Infernais	Olog-hai
Gigantes	Orcs
Grandes Águias	Trolls
Grandes Aranhas	Vampiros
Hummerhorns	Wargs
Huorns	Wights
Krakens	

4.25 ASSOCIADOS DOS PERSONAGENS JOGADORES

Freqüentemente o Mestre e os jogadores irão desejar ter personagens não-jogadores que se associam ou aventuram com o grupo dos personagens jogadores. Isto é muitas vezes necessário quando não há personagens jogadores suficientes para formar um grupo grande o suficiente para lidar com uma aventura em particular. Em adição, muitas vezes é útil ter aliados ou um amigo poderoso para ajudar a equilibrar adversários excessivamente poderosos. No romance de Tolkien, *O Hobbit*, Gandalf preencheu este papel para o grupo de Anões e Bilbo durante suas aventuras. O “enredo” (veja a Seção 4.3) do mundo do Mestre de Jogo irá influenciar pesadamente em como tais personagens não-jogadores serão introduzidos e usados.

Contratando Personagens Não-Jogadores – Personagens jogadores podem desear contratar NPC’s para aventurar-se com eles. O Mestre de jogo deve decidir que tipo e quantos personagens estão disponíveis num dado tempo e área civilizada (veja a Seção 8.1, por exemplo). O número de personagens disponíveis deve ser limitado em áreas civilizadas menores. Na Terra-média, Guerreiros e Patrulheiros devem ser os mais disponíveis, com Bardos e Guardiões sendo menos comuns, Animistas sendo raros e Magos ainda mais raros.

Para contratar um personagem não-jogador, o Mestre de Jogo deve requerer uma jogada na Coluna de Influência e Interação da Tabela de Manobra Estática (MT-2). Para uma dada área civilizada o Mestre deve fixar a dificuldade de contratar NPC’s que estejam procurando por aventuras. Os seguintes valores de dificuldade são baseados na oferta feita pelo personagem tentando contratar. Eles podem ser aplicáveis para o exemplo de aventura na Parte III (estes podem variar baseados na quantidade de jogadores). Uma “partilha” é o valor total em dinheiro dos tesouros não-mágicos (mo, mp, nb, mc, ml, e jóias; veja a Seção 4.8) obtidos durante a aventura, dividido pelo número de membros não contratados.

Dificuldade Oferta

Rotineira – 1 mo (ou mais) por dia mais uma partilha completa.

Fácil – 5-9 mp por dia mais metade de uma partilha.

Leve – 5-9 mp por dia mais um quarto de uma partilha.

Média – 1 mo (ou mais) por dia

Difícil – 5-9 mp por dia.

Muito Difícil – 1-4 mp por dia.

Extremamente Difícil – Metade de uma partilha.

Loucura Total – Um quarto de uma partilha.

Absurda – “Venha se aventurar conosco”

Após ser contratado, o Mestre de Jogo ainda controla o personagem contratado, mas o contratante deve decidir suas ações em situações não-cruciais ou não-perigosas. A não ser que o contratante faça uma jogada bem sucedida de influência ou interação, o Mestre deve fazer um lance de “reação” para o personagem contratado em situações perigosas ou desagradáveis, para determinar suas ações. Uma jogada relativamente baixa indica má vontade para entrar ou lidar com a situação, enquanto uma jogada relativamente alta indica disposição e boa vontade.

Aliados – Certos personagens não-jogadores podem ser aliados dos personagens jogadores e ajudá-los se eles estiverem na mesma missão ou na mesma área. Um bom exemplo disto é o encontro de Frodo e Sam com Faramir e os Guardiões de Ithilien. Frodo e Faramir eram “aliados”, e Faramir deu a Frodo conselhos, ajuda e um lugar para descansar. O Mestre pode desejar estruturar seu jogo de forma que os personagens jogadores tenham aliados a quem recorrer por cura, informações e ajuda.

Protetores – Enquanto personagens contratados e aliados são exemplos mais passivos do tipo de ajuda que um Mestre pode dar aos personagens jogadores, “protetores” são formas mais ativas de auxílio. Protetores são NPC’s que aparecem quando são necessários ou quando convocados pelos personagens jogadores. Por exemplo, Tom Bombadil foi um protetor para Frodo e seus amigos por um curto período após eles deixarem a Floresta Velha. Quando eles estavam para serem destruídos pelos Wights, Frodo convocou Tom Bombadil recitando um verso. Nós sugerimos que protetores sejam limitados por distância, número de vezes que eles podem ser chamados, ou a severidade do perigo encarado pelos personagens jogadores. Protetores podem variar em seus poderes e efetividade.

4.3 O ENREDO

O enredo para um jogo de interpretação de fantasia consiste das políticas gerais do mundo, das atividades e objetivos dos personagens não-jogadores, dos propósitos e incentivos dos personagens jogadores, e das interações entre todos estes elementos. Um enredo pode ser tão simples quanto uma torre arruinada habitada por bandidos e seus tesouros (os personagens jogadores querem a pilhagem). Por outro lado, um enredo pode ser tão complexo quanto o de *O Senhor dos Anéis*. Nós sugerimos um enredo simples para iniciantes. A Parte III fornece tal enredo com um castelo guardando a possibilidade para tesouros e aventuras.

4.31 POLÍTICAS GERAIS

Traçar as políticas gerais para um jogo ajuda o Mestre a tomar decisões a respeito das ações de personagens não-jogadores. Isto também o ajuda a trazer os backgrounds dos personagens jogadores à vida. Também provê um molde para o curso geral de eventos nas regiões através das quais os personagens jogadores viajam. Por exemplo, uma guerra ou incursão armada pode tomar lugar numa área que os personagens jogadores estejam se aventurando.

As Políticas do Mundo – As políticas da Terra-média durante a Segunda e Terceira Eras são bem simples: Sauron e suas forças estão tentando tomar o mundo conhecido através de conflito direto (guerra) ou através da subversão e corrupção dos Povos Livres. Os Povos Livres estão tentando (de uma forma desunificada) resistir à expansão de Sauron e esperançosamente derrotá-lo. No meio nós temos as forças neutras sendo influenciadas pelos dois extremos. Além de tudo, estas culturas e reinos separados têm seus próprios objetivos e políticas internas. A situação política específica (Quão poderoso é Sauron? O quê ele está fazendo? O quê os Povos Livres estão fazendo? etc.) deve ser baseada na época que o jogo está acontecendo. Mestres de Jogo podem coletar o material necessário sobre estes assuntos nos trabalhos de Tolkien e no *Campaign and Adventure Guidebook to Middle-earth* da I.C.E.

A Quarta Era (isto é, após a destruição de Sauron e d'O Anel) permite uma flexibilidade maior para determinar as políticas da Terra-média. O Mestre de Jogo pode desenvolver qualquer tipo de situação política que deseje, restrita apenas pela história das eras anteriores. Durante este período, nós sugerimos que as organizações políticas principais sejam impérios, reinos, guildas, grupos religiosos, e coisas do tipo. Muitos conflitos na Terra-média podem ser resultado dos conflitos entre tais grupos. Organizações verdadeiramente malignas (ao contrário de outras de interesses próprios) podem ser incluídas na forma das forças remanescentes de Sauron, piratas, bandidos, etc.

Políticas Regionais – As políticas da região específica onde se dão as aventuras deve ser mais detalhada que as políticas do mundo. Perguntas que podem ser respondidas incluem: As forças de Sauron são ativas na área? Sauron está corrompendo os governantes locais? Os governantes locais já são maus? Os governantes locais estão em conflito? Onde são os quartéis gerais dos lados opostos? Como ambos os lados tratam os personagens não envolvidos no conflito? Em resumo, quaisquer atividades dos nativos que possam afetar os personagens jogadores deve ser descrita.

4.32 OBJETIVOS E PLANOS DOS NPC'S

Os objetivos e planos de qualquer personagem não-jogador significativo deve ser anotado. O objetivo de um fazendeiro pode ser guardas sua colheita; lojistas e comerciantes querem vender caro e comprar barato; oficiais locais querem recolher impostos e manter as coisas tranquilas; etc. Personagens mais comuns podem ter objetivos pessoais que entrem em conflito ou coincidam com os personagens jogadores. Tais objetivos devem ser cuidadosamente decididos.

4.33 OBJETIVOS E INCENTIVOS DOS PC'S

Os personagens jogadores (PC's) devem definir seus próprios objetivos (algumas vezes com ajuda de seu Mestre de Jogo através de detalhes de background). Entretanto, para manter um jogo excitante, o Mestre deve fornecer incentivos. Uma boa aventura deve ter o perigo e as recompensas equilibrados. Conquistar tesouros, pontos de experiência, informações cruciais, e coisas do gênero, deve envolver riscos, dificuldade, e boa interpretação. Isto é algo que requer experiência e um bom Mestre de Jogo, de forma que pode levar várias aventuras para dominar a técnica.

4.4 AVENTURAS TÍPICAS

Esta seção descreve algumas aventuras típicas que o Mestre de Jogo pode usar em seu jogo. Estas sugestões são gerais e precisam ser adaptadas para uma região e circunstância específica.

4.41 ENREDOS

Estes enredos são aventuras que podem ser encaixadas numa região ou local de aventura específicos. O Mestre pode desejar tornar disponíveis aos personagens jogadores informações concernentes a vários destes enredos, e esperar que eles escolham um. Alternativamente, ele pode requerer que um enredo seja escolhido por ser o único que o Mestre têm disponível.

Missões – Missões são freqüentemente aventuras na qual um personagem não-jogador manda os personagens jogadores para um local de aventura ou região para cumprir um certo propósito. O personagem não-jogador pode ou não acompanhar o grupo, e ele pode ou não lhes dar toda a informação que ele tenha sobre a missão. Freqüentemente o personagem não-jogador tem motivos velados e deseja pagar pelos serviços dos personagens jogadores.

Algumas vezes os personagens jogadores têm missões de sua própria escolha. Exemplo disto pode ser resgatar um membro capturado do grupo, resgatar um amigo ou parente, procurar ervas para curar um membro ferido do grupo, ou procurar por um item mágico específico. Basicamente qualquer objetivo dos personagens jogadores pode ser usado para iniciar uma missão.

Patrulhar – Missões de patrulha (ou exploração) não necessariamente tomam lugar em locais de aventura; elas podem consistir de investigação geral do campo. Numa missão de patrulha o objetivo geral é informação, tanto para um personagem não-jogador quanto para os próprios personagens jogadores. Tais informações podem mais tarde levar a uma missão específica. Missões de patrulha freqüentemente levam ao combate na forma de encontros com guardas hostis e patrulhas.

Incursões – Incursão é uma aventura feita para atacar, lutar e pilhar. Ela não precisa se ajustar a um local de aventura específico. Personagens jogadores vão por lutas apropriadas com recompensas adequadas (tesouros e pontos de experiência).

Ataque de Pilhagem – Um ataque de pilhagem é basicamente o mesmo que incursão, exceto que os personagens jogadores estão atacando um local de aventura específico.

Torneios – Torneios são competições de luta, arco, cavalgada, e outras habilidades de combate. Estes usualmente acontecem em áreas civilizadas durante feiras e feriados. Prêmios em dinheiro são usualmente oferecidos, e em raras ocasiões itens mágicos são concedidos. Normalmente os combatentes não estão tentando ferir ou matar um ao outro, mas acidentes acontecem. Durante torneios, exceto que um participante esteja tentando matar alguém, todos os críticos infligidos são reduzidos para "A" não importando o resultado da tabela de ataque.

Duelos – Duelos também são bem interessantes. Personagens jogadores ou personagens não-jogadores muitas vezes sentem que têm um desacordo básico que não pode ser resolvido com discussão. Se nenhum dos partidos sentir-se inclinado a fugir correndo e deixar a cidade, isto pode resultar num duelo. Isto pode ir de um duelo no qual o vencedor é um primeiro a extrair sangue usando apenas os críticos "A" (veja acima), para um duelo até a morte.

4.42 ENCONTROS GERAIS

Em adição aos enredos, aventuras podem frequentemente ocorrer quando os personagens jogadores encontram algo através do acaso. Encontros podem ocorrer em áreas civilizadas ou no campo, e algumas vezes, mas não sempre, levar ao combate. Encontros incluem emboscadas, lutas, encontros (amigáveis), avistamentos, brigas de bar, etc. Encontros podem ocorrer em qualquer parte: no campo ou em áreas civilizadas. As Seções 5.15 e 5.24 sugerem uma técnica para determinar quando e qual tipo de encontro ocorre.

4.5 MAGIA E FEITIÇOS

A Terra-média tem laços únicos com as Terras Imortais que geram um potencial para a aparição e uso de um poder importante (magia). Tal poder se manifestou numa escala massiva na Primeira Era, e numa menor, mas de grau significativo na Segunda Era. Em fins da Terceira Era ele é bastante sutil – exceto nos casos dos Dragões, o Balrog, Saruman, e (é claro) Sauron. Esta diminuição na utilização de grandes poderes foi um fator relativo à natureza daqueles possuidores do dom. Os Valar organizaram sua guarda direta da Terra-média em graus, ao fim da Primeira Era e com a queda de Númenor. Eles ainda vigiam e intervieram na Terceira Era enviando os Istari (Magos), seres que tinham eles próprios grande poder. Os Istari, como seus mestres, não usavam a força exceto quando fosse absolutamente necessário para combater as Trevas, e apenas no grau necessário. Como resultado deste método, eles pareciam bem mais fracos do que realmente eram.

Os outros mestres da mágica na Terra-média empregaram seus dons em relativo segredo. Homens e Hobbits não eram grandes amigos dos feitiços e frequentemente inconscientes de seu uso fora dos contos de fadas e lendas. Isto caiu uma atmosfera onde ocorrências mágicas eram raramente vistas e frequentemente tornaram-se misturadas ou confundidas com eventos naturais.

Uma das razões primárias para este uso sutil e secreto da magia e feitiços é a presença de Sauron em Mordor. Sauron não é alguém que se retém quando considera necessário agir com grande autoridade. Ele age cuidadosa e silenciosamente, especialmente quando se recupera de uma grande derrota, mas é capaz de explosões desordenadas. Aqueles que vivem sob seu olho são particularmente cuidadosos para não chamar atenção sobre si mesmos, e este sentimento pode contribuir para restringir os encontros com aqueles que possuem o dom de controlar os feitiços. Alguns estão cansados ou preocupados se irão desarranjar o equilíbrio das coisas, para ser claro, mas outros estão indubitavelmente com medo. Outros ainda, morreram nas mãos de Sauron ou outros poderosos; os destemidos e aqueles com poder, frequentemente ousam combater estes mais perigosos.

Quando construindo o cenário para um jogo de interpretação de fantasia baseado na Terra-média, o Mestre de Jogo deve tomar grande cuidado para mostrar um uso moderado da magia. Usuários de magia são relativamente raros, embora muitas pessoas tenham alguma “mágica” nelas, aqueles que exibem poder abertamente são ainda mais raros. Elfos certamente empregam magia na vida diária, e Anões usam feitiços para uma variedade de razões, mesmo para produzir brinquedos maravilhosos; apesar de tudo, tais habilidades de encantamento não são necessariamente a norma. Entre os Hobbits, magia é considerada coisa de lendas. Muitos Homens mais frequentemente sentem-se da mesma forma; inclusive alguns nunca ouviram falar de seu uso. As descrições raciais na Seção 2.21 dão sobre as raças individuais.

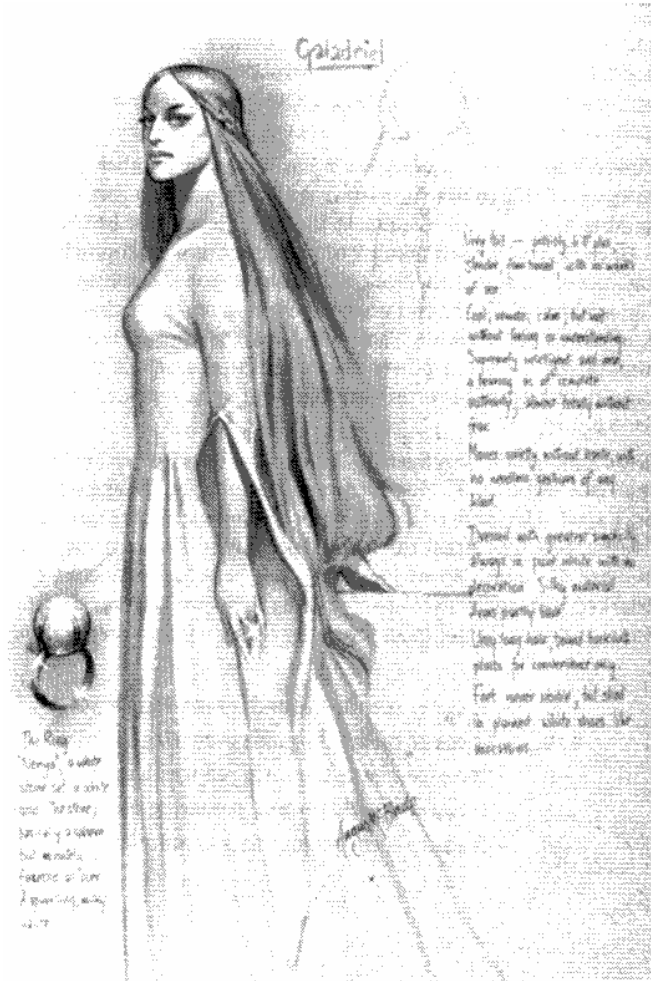
Esta seção lida com magia e o uso de feitiços no sistema *Middle-earth Role Playing*. O uso de feitiços cai em duas esferas separadas, Essência e Canalização, cada uma relacionada com uma diferente fonte de poder requerida para lançar o feitiço.

4.51 ESSÊNCIA

A esfera da Essência utiliza o poder que existe em todos e em tudo em Arda, e na Terra-média em particular. A Essência na Terra-média tem sua fonte n'A Música (A Ainulindalë) que criou Arda e a ordem das coisas. Um personagem que lance feitiços da Essência, dela extrai seu poder, o molda, e o transforma em seus feitiços. Muitos dos verdadeiramente poderosos feitiços de Essência lidam com as forças elementais da natureza: fogo, terra, água, vento, luz, frio, etc. Quanto mais material inerte estiver sobre a pessoa que está lançando feitiços de Essência, mais difícil se torna manipular a Essência. Assim, quando lançando ou usando um feitiço de Essência, NENHUMA armadura, protetores ou elmo pode ser vestido.

4.52 CANALIZAÇÃO

Os Valar são a prole de Eru (Deus) que veio para Arda para completar A Música. A esfera da Canalização utiliza o poder dos Valar canalizado através do personagem lançando feitiços. Já que os Valar não são parte d'A Música (eles ajudaram a desenvolver parte d'A Canção, e Morgoth corrompeu parte dela), a Canalização é independente da Essência. Um personagem lançando feitiços de Canalização extrai diretamente do poder de um ou mais dos Valar, embora isto “usualmente” não requeira a cooperação consciente dos Valar envolvidos. Desta forma, feitiços desta esfera não necessariamente refletem a natureza dos Valar enquanto estes feitiços sejam relativamente sutis e de baixo nível (ex.: cura, detecção, etc.). Feitiços mais poderosos e de nível mais alto não incluídos em *MERP* podem requerer consentimento ativo dos Valar (os Valar incluem Morgoth, de forma que feitiços malignos podem ser evocados se o poder vier dele). O metal interfere com a extração de poder dos Valar, de modo que armadura, elmos e proteções de metal, não podem ser vestidas enquanto lançando um feitiço de Canalização.



4.53 LISTAS DE FEITIÇOS

Uma lista de feitiços é uma disposição de feitiços baseada na correlação do nível, complicação, e potencia dos feitiços. Todos os feitiços numa lista tem algumas características e atributos em comum, embora cada um possa ter efeitos e aplicações vastamente diferentes. Um personagem não adquire a habilidade de lançar feitiços individuais; em vez disso ele “aprende” (veja a Seção 4.54) uma lista inteira de feitiços relacionados, e é limitado apenas por seu nível e pelo nível dos feitiços.

As listas de feitiços estão na Seção 7.1. Cada lista de feitiços cai em um dos seis grupos: Listas Abertas de Essência, Listas de Magos, Listas de Bardos, Listas Abertas de Canalização, Listas de Animistas, e Listas de Guardiões. Estas classificações determinam que listas de feitiços podem ser aprendidas por quais profissões (veja a Seção 2.4). Cada feitiço numa lista é precedido por um número chamado de nível. Cada feitiço tem uma área de efeito, uma duração (quanto tempo os efeitos do feitiço persistem), um alcance (até onde o feitiço pode ser lançado), e em qual classe ele cai. Cada um destes fatores é descrito na Seção 7.1.

4.54 APRENDENDO LISTAS DE FEITIÇOS

Um personagem pode “aprender” listas de feitiços durante seu desenvolvimento de habilidades na adolescência (veja a Seção 3.3), durante seu desenvolvimento de habilidades no aprendizado (veja a Seção 3.6), e quando ele avança um nível (veja a Seção 2.63). Dependendo de sua profissão (veja a Seção 2.4) e raça (veja a Seção 2.21), um personagem pode “aprender” apenas certas listas de feitiços.

Normalmente, uma vez que o personagem aprenda uma lista de feitiços ele pode lançar qualquer feitiço daquela lista que seja do seu nível ou menor. Certas profissões podem apenas lançar feitiços até um certo nível (veja a Seção 2.4).

4.55 LANÇANDO FEITIÇOS

Um personagem pode lançar um feitiço de uma lista que ele conheça se o nível do feitiço for menor ou igual ao seu próprio nível **E** ele tenha pontos de poder suficientes. Certas profissões são limitadas quanto ao maior nível de feitiço que elas podem lançar (veja a Seção 2.4). Sempre que um feitiço for lançado, um lance de ataque deve ser feito e resolvido na tabela de ataque apropriada (veja a Seção 6.6). Mesmo quando lançando feitiços que não sejam de ataque, uma jogada deve ser feita e resolvida na Tabela Básica de Ataque (AT-9) para determinar se o feitiço falha.

Pontos de Poder – Cada personagem tem um certo número de pontos de poder disponíveis para uso quando estiverem lançando feitiços. Para lançar um feitiço, um número de pontos de poder equivalente ao nível do feitiço deve ser usado.

Cada personagem tem um número de pontos de poder baseado em seu nível e em um de seus atributos (Inteligência para feitiços de Essência e Intuição para feitiços de Canalização). O número de pontos de poder que um personagem tem é obtido na verificando-se a Tabela BT-1 para o atributo apropriado e multiplicando o número de pontos de poder encontrado pelo nível do personagem. Uma vez que estes pontos são usados para lançar feitiços, eles podem ser recuperados descansando por 8 horas.

Tempo Requerido para Lançar Feitiços – Leva uma rodada de 3ação para lançar um feitiço (veja a Seção 6.3). Entretanto, até 4 rodadas podem ser gastas preparando um feitiço. Quanto mais rodadas gastas preparando um feitiço, mais efetivo ele será. A jogada de ataque para o feitiço é modificada de acordo com o número de rodadas gastas preparando o feitiço. Feitiços instantâneos (marcados com um “*”) não são afetados por estes modificadores de preparação, e assim, não incorrem em penalidade se lançados sem preparação.

- +20 – se o evocador gastar 4 rodadas preparando o feitiço.
- +10 – se o evocador gastar 3 rodadas preparando o feitiço.
- +0 – se o evocador gastar 2 rodadas preparando o feitiço.
- 15 – se o evocador gastar 1 rodada preparando o feitiço.
- 30 – se o evocador gastar 0 rodadas preparando o feitiço.

4.56 ITENS MÁGICOS

Certos itens são mágicos em sua natureza; eles tanto podem ter propriedades mágicas quanto a capacidade de lançar feitiços.

ITENS COM BÔNUS DE FEITIÇOS – Há dois tipos de itens mágicos chamados itens com bônus de feitiços, que permitem a um personagem lançar mais feitiços do que ele seria capaz normalmente: aumentadores de feitiços e multiplicadores de feitiços. Itens com bônus de feitiços estão usualmente na forma de um cajado (1,5m de comprimento), um cetro (70 cm), ou algum outro objeto portátil de tamanho similar. Apenas um item com bônus de feitiço é utilizável por um personagem entre períodos de 8 horas de descanso. Itens com bônus de feitiços devem ser segurados ou vestidos.

Um **aumentador de feitiços** permite a um personagem lançar um feitiço extra entre períodos de 8 horas de descanso em adição àqueles que ele pode lançar normalmente usando seus pontos de poder; um aumentador de feitiços +2 permite 2 feitiços adicionais; um aumentador de feitiços +3 permite 3 feitiços adicionais; etc.

Um **multiplicador de feitiços** x2 dobra o número de pontos de poder disponíveis para um personagem entre períodos de 8 horas de descanso; um multiplicador de feitiços x3 triplica estes pontos de poder; etc.

ITENS MÁGICOS COM BÔNUS – Itens mágicos com bônus (ex.: uma maça +10, gazuas +5, uma malha +15, etc.) adicionam seus bônus ao bônus total de habilidade de qualquer habilidade que utilize normalmente um item deste tipo. Por exemplo, o uso de uma maça +10 pode aumentar o Bônus Ofensivo de um personagem em 10, gazuas +5 podem aumentar seu bônus de habilidade de Arrombar Fechaduras em 5, e uma malha +15 pode aumentar seu Bônus Defensivo em 15. O uso de tais itens usualmente não requerem uma jogada de manobra estática de Usar Itens (veja a Seção 2.32). Seus bônus se aplicam para quaisquer jogadas apropriadas feitas por qualquer personagem que os esteja usando.

EXEMPLO: *Alguns exemplos de itens mágicos e seus custos:*

Cajado de Raios de Fogo – 500 mo + 5 mc
 100 mo – por ser um item “Cajado” com cargas
 5 mc – preço normal de um Cajado
 400 mo – já que Raio de Fogo é um feitiço de 6º nível

Cetro dos Raios de Água – 180 mo + 3 mc
 30 mo – por ser um item “Cetro” com cargas
 3 mc – preço estimado de um Cetro
 150 mo – já que Raio de Água é um feitiço do 4º nível

Varinha dos Raios de Choque – 40 mo + 1 mc
 10 mo – por ser um item “Varinha” com cargas
 1 mc – preço estimado de uma Varinha
 30 mo – já que Raio de Água é um feitiço do 4º nível

Varinha da Calma II – 70 mo + 1 mc
 Calma II é um feitiço de 2º nível da mesma forma que Raio de Choque, mas é um feitiço de Canalização, então o preço dobra.

Adaga c/ Feitiço Levitação Diário II (2 vezes ao dia) – 245 mo + 3 mp
 20 mo – por ser um item “Diário”
 3 mp – preço estimado de uma adaga
 225 mo – 150 mo por Levitação ser um feitiço do 4º nível, 75 mo por funcionar duas vezes ao dia em vez de apenas uma.

Anel com Feitiço de Levitação Diário II – 490 mo + preço do anel.
 O preço da Adaga acima é dobrado já que o anel é menor.

Poção da Aceleração I – 100 mo
 10 mo – por um frasco de Poção
 90 mo – já que Aceleração é um feitiço do 6º nível

Machado Mágico +15 – 1250 mp = 125 mo
 5 mp – custo de um machado +0 normal
 x250 – fator multiplicativo devido ao bônus +15

4.6 RELIGIÃO

A Terra-média é um vasto continente e é o lar de numerosas raças e culturas. Muitas têm seu próprio deus ou deuses e têm seu próprio conjunto de regras e rituais associados. Muitas destas religiões envolvem deidades cruéis e a adoração das Trevas. Outros panteões refletem alguma percepção e credo local em algum ou em todos os *Valar*. Isto é particularmente verdadeiro no noroeste da Terra-média, onde os Elfos e Homens esclarecidos conhecem a verdadeira natureza daqueles que estão no alto.

Eru e os Valar

Eru é o Deus Único de *Arda*, e os *Valar* são seus servidores. Isto é, os *Valar* que vivem em *Aman*. Eru originalmente os designou para tutela do mundo e – embora eles tenham removido a si mesmos da interação direta com a Terra-média logo após a Queda de Númenor em 3319 da S.E. – eles ainda tentam manter o equilíbrio das coisas. Através de seus agentes (os *Magos* ou *Istari*) eles ajudaram os Povos Livres na luta contra *Sauron*. Os *Valar* sentem que uma intervenção é justificada, desde que eles não façam mais do que acertar um erro, ou combater poder com poder. Tanto os *Magos* quanto *Sauron* são *Valar* menores, estes seres são chamados *Maia*.

Os *Valar* incluem um número de seres que normalmente existem como espíritos e que tomam forma física apenas quando lidando com criaturas menores, ou visitando a Terra-média. Alguns, como *Morgoth*, *Sauron* e os *Balrogs* – ficaram escravizados nos corpos que adotaram como resultado de desperdício em excesso seu poder interior. Embora eles pudessem originalmente alterar sua aparência segundo a vontade, seu *Mal* os atou às suas formas abomináveis.

Os quinze maiores *Valar* são frequentemente chamados os *Poderes de Arda* ou *Ainur*. Eles são os mais reverenciados habitantes da Terra-média. Dentro de seu grupo, os oito *Aratar* (“Enaltecidos”) são proeminentes:

Manwë – Rei dos *Valar*. Senhor dos Ventos. Mestre do Ar e do Clima.

Varda – Rainha dos *Valar*. Senhora das Estrelas. Espírito de Luz. A Inflamadora. Também chamada *Elbereth* ou *Elentári*.

Ulmo – Senhor dos Oceanos. Mestre das Águas.

Aulë – O Ferreiro. Mestre da Terra. Senhor dos Ofícios. Fazedor das Montanhas. Criador dos Anões. Também chamado *Mahal*.

Yavanna – Nutridora. Mestra da Terra. Doadora dos Frutos. Guardiã das Plantas. Também chamada *Kementári*.

Námo – Mestre dos Espíritos. Guardião dos Mortos. Senhor da Morte. Senhor dos Palácios da Espera. Também chamado *Mandos*.

Nienna – Mestra do Luto, Compaixão e Sofrimento. Aquela que Chora. A Consciência.

Oromë – O Caçador. Domador das Feras. Senhor das Florestas. Mestre dos Ermos. Soprador da Trompa. Também chamado *Araw*, *Aldaron* ou *Tauron*.

Morgoth – O “Inimigo Negro” já foi o mais poderoso dos *Aratar*, e de todos os *Valar*, ele caiu em desgraça e foi lançado no Vazio. Chamado *Melkor* (“Aquele que se levante em Poder”), ele tornou-se invejoso de seu senhor Eru e desejava poder. Ele foi o Rei das Trevas e a origem do Mal – o Mal encarnado.

Os outros seis maiores *Valar* são: **Vána**, Senhora das Flores e da Música; **Lessa**, Dançarina e Mestra da Juventude e Celebração; **Irmo**, Mestre dos Sonhos, Senhor das Visões, **Lórien**; **Estë**, Curadora; **Vairë**, Tecelã do Destino, esposa de *Mandos*.

Lembre que os *Valar* são adorados por muitos povos sob diferentes nomes e com crenças exclusivas. Alguns povos reverenciam *Valar* específicos sobre todos os outros simplesmente porque o *Vala* tem poder sobre influências naturais localmente significativas. Por exemplo, *Ulmo* pode ter mais importância para uma raça costeira, e ele pode ser chamado por um nome totalmente estranho.

Culto Religioso

Práticas religiosas variam de acordo com a localidade, mas aquelas encontradas no noroeste da Terra-média são geralmente informais. Meditação pessoal e celebrações comunais infrequentes dominam a vida ritual da região. Em outros lugares da Terra-média normas religiosas formais ou estritas são mais difundidas.

4.7 FERIMENTOS, MORTE E CURA

Durante o curso de um jogo, os personagens irão provavelmente receber danos na forma de ferimentos ou morte (desculpe, mas isto é a vida na Terra-média). Existem dois fatores principais a respeito do dano causado num personagem: ferimentos ao corpo do personagem e morte (a partida da alma de seu corpo). Ferimentos ao corpo podem levar à “morte”. Cada um destes dois tipos de dano requer tipos separados de cura.

Se todas os ferimentos ao corpo forem completamente curadas, mas a alma tiver partido (ocorreu morte), então o personagem estará em coma até que sua alma retorne. Enquanto num coma uma jogada na Tabela IHT-1 é requerida uma vez por dia como descrito abaixo. Neste caso o cabeçalho da coluna referente às rodadas é usado para se referir ao número de **dias** após a morte.

Se um corpo for ferido o suficiente para causar a morte (veja a Seção 4.72) e a alma tiver partido (ou for mantida no corpo, veja a Seção 4.74), ele começará a decair normalmente (um feitiço Preservação irá parar isto, veja a Seção 4.74). Tão logo todos os ferimentos que levaram à morte tenham sido curados, a decadência irá desacelerar (veja o parágrafo acima). Conforme um corpo decaia o efeito principal é a deterioração dos atributos devido à falta de fluxo de oxigênio para o cérebro. Cada rodada após a ocorrência morte, uma jogada deve ser feita na Tabela IHT-1 para cada um dos atributos do personagem para ver se aquele atributo é reduzido. Uma vez que qualquer atributo chegue à zero ou menos, a alma do personagem não retornará a seu corpo através de meios normais (feitiços ou ervas).

4.71 FERIMENTOS

Ferimentos podem ocorrer como resultado de ataques, falhas e feitiços. Ferimentos tomam a forma de avarias, avarias por rodada, atordoado por algumas rodadas, subtrações da atividade, e ferimentos específicos a várias partes do corpo. Estes ferimentos são detalhados na Seção 6.65.

IHT-1 – TABELA DE DETERIORAÇÃO DE ATRIBUTOS

JOGADA	RODADA APÓS A MORTE		
	1ª–6ª	7ª–18ª	Acima da 18ª
01–10	0	0	0
11–25	0	0	1
26–50	0	1	2
51–75	1	2	3
76–90	1	2	4
91–00	1	3	5

NOTA: O resultado numérico é o valor subtraído do atributo.

IHT-2 – TABELA DE RECUPERAÇÃO

TIPO DE FERIMENTO	SEVERIDADE		
	LEVE	MÉDIO	SEVERO
Queimadura/Tecido	3 dias	10 dias	25 dias
Ossos/Músculo/Tendão	5 dias	15 dias	35 dias
Cabeça/Órgãos Internos	2 semanas	2 meses	Varia

IHT-3 – TABELA DE PREÇOS E EFEITO RESTAURADOR DE VIDA

NÍVEL DO EVOCADOR	% CHANCE DE FALHA	DIAS REQUERIDOS P/ RECUPERAÇÃO	PREÇO SUGERIDO
12º	10% x Dias Morto	100 x Dias Morto	150 mo
15º	5% x Dias Morto	50 x Dias Morto	250 mo
17º	2% x Dias Morto	20 x Dias Morto	350 mo
20º	1% x Dias Morto	5 x Dias Morto	500 mo
25º	1% x Dias Morto	nenhum	800 mo

4.72 MORTE

A morte (partida da alma) ocorre de um dos quatro modos a seguir:

- 1) **Morte Imediata** – Acontece um ferimento que causa a morte imediata do personagem.
- 2) **Avarias Excessivas** – Se um personagem recebe mais avarias que total da soma de Pontos de Vida de seu Desenvolvimento Físico (veja Seção 2.32) com seu atributo Constituição, a alma partirá após 6 rodadas. Se alguém curar o suficiente destes pontos (antes que se passem as 6 rodadas) para que sejam menos que a soma mencionada acima, então a morte devido a danos excessivos não ocorrerá.
- 3) **Morte Após um Número de Rodadas** – Se um ferimento ocorrido determinar que um personagem morrerá após um número de rodadas devido ao dano, então a alma partirá após estas rodadas tenham passado. Se o ferimento mortal for curado antes das rodadas terem passado, o personagem não morrerá devido a este ferimento.
- 4) **Especial** – Certos feitiços ou ocorrências especiais podem levar diretamente à morte.

4.73 CURA NATURAL E PRIMEIROS SOCORROS

Num jogo de interpretação de fantasia a cura é muito importante. Ela determina o quão frequentemente os personagens morrem e quanto tempo e dinheiro são necessários para se recuperar dos ferimentos. Ferimentos são curados naturalmente e podem ser tratados temporariamente conforme abaixo:

Avarias – Um ponto por hora de descanso, um para cada 3 horas sem descansar.

Avarias por rodada – Bandagens e compressas iram parar 1, 2 ou 3 avarias por rodada (ou diminuir em 3 pontos as avarias por rodada de um “ferimento”), desde que o personagem não faça mais que andar durante as próximas 8 horas (as avarias por rodada começaram novamente se ele fizer mais que andar). Um torniquete irá parar de 4 a 10 avarias por rodada de um ferimento nos membros, mas até que o ferimento seja curado o torniquete deve ser afrouxado uma vez a cada 24 rodadas e 3 avarias por rodada devem ser recebidas por 5 rodadas (ou o membro será perdido).

Subtrações à Atividade – Estas são eliminadas e a atividade é restaurada ao normal quando o Ferimento que as causa for curado.

Uma estimativa do tempo médio de recuperação natural para ferimentos específicos pode ser obtida na Tabela IHT-2. Estes tempos são baseados num período de descanso e recuperação, e tratamento apropriado (ex.: tipóias para ossos quebrados, bandagens de ferimentos, nutrição apropriada, etc.). O Mestre de Jogo deve basear a severidade na descrição do dano.

4.74 CURANDO COM FEITIÇOS

Animistas têm certas listas de feitiços que lhes permite curar ferimentos, preservar o corpo, e evitar que a deixe o corpo. Os feitiços que curam ferimentos são especificamente definidos nas descrições das listas de feitiços (Seção 7.1).

O feitiço de Preservação da lista de Canalização Direta (veja a Seção 7.15) paralisa a decadência do corpo de forma que a deterioração dos atributos descrita na Seção 4.7 não ocorrerá, ou irá parar se já tiver começado. O feitiço Sustentar Vida (baseado no nível) pode ser tentado apenas uma vez para um personagem “morto”, mas na **próxima** vez que o personagem “morrer” cada feitiço pode ser usado novamente.

Se os personagens desejarem pagar por feitiços de cura, o Mestre de Jogo deve determinar se o Animista nível requerido está disponível (isto é parte do desenvolvimento de uma área civilizada, veja a Seção 5.14). O preço sugerido é ao menos o nível do feitiço vezes o nível do evocador (em mo). Este custo é frequentemente tratado como uma “doação”. Certos Animistas

podem curar todos que lhe procurarem, seu próprio povo de graça, ou aqueles que “doem” tudo que puderem (veja a Seção 5.14).

4.75 CURANDO COM ERVAS

Ervas curativas são alternativa de cura. A Tabela ST-5 dá uma lista de exemplos de ervas, seus preços na cidade, suas formas naturais, e como prepará-las, e onde elas são encontradas no campo. A Seção 5.32 dá sugestões de como lidar com buscas por ervas no campo. As ervas que Devolvem à Vida são tardadas como feitiços de Devolver à Vida de 20º nível. (veja a Seção 4.74 e a Tabela IHT-3) para propósitos de falha, recuperação e limitações na evocação.



4.8 VENENOS, DOENÇAS, CLIMA, COMPRAS, VENDAS E DINHEIRO

Existem muitos elementos diferentes na interpretação de fantasia que adicionam detalhe, emoção e realismo. Muitos destes elementos já foram discutidos na Seção 4, mas todos os elementos do mundo real não podem ser cobertos. Uns poucos dos mais importantes tópicos restantes serão discutidos nesta seção.

VENENOS – Venenos são um acessório de jogo interessante porque eles acrescentam perigo e excitação mesmo aos ataques ou armadilhas mais simplistas. A Tabela ST-5 fornece uma seleção de venenos úteis bem como seus preços, efeito, fonte e forma.

DOENÇAS – Doenças também são interessantes e acrescentam realismo ao jogo. Doenças podem ir de um resfriado comum até uma praga criada pelo Senhor do Escuro para dizimar as populações de uma certa região. A Tabela ST-5 fornece um resumo das fontes e efeitos de certas doenças.

COMPRAS – Muitas áreas da Terra-média irão operar num sistema de trocas; isto é, negociando e trocando bens de valor aproximado. Valores em dinheiro podem ser um padrão comparativo para aqueles acostumados às trocas. A Tabela ST-4 pode ser usada para ter uma aproximação do valor de troca relativo de vários bens. Entretanto, é frequentemente mais fácil lidar com compras e vendas numa base monetária.

VENDAS – Os preços dados na Tabela ST-4 são dados para quando os personagens estiverem comprando mercadorias. Preços de itens mágicos podem ser determinados conforme descrito na Seção 4.56. Se os personagens tentarem vender mercadorias numa área civilizada eles automaticamente conseguirão 50% do preço normal; isto é, se um comprador puder ser encontrado (ex.: um comprador para um cajado que lança bolas de fogo pode ser difícil de achar numa taverna rural).

Um personagem pode tentar conseguir mais que 50% fazendo uma manobra estática (veja a Seção 6.52) na seção de Influência e Interação da Tabela de Manobra Estática MT-2. É claro, ele corre o risco de não ser capaz de vender as mercadorias. O Mestre de Jogo deve basear a dificuldade da jogada de Influência no preço que o personagem está tentando conseguir, na pessoa a quem ele está tentando vender (ex.: qual a sua experiência em comércio e o quanto ele quer as mercadorias), e em suas técnicas de comércio (ex.: se ele tenta conseguir 80%, e obtém um sucesso parcial, e tenta novamente baixando seu preço para 70%, a dificuldade deve diminuir para uma 2ª jogada).

5.0 AÇÃO NO AMBIENTE ESTRATÉGICO

O ambiente estratégico é constituído das áreas civilizadas e do campo (veja a Seção 4.1). Comparada à ação tática (veja a Seção 6.0), que usualmente tem lugar em locais de aventura, ações que acontecem num ambiente estratégico são habitualmente menos perigosas e requerem menos tempo para resolver e descrever. Tais ações podem freqüentemente ser resolvidas num curto espaço de tempo real (em oposição ao tempo dentro do sistema do jogo).

5.1 ATIVIDADE EM ÁREAS CIVILIZADAS

Atividade em áreas civilizadas podem ser tão simples quanto retornar após cada aventura, curar, reequipar, e sair para aventuras novamente. Entretanto, é freqüentemente mais interessante fazer de uma visita a uma área civilizada algo mais envolvente que isto. Um lugar civilizado pode ser uma fonte de informação, intriga, recreação e encontros perigosos.

5.11 COMPRANDO E VENDENDO

Cada personagem normalmente pode lidar sozinho com a compra e venda de suas mercadorias comuns (suprimentos e itens). Este processo e um sistema monetário é descrito nas Seções 4.56 e 4.8, e os preços estão disponíveis nas Tabelas ST-4, ST-5 e ST-7. Entretanto, certas partes incomuns do processo podem envolver negociar e pechinchar, e o Mestre de Jogo deve se envolver na forma da pessoa com quem o personagem está tentando negociar. O Mestre de Jogo deve também determinar se vendedores e compradores existem para ervas e itens especiais ou incomuns. Normalmente isto é parte da descrição da área civilizada.

5.12 COMIDA E ALOJAMENTO

Cada área civilizada deve ter instalações para prover comida e alojamento, mesmo que seja apenas lavagem ou restos e um estábulo. A Tabela ST-4 sugere alguns preços para comida e alojamento numa estalagem normal de uma cidade. O Mestre de Jogo pode fazer uma jogada para cada estalagem (ou alojamento) visitado para determinar a quantidade de atividade para aquele dia. Um resultado muito alto significa que não existem vagas para os personagens; muito baixo significa que eles até podem conseguir preços mais baratos.

5.13 COLETANDO INFORMAÇÃO

Freqüentemente uma área civilizada é o lugar para pegar informações sobre locais de aventura, missões e outros cenários descritos na Seção 4.41. Informações sobre missões que personagens não-jogadores gostariam de ver executadas podem estar disponíveis nas estalagens e espaços públicos, tanto através de conversas quanto por um contato direto com a pessoa que deseja que a missão seja executada. Avisos de torneios, duelos e outros tipos de atividades públicas também podem estar disponíveis, bem como outros materiais como pôsteres de procurados.

Rumores e pistas sobre ocorrências locais, criaturas, e locais de aventura podem estar disponíveis através das pessoas do lugar em tavernas e estalagens. Muitas vezes ajudará embebedar os locais para conseguir bastante informação. Tais informações podem vir na forma de rumores, lendas, contos exagerados, e mentiras completas.

Informação confiável, como mapas e descrições (de personagens que realmente sabem o que está acontecendo), pode estar disponível por um preço. Este tipo de informação pode ser permutado por qualquer outro produto (veja a Seção 4.8).

O Mestre de Jogo pode desejar permitir aos personagens fazer uma “jogada de lendas de background” sobre um dado tópico, para lembrar de contos, lendas ou outras informações de seu background ou história pregressa. Bardos são profissionalmente peritos nisto, e podem receber um bônus extra de +5 por nível, pois se supõe que eles continuamente aumentam e atualizam sua base de conhecimento. O Mestre pode usar a coluna de Percepção ou a coluna Geral da Tabela de Manobra Estática (MT-2) para ajudar a resolver jogadas de lendas.

5.14 CURA E RECUPERAÇÃO

A cura e a recuperação de ferimentos é discutida na Seção 4.7. O Mestre de Jogo deve esboçar as instalações de cura (primeiros socorros, ervas e animistas) em cada área civilizada, mesmo se for apenas à esposa de um fazendeiro com alguns trapos velhos e um aticador em brasa. Comida, alojamento e possivelmente uma enfermeira podem ser necessários sempre que um personagem estiver se recuperando de ferimentos graves.

5.15 ENCONTROS

Algumas vezes a ação num ambiente estratégico torna-se ação num ambiente tático (isto é, luta, roubo, fuga, etc.). Um Mestre de Jogo pode fazer uma “jogada de atividade” aberta a cada dia numa área civilizada para determinar possibilidade de um “encontro”. Se o resultado da jogada for muito alto, então algum encontro poderá ocorrer. Quão grande o resultado da jogada precisa ser para iniciar um encontro é algo que deve ser baseado no tipo de área civilizada e na situação dos personagens jogadores.

Alguns encontros típicos numa área civilizada incluem: uma briga na taverna ou estalagem que os personagens jogadores estão visitando, uma tentativa de agredir (na rua ou em seus quartos) os personagens jogadores e roubar suas posses, uma tentativa de vender aos personagens jogadores mercadorias (ou informações) falsificadas, um ataque à área civilizada por forças externas, etc. As possibilidades são infinitas, e freqüentemente levam a uma aventura que pode preencher uma sessão de jogo inteira.

5.2 ATIVIDADE NO CAMPO

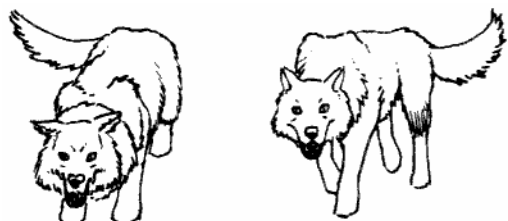
Enquanto no campo, grupos usualmente estão tentando ir de um lugar para outro (veja a Seção 5.3, para atividade no campo enquanto procurando por algo). O Mestre de Jogo deve lidar com atividades tais como movimento, fazer acampamento, fugir de perseguidores, e encontros.

A atividade no campo é normalmente tratada em intervalos de 4 horas quando os personagens jogadores estão em movimento ou ativos, e 12 horas se eles estiverem descansando, dormindo ou escondidos. A distância é geralmente medida em quilômetros.

5.21 MOVIMENTO

Movimento normal numa situação estratégica é resolvido em intervalos de 4 horas. Este tipo de movimento é diferente do movimento tático (veja a Seção 6.4). A Tabela ST-9 fornece algumas taxas de movimento normais para cada 4 horas baseadas no terreno em questão. É assumido que o terreno tenha alguns tipos de áreas abertas ou caminhos. Se o grupo estiver cortando seu caminho através de uma selva ou mata densa, as taxas de movimento podem ser divididas pela metade. O Mestre de Jogo pode modificar isto, baseado em circunstâncias especiais, tais como carga, personagens feridos, viajar sem parar por mais de 8 horas seguidas (4 horas se caminhando ou andando), não ter comida suficiente, condições climáticas, etc.

Se estiverem viajando à noite, a taxa de movimento é normal para grupos capazes de enxergar à noite. Para grupos sem personagens capazes de enxergar à noite, o movimento cai para 10% do normal. Para grupos consistindo de ao menos metade dos personagens capazes de ver à noite, a taxa de movimento é 75% da taxa normal; e é 50% se menos que a metade tiver visão noturna.



5.22 LOCAIS DE ACAMPAMENTO PARA DESCANSAR E DORMIR

Enquanto viajando é assumido que o grupo descansa por cerca de 15 minutos a cada 2 horas (10 minutos por hora em terreno montanhoso); isto é representado nas taxas de movimento estratégico dados pela Tabela ST-9. Um grupo pode viajar 8 a 12 horas por dia, e é assumido que eles montam acampamento para descansar a cada período de 24 horas. Tal período de descanso será chamado por nós de noite, mas grupos (especialmente Elfos e Anões) pode viajar a noite e dormir durante o dia. Se o grupo tiver viajado apenas 8 horas é assumido que ele encontraram um bom e defensível local de acampamento.

Normalmente, os personagens jogadores colocarão vigias em turnos (usualmente 3, 4 ou 5 turnos), mas o Mestre de Jogo não deve sugerir ou lembrá-los disso. Se um encontro ocorrer (veja a Seção 5.24), o Mestre pode dividir a noite num número de partes (normalmente baseado nos turnos dos personagens jogadores) e rolar aleatoriamente para determinar quando ocorre um encontro. Apenas os personagens de vigia (se houver) estarão acordados e alertas quando começar o encontro. Outros personagens devem ser acordados por várias ações ou barulhos ocorridos durante o encontro, ou por ações específicas de personagens jogadores já despertos.

5.23 EVADIR E ESCONDER

Algumas vezes um grupo se encontra numa situação de estar sendo perseguido através do campo por forças hostis. Isto pode tomar a forma de serem caçados por outro grupo (perseguição direta), ou pode acontecer como uma procura geral com gritos e movimentos em busca dos personagens (isto é, todo o campo está alerta e está procurando pelo grupo).

Uma procura geral é manuseada através de uma jogada para encontros (veja a Seção 5.24) a cada hora, em vez de a cada 4. Como para perseguição direta, a maior parte do tempo o grupo perseguido desejará evitar ser capturado ou entrar em conflito (evadir e esconder). Outras vezes eles desejarão emboscar o grupo perseguidor (trate como um combate normal). A perseguição direta é tratada uma vez a cada hora como segue:

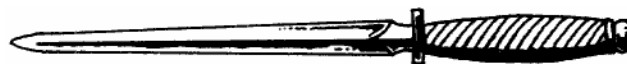
- 1) Determine a distância separando o grupo perseguido do grupo perseguidor.
- 2) O grupo perseguidor deve fazer uma manobra de rastreamento, modificada pela adição do bônus de Rastrear de um personagem perseguidor e pela subtração da jogada de rastreamento de um dos personagens perseguidos. Se o grupo perseguido estiver inconsciente da perseguição e não tentar cobrir suas trilhas, será usado o bônus de Rastrear do personagem perseguidor e +40 será acrescentado à jogada.
- 3) Se a manobra de rastreamento é um “sucesso” ou um “sucesso absoluto” (da Tabela MT-2), à distância separando os dois grupos é modificada pela diferença em suas taxas de movimento. Cada “quase sucesso” antes de um “sucesso” aumenta a distância separando os grupos em 60m (a maioria das vezes isto pode ser ignorado).
- 4) Se a manobra de rastreamento é um “sucesso parcial”, à distância separando os grupos aumenta pela taxa de movimento do grupo perseguido.
- 5) Os outros resultados das manobras de rastreamento são falhas auto-explicativas.

Se os perseguidores avistarem o grupo perseguido, as ações devem ser resolvidas como uma situação tática (veja a Seção 6.0). Na chuva (ou neve) se à distância separando os dois grupos exceder a distância que os perseguidores podem cobrir em uma hora, a perseguição está acabada (menos para chuva muito pesada, mais para chuva leve).

5.24 ENCONTROS

Basicamente, em certos momentos o Mestre de Jogo faz uma **jogada aberta de atividade** para verificar quanta ação há na área onde estão os personagens jogadores. Então um dos jogadores faz uma **jogada aberta de anulação** para determinar quão bem o grupo evitou qualquer atividade. A diferença entre estas duas jogadas é cruzada com a densidade de habitação na Tabela de Encontros ST-10.

Este processo é chamado **jogada de encontro** e é normalmente executada a cada 4 horas quando um grupo esta se movendo e uma vez durante cada período de sono (noite) quando o grupo acampa. A Tabela ST-10 também inclui modificadores para jogadas de atividade e modificadores para as jogadas de anulação.



5.3 PATRULHANDO O CAMPO

Muitas vezes um grupo não está apenas se movendo através do campo; eles estão ativamente procurando por algo ou por algum lugar. O objeto da procura pode ser ervas, um local de aventura, comida, água, etc. Procuras tendem mais a resultar em encontros (veja a Tabela de Encontros ST-10).

5.31 PROCURANDO LOCAIS DE AVENTURA

A procura por locais de aventura pode cair em duas diferentes categorias: busca por um local específico ou busca por um lugar aleatório na área sendo examinada. Uma busca por um local específico é usualmente o resultado de informações obtidas na forma de mapas, rumores e outras pistas (veja a Seção 5.13). Buscas por locais aleatórios podem ser iniciadas por causa de rumores ou apenas um desejo geral por pilhagem e aventura. Locais aleatórios podem consistir de covis de animais ou monstros, velhas tumbas, torres e templos abandonados, ruínas desertas de qualquer tipo.

5.32 PROCURANDO POR ERVAS

Freqüentemente os personagens saem em busca de ervas para curar um membro do grupo, para curar-se durante aventuras futuras, ou apenas para vender e conseguir dinheiro. A Tabela ST-5 indica o clima e tipo de terreno onde ervas específicas são encontradas. A cada hora que estiver procurando em tal local, o grupo pode fazer uma manobra estática na coluna “Percepção e Rastreamento” da Tabela MT-2 (normalmente modificadores de percepção não se aplicam) para encontrar ervas. O seguinte procedimento é utilizado:

- 1) A dificuldade de encontrar a erva é obtida da Tabela ST-5, dando um modificador para a manobra de percepção.
- 2) A jogada do grupo recebe quaisquer dos modificadores de manobra aplicáveis: -50 se procurando numa área já vasculhada previamente dentro de 6 meses; +20 para cada Animista e Ranger no grupo; e +2 para cada membro do grupo que esteja procurando. Bônus para membros do grupo que possuam a habilidade secundária “Sobrevivência” podem ser adicionados, mas eles são primeiro divididos pelo número de membros do grupo.
- 3) Um “Sucesso Absoluto” indica que os buscadores encontraram de 1-5 doses; “Sucesso” indica que uma dose foi encontrada; “Quase Sucesso” permite que outra jogada modificada por +20 seja feita para esta hora; “Sucesso Parcial” ou “Falha” resulta em nenhuma erva encontrada; e “Falha Absoluta” ou “Desastre” significa que nenhuma outra dose será encontrada durante o resto do dia.

Um grupo pode decidir se dividir em grupos menores (ou individuais), permitindo uma jogada para cada grupo pequeno. Entretanto, os grupos pequenos precisam cobrir inteiramente áreas separadas por períodos de 4 horas, usualmente fora do limite de audição, e estão desta forma sujeitos a jogadas de encontros separadas.

ST-9 – TABELA DE TAXA DE MOVIMENTO ESTRATÉGICO

(o resultado são os quilômetros cobertos num período de 4 horas)

TIPO DE TRANSPORTE	TIPO DE TERRENO					
	ESTRADA	CAMPO ABERTO	FLORESTA	ACIDENTADO	ACIDENTADO & FLORESTA	MONTANHOSO
Sorrateiro	6,5	6,5	5	3	3	1,5
Caminhada cuidadosa	13	11	6,5	6,5	5	3
Caminhada normal	16	13	9,5	8	5	3
Corrida leve/Caminhada	24*	19*	14,5**	11*	6,5**	5**
Cavalgada lenta	24	19	14,5**	11*	6,5*	5**
Cavalgada rápida	40	29	19**	16*	9,5**	6,5**

* – Requer que cada personagem faça uma jogada de manobra a cada 4 horas.

** – Requer que cada personagem faça uma jogada de manobra a cada 2 horas.

ST-10 – TABELA DE ENCONTROS

Esta tabela foi planejada com o objetivo de cobrir o padrão usual de encontros entre personagens jogadores e os habitantes locais ou feras selvagens. As zonas representam a densidade relativa de seres sociais ou habitantes. Estas são cruzadas com faixas que cobrem o diferencial entre as duas jogadas de dados para encontros.

Os códigos de letras antes das barras representam interação com seres sociais, usualmente habitantes locais; as letras que seguem as barras tratam de interações com feras selvagens. Se houver uma letra em ambas as categorias, o Mestre de Jogo deve rolar novamente: um resultado baixo significa que há um encontro com feras selvagens; um resultado alto significa interação com seres sociais.

DENSIDADE POPULACIONAL

	Densa	Moderada	Leve	Desabitada	Desolação
1–30	v / –	– / –	– / –	– / –	– / –
31–40	e / –	v / –	– / v	– / v	– / –
41–50	e / –	v / –	– / v	– / v	– / –
51–60	e / –	v / –	v / v	– / v	– / –
61–70	e / –	e / –	v / v	– / v	– / v
71–80	e / –	e / v	v / v	– / v	– / v
81–90	e / –	e / v	e / v	– / v	– / h
91–100	h / v	e / v	e / v	– / h	– / h
101–120	h / h	e / v	e / h	v / h	– / h
121–140	a / h	h / h	h / h	e / h	v / a
141–160	a / a	a / h	h / h	e / h	e / a
161–180	a / a	a / a	a / h	h / a	h / a
181–200	s / a	a / a	a / a	a / a	a / s
201 +	s / s	s / s	s / s	s / s	s / s

Códigos de encontro: s = armadilha ou emboscada ou ataque surpresa;
a = grupo atacando;
h = grupo hostil;
e = encontro básico;
v = vistos por outro grupo.

Os códigos de encontros foram criados para serem gerais e relativos. Um simples encontro com um grupo oriundo de uma cultura pronunciadamente brutal ou desconfiada pode ser mais perigoso que uma força hostil de um povo indiferente. O MJ deve tomar nota dos povos e feras locais para determinar que tipo estará envolvido, e qual será sua força relativa. Uma diretriz simples: quanto maior o diferencial, mais perigoso o encontro. Conseqüentemente, o MJ pode desejar aumentar o número ou capacidades dos habitantes ou feras em questão.

MODIFICADORES PARA A JOGADA DE ATIVIDADE:

Terreno onde está se deslocando:

- +30 – Estrada
- +20 – Campo Aberto
- 10 – Floresta
- 15 – Acidentado
- 30 – Acidentado & Floresta
- 40 – Montanhoso

Atividade dos habitantes:

- +25 – Hostil
- +50 – Área patrulhada
- +100 – Se estiver fazendo barulho (veja a Seção 5.23)
- +30 – Habitantes adaptados à noite (ex.: Orcs) durante a noite
- 30 – Habitantes adaptados à noite durante o dia

Geral:

- 50 – Viajando a noite **

Variável – feitiços usados para detectar grupos

MODIFICADOTES PARA JOGADA DE EVASÃO:

Tamanho do grupo: *

- +50 – um
- +20 – dois
- +0 – 3-4
- 10 – 5-7
- 20 – 8-10
- 50 – 11-20
- 75 – 21-50
- 100 – 50 +

Forma de viagem:

- +50 – Sorratoeiro
- +20 – Caminhada cuidadosa
- +0 – Caminhada normal
- 10 – Corrida leve/Caminhada
- 20 – Cavalgada lenta
- 40 – Cavalgada rápida

variável – Voando, bote, navio, etc.

Geral:

- +30 – se estiver procurando ativamente por algo

variável – feitiços usados pelo grupo

- 20 – se acampados depois de viajar 12 horas
- 40 – se acampados depois de viajar 16 horas

* – Guardiões, Elfos e Hobbits contam como ½.

** – Este é menor dependendo da luminosidade (i.e., lua ou estrelas numa noite clara).

6.0 AÇÃO NO AMBIENTE TÁTICO

Numa situação tática, a ação é resolvida em termos de metros e segundos. Durante a sequência tática de **MERP**, cada personagem pode executar apenas uma ação a cada 10 segundos; ele pode se mover, atacar, preparar um feitiço, lançar um feitiço, realizar uma manobra de movimento, realizar uma manobra estática, ou executar alguma outra ação. Este período de 10 segundos é chamado uma “rodada”. Uma rodada usualmente leva um período de tempo real consideravelmente mais longo que 10 segundos para ser resolvida.

Certos fatores podem afetar a ação que um personagem estiver tentando realizar. Muitos deles são óbvios e podem ser resolvidos usando o bom senso (ex.: um personagem com um braço quebrado não pode usar uma arma de duas mãos ou um arco; um personagem inconsciente, não pode realizar ação alguma, exceto respirar, etc.). O Mestre de Jogo é a autoridade final nestes assuntos.

Certos feitiços permitem que mais de uma ação seja realizada numa rodada (ex.: Acelerar I permite que 2 ações sejam realizadas numa rodada). O uso de feitiços de movimento (ex.: Levitação, Voo, Andar Sobre o Vento, etc.) conta como a única ação para uma rodada a não ser que eles tenham sido usados meramente para manter uma posição (isto é, pairar no ar).

Certos resultados críticos de ataques limitam ações, enquanto outros críticos restringem atividade (ex.: -20 para atividade). A não ser que esteja afirmado de outro modo na descrição do crítico, estas subtrações da atividade se aplicam a todos os bônus, exceto o Bônus Defensivo e os Bônus de Lance de Resistência.

O Mestre de Jogo e os jogadores devem dividir o trabalho envolvido em controlar uma situação tática de combate. O Mestre tem de lidar com o cenário físico e com todos os personagens não-jogadores, mas os jogadores podem ajudar com outros fatores. Um jogador pode manter registro do dano recebido e condições de cada jogador (**MERP** provê uma ficha para isto e pode ser fotocopiada para propósitos não comerciais). Outro jogador pode manter registro da rodada e sequência de ação (veja a Seção 6.2). Outro jogador pode registrar a atividade dos jogadores que pode levar mais tarde a pontos de experiência. Outros jogadores podem lidar com as tabelas e ler os resultados durante o jogo. Dividindo estas tarefas o jogo flui sem percalços, todos se envolvem, e ninguém fica atolado em trabalho.

O sistema **MERP** para ação tática e combate é abstraído e simplificado para aumentar sua jogabilidade. Se jogadores de interpretação de papéis iniciantes dominarem **MERP** e desejarem um combate mais detalhado e realista, **Arms Law & Claw Law** da I.C.E. provêem um sistema de combate expandido, com tabelas individuais de ataque para as várias armas, 20 classes de armaduras, tabelas de golpes críticos mais detalhadas, e regras que permitam mais flexibilidade. (N.do T.: mais complicação só pra vender suplementos, meu Eru, quando essa exploração vai acabar no mundo do RPG? Brincadeira, talvez esse suplemento que eles estão tentando empurrar tenha algo de bom, mas o sistema de combate “básico” do **MERP** é muito bom.)



6.1 REPRESENTANDO A SITUAÇÃO FÍSICA

O Mestre de Jogo deve decidir como manter registro do movimento, das posições relativas de todos os personagens, alcances para projéteis disparados e feitiços lançados, e a aparência da área na qual eles estão se aventurando. Isto usualmente requer uma superfície de jogo que represente a situação física e peças de jogo que representem os personagens e outros combatentes. Muitas possibilidades existem para tais acessórios de jogo, e o Mestre pode escolher usar qualquer uma que ache mais apropriada para seu jogo e para uma situação particular. Abaixo nós apresentamos algumas das mais práticas técnicas e dicas de exibição.

O Mestre de Jogo pode esboçar o cenário numa folha de papel (ou num quadro negro) e marcar a posição de cada personagem nela. Para folhas de papel pequenas nós sugerimos uma escala de 1cm = 6m. Para uma superfície maior, 1cm = 2,4m ou 1cm = 1,2m poderiam ser mais apropriadas. Você pode tomar nota das distâncias com uma régua. O problema com esta técnica é a falta de detalhe e o trabalho de apagar a cada vez que um personagem se move.

Para resolver parte deste problema nós sugerimos que uma peça de jogo seja usada para representar a posição de cada personagem. Estas podem ser tão elaboradas quanto o Mestre de Jogo deseje. Sugestões incluem: miniaturas disponíveis comercialmente (pequenas estátuas de vários tipos de habitantes e criaturas de fantasia), peças de xadrez, moedas, ou peças quadradas de tabuleiro medindo de 1,25 cm a 2,5 cm marcadas com os nomes dos personagens. As peças de tabuleiro são particularmente fáceis de fazer e usar; elas podem ser pintadas ou decoradas para ajudar no espírito do jogo.

Nós incluímos em **MERP** duas folhas de papel de 29,7 x 21,0 cm (papel hexagonado) com grades de diferentes tamanhos consistindo de hexágonos colocados lado a lado. Estas folhas facilitam a tarefa de manter registro das distâncias; apenas conte o número de hexágonos entre dois pontos. Se as peças de jogo estiverem sendo usadas, cada peça ocupa um hexágono separado para indicar sua localização.

Nós sugerimos que você tire uma cópia transparente do papel hexagonado incluído no **MERP**. Ela pode ser colocada sobre qualquer tipo de desenho, sobrepondo-lhe uma grade. Você pode imprimir a folha hexagonada numa transparência vendida em qualquer papelaria.

6.2 A SEQUÊNCIA DAS AÇÕES

Normalmente as ações são executadas na seguinte ordem durante uma rodada (a não ser que um personagem cancele sua ação ou coloque-a num “estado de oportunidade”):

- 1) Preparar ou lançar um feitiço.
- 2) Ataques de projétil ou com armas de arremesso, aparar projéteis, e carregar/recarregar.
- 3) Manobras de movimento.
- 4) Ataques corpo a corpo e bloqueio corpo a corpo.
- 5) Movimento.
- 6) Manobras estáticas.

- Jogadas de Orientação são usadas quando requeridas pelas circunstâncias.

- Ações conflitantes podem modificar esta sequência (veja a Seção 6.7).

No começo de cada rodada, cada jogador deve declarar ou escrever (o Mestre de Jogo deve decidir) que ação deseja executar naquela rodada. Ao mesmo tempo, o Mestre deve decidir que ações os personagens não-jogadores tentarão realizar. As ações são resolvidas na ordem especificada pela sequência acima. As seções seguintes descrevem como resolver as várias ações. O exemplo de aventura apresentado na Seção 1.2 é um bom exemplo de ações tomadas numa base de rodada por rodada.

AÇÃO DE OPORTUNIDADE – Quando chega à hora, durante uma rodada, de resolver uma ação, cada personagem tem a opção de colocar suas ações num estado de “oportunidade” – na verdade, adiar sua ação até que ele decida resolvê-la. Ele não pode executar quaisquer outras ações até que sua ação de oportunidade seja cancelada (ao fim de uma rodada) ou resolvida (a qualquer hora que ele decida). Ele pode iniciar sua ação qualquer hora depois na rodada atual, ou a qualquer hora durante uma rodada seguinte. Ações de oportunidade representam atividades como: esperar por um alvo, armar uma emboscada, esperar para empurrar o rochedo sobre alguém, etc. No exemplo de aventura apresentado na Seção 1.2, Naug está numa oportunidade quando ele espera, sem executar qualquer outra ação, para dar um tiro com sua Besta.

CANCELANDO UMA AÇÃO - Durante uma rodada uma ação pode ser cancelada antes de ser resolvida. Um personagem que cancelou sua ação pode executar uma das seguintes ações alternativas: lutar com metade de seu Bônus Ofensivo normal **OU** mover-se com metade de seu movimento normal (não correndo) **OU** fazer uma manobra modificada em -30. A ação alternativa escolhida **deve** ser executada quando as outras ações daquele tipo são normalmente resolvidas.



ST-11 – TABELA DE AÇÃO	
AÇÃO	INFORMAÇÃO ADICIONAL E OPÇÕES
Preparar um Feitiço	Pode movimentar-se 3m mais tarde.
Lançar um Feitiço	Pode movimentar-se 6m mais tarde.
Ataque de Projétil	Pode movimentar-se 3m mais tarde.
Carregar/Recarregar	Pode movimentar-se 3m mais tarde.
Bloquear Projétil	Metade do BO é subtraído de um ataque de projétil. Mais tarde pode realizar metade de um movimento OU fazer um ataque corporal com metade de seu BO.
Manobra de Movimento	A manobra não pode cobrir uma distância maior que ½ do movimento normal do personagem.
Ataque Corporal	Pode fazer um movimento de 3m. Pode manusear equipamento, neste caso o Bônus Ofensivo é diminuído em 30 para cada item manuseado (sacar, embainhar ou pendurar). Parte do BO pode ser usado para bloquear o ataque de um oponente (um bloqueio de luta corporal).
Movimento	O movimento é diminuído em 3m para cada item manuseado.
Manobra Estática	Nenhuma ação adicional é permitida.
CANCELAR AÇÃO – Qualquer ação pode ser cancelada antes de ser resolvida. O personagem deve então executar uma das seguintes ações durante a parte apropriada da rodada: 1) Luta corporal com metade de seu Bônus Ofensivo normal. 2) Mover-se metade de seu movimento normal. 3) Fazer uma manobra modificada em -30. AÇÃO DE OPORTUNIDADE – Qualquer ação pode ser atrasada fazendo dela uma ação de oportunidade. Uma vez que a ação seja atrasada, nenhuma outra ação poderá ocorrer até que a ação de oportunidade seja resolvida ou cancelada. Contudo, a ação de oportunidade pode ser iniciada a qualquer momento durante a rodada corrente ou seguinte.	
NOTA: Se o Mestre de Jogo estiver usando direcionamento para os personagens (veja a Seção 6.83), uma mudança de direcionamento pode acompanhar o movimento, mesmo se o movimento for feito em adição à outra ação.	

EXEMPLO: As ações a seguir foram tomadas numa base de rodada por rodada pelos participantes do exemplo de aventura apresentado na Parte I (p6). As ações iniciadas com os personagens jogadores a 3m da torre e prontos para se mover e com os Orcs acordando no porão da torre e preparando-se para levantar acampamento e sair.

Rodada	PERSONAGENS JOGADORES			PERSONAGENS NÃO-JOGADORES		
	Agonar	Chinta	Drogo	Naug	Orc #1	Orc #2 Orc #3
1	Move	Move	Move	Move	----	preparando p/ sair ----
2	Prepara Feitiço	Move	Move	Ataque Oport.	-	terminando de aprontar -
3	Lança Feitiço (sucesso)	Manob. Estática (erra)	Manob. Estática (sucesso)	Ataque Oport.	Move	Move Move
4	Move	Manob. Estática (sucesso)	Manob. Estática (sucesso)	Ataque Oport. (atira)	Move (morre)	Move Move
5	Prepara Feitiço	Manob. Movim. (sucesso)	Ataque Oport. (falha)	Move	xxxxx	Move (foge)
6	Lança Feitiço (Orc)	Manob. Movim. (falha)	Out Falha	Ataca Orc (acerta)	xxxxx	Corre (some) Ataca Chinta (adormece)
7	Flutua p/ chão.	Recebe Crítico	Recup. Arma	Limpa Machado	xxxxx	Fugiu Capturado

A 6ª rodada é um bom exemplo de seqüenciamento de ações:

- 1) O feitiço de Agonar é lançado primeiro e o Orc #3 é colocado para dormir.
- 2) Não há disparos de projéteis.
- 3) Chinta Kari manobra (e falha) para ficar sob a arca antes que o Orc#3 possa atacá-la.
- 4) Naug ataca o Orc #3 que está caído adormecido, quebrando a perna do Orc. Tanto o Orc #3 quando a arca caem sobre Chinta Kari que recebe um crítico “A” de Desequilíbrio.
- 5) O Orc #2 sai pela porta e começa a fugir.
- 6) Não há ações estáticas, exceto talvez Drogo contemplando sua falha.

6.3 PREPARANDO E LANÇANDO FEITIÇOS

O número de rodadas que um personagem (o evocador) gasta preparando um feitiço afeta a efetividade do mesmo modificando sua jogada de ataque quando o feitiço é evocado. Os modificadores são:

- 30 para nenhuma rodada de preparação
- 15 para uma rodada de preparação
- +0 para duas rodadas de preparação
- +10 para duas rodadas de preparação
- +20 para duas rodadas de preparação

Todas as rodadas de preparação para um dado feitiço devem seguir imediatamente umas as outras, e preceder imediatamente a rodada de evocação (a não ser que a evocação do feitiço esteja num estado de oportunidade; veja a Seção 6.2). Durante uma rodada de preparação, um personagem também pode se mover até 3 metros quando o movimento for resolvido. No exemplo de aventura na Seção 1.2, Agonar preparou seu feitiço durante a rodada em que o Orc se moveu em direção a Chinta Kari.

É requerida uma rodada de ação para realmente lançar um feitiço e perceber seus efeitos. O alvo deve estar visível ou poder ser detectado por alguma maneira. Para lançar um feitiço, uma jogada de “ataque” deve ser feita (como no feitiço de Levitação de Agonar no exemplo de aventura da Seção 1.2). Todos os feitiços devem fazer uma jogada de “ataque” mesmo que o feitiço realmente não ataque um alvo (há uma chance de falha para cada feitiço). Feitiços de raio são resolvidos na tabela AT-8, e todos os outros feitiços sejam resolvidos na Tabela AT-9. Durante uma rodada de evocação, um personagem pode também se mover até 6 metros quando o movimento é resolvido. No exemplo de aventura da Seção 1.2, Agonar lança seu feitiço de Sono na rodada que o Orc tenta atacar Chinta Kari.

6.4 MOVIMENTO

O movimento é simultâneo para todos os personagens. Se existirem conflitos (ambos os oponentes especificaram movimentos), os jogadores devem escrever em que direção eles desejam se mover. O Mestre de Jogo deve usar o bom senso para interpretar a intenção de movimento de cada personagem, e os personagens devem ser capazes de modificar seus movimentos atuais durante o jogo de modo a reagir às circunstâncias. Cada personagem pode se mover até 15m mais seu bônus de movimento e manobra vezes 0,3 metros sem uma jogada de manobra, ou até o dobro disto (correndo) se ele for bem sucedido numa jogada de manobra (veja a próxima seção).

Um personagem pode manusear itens e equipamento em sua pessoa (ex.: desembainhar uma espada, erguer um escudo, pegar algumas ervas, etc.), mas a distância que ele pode se mover é diminuída em 3 metros para cada item manuseado (para aquela rodada). O terreno também pode diminuir a velocidade de um personagem: subir uma colina, atravessar um bosque denso, cruzar um riacho, cruzar areia, etc. É sugerido que o Mestre de Jogo corte o movimento pela metade para tais terrenos.

6.41 CORRENDO – MOVIMENTO DOBRADO

Se um personagem deseja se mover o dobro de seu movimento normal (correr), o Mestre de Jogo deve determinar uma dificuldade baseada na carga do personagem e no terreno. Então o personagem faz uma jogada de manobra modificada por seu bônus de Movimento e Manobra, e aplica o resultado à Tabela de Movimento e Manobra MT-1. Se o resultado é um “F”, então uma segunda jogada deve ser feita na Tabela de Falha de Manobras FT-4. De outra forma o resultado é um número. Se o número for 100, o personagem pode mover-se com até o dobro de sua taxa movimento normal. Para cada incremento de 10 que o número estiver abaixo de 100, a taxa de movimento dobrado é diminuída em 3m. Para cada incremento de 10 que o número estiver acima de 100 a taxa de movimento dobrado é aumentada em 3m.

O número de rodadas que um personagem é capaz de correr é igual a seu bônus de Constituição mais 5. Para cada rodada descansando ele será capaz de recuperar 2 rodadas de capacidade de corrida. Por exemplo, um personagem com um bônus de Constituição +10 pode correr por 15 rodadas antes de precisar descansar; ou ele pode correr por 10 rodadas reduzindo sua capacidade de corrida para 5, descansar por 2 rodadas e receber de volta 4 rodadas de capacidade de corrida, totalizando então 9, e então correr por mais 9 rodadas antes de ser forçado a descansar.



EXEMPLO: Olhando o exemplo de aventura na Parte I (p6), o Orc fugitivo (#2) sai pela porta principal e começa a correr. Sua taxa de movimento normal é 16,5m por rodada (15m mais seu bônus +5 de Movimento e Manobra em Couro Rígido vezes 0,3 metros), assim sua taxa de corrida deve ser de 33m por rodada. O Mestre de Jogo avalia sua corrida como uma manobra leve, rola um 38, e adiciona o bônus de Movimento e Manobra do Orc, obtendo um total de 43. Referindo-se à Tabela de Manobra de Movimento (MT-1) sob uma manobra “leve”, obtemos um resultado de 90. Assim o Orc se move 3m (100 menos o resultado da Tabela MT-1, que é 90, resultando em 10, e multiplicando este número por 0,3m) a menos que sua taxa de corrida normal, ou seja, 30m.

6.42 MOVIMENTO MONTADO E AÇÕES

Um personagem montado pode se mover até a taxa de movimento de sua montaria (usualmente um cavalo). Tais taxas de movimento são dadas na Tabela ST-4. Personagem e montaria podem se mover até o dobro disso (galopando) se um personagem fizer uma jogada de manobra para Cavalgar.

Se um personagem montado fizer uma jogada de manobra para Cavalgar (em adição a qualquer jogada de manobra para galopar), ele pode se mover (ou sentar na montaria e não se mover), enquanto realiza outra ação na mesma rodada. Esta ação é chamada uma **ação montada** e pode ser qualquer atividade que possa ser executada sobre um cavalo (ex.: atacar, disparar um arco, pegar um passageiro, etc.). A jogada normalmente requerida para realizar tal ação montada é modificada adicionando-se o resultado de uma jogada de manobra e subtraindo-se 100 (em adição aos modificadores normais).

Se o personagem deseja galopar e realizar uma ação montada, ambas as jogadas de manobra serão requeridas. Certos cavalos (veja a Tabela ST-4) podem modificar a jogada de manobra para galopar ou a jogada de manobra para ação montada.

EXEMPLO: Suponha que exista um cavaleiro chamado Tulgas esperando lá fora pelo Orc fugitivo no exemplo de aventura na Parte I (p6). Tulgas e sua montaria podem se mover assim que o Orc comece a correr; o cavalo precisa mover-se apenas 6m para ficar próximo do Orc, assim nenhuma manobra para galopar é necessária. Entretanto, Tulgas deve fazer uma jogada de manobra para ação montada (no caso de um ataque corporal). O Mestre de Jogo avalia esta manobra como “média”, Tulgas tira um 66, seu Bônus de Cavalgar é 30, seu resultado total de 96 indica um resultado “80” na Tabela de Manobra de Movimento (MT-1). O Bônus Ofensivo de Tulgas com sua Lança de Cavalaria é 50, assim ele adiciona 30 (BO de 50 + seu resultado de manobra de cavalgar -100) para seu ataque contra o Orc.

6.5 MANOBRAS

Manobras são ações (outras que não ataques e evocação de feitiços) que sob circunstâncias normais têm uma chance de falhar e usualmente conferem um elemento de perigo. Assim, movimento normal e atividades (ex.: andar, subir escadas, sacar uma arma, etc.) não são manobras, enquanto atividades incomuns (nadar, escalar uma corda, subir ou descer correndo escadas, abrir um baú trancado, etc.) e atividades executadas sob estresse (correr, esquivar, perseguir, esgueirar, esconder, etc.) são manobras e requerem jogadas. O Mestre de Jogo é o juiz final sobre o quê é uma manobra e se uma jogada é requerida, e o quê é uma atividade normal e não requer uma jogada. Em **MERP**, manobras são classificadas como Manobras de Movimento ou como Manobras Estáticas. Cada classe de manobras é resolvida diferentemente.

6.51 MANOBRAS DE MOVIMENTO

Manobras de Movimento incluem escalar, nadar, cavalgar, esgueirar e qualquer movimento complexo ou incomum (acrobacias, esquivas, quedas, mergulhos, etc.). Se um personagem decidir fazer uma Manobra de Movimento como sua ação para uma rodada, o Mestre de Jogo deve assinalar uma dificuldade: rotineira, fácil, leve, média, difícil, muito difícil, extremamente difícil, loucura total, ou absurda. A manobra deve estar dentro das capacidades físicas de um personagem, e é limitada a cobrir uma distância não maior que metade do movimento normal (sem correr) do personagem. O Mestre de Jogo também poderá assinalar um modificador adicional para a jogada de manobra (ex.: um salto sem ajuda sobre um precipício de 12m para um humano deve receber uma dificuldade “absurda -70”, já que o recorde mundial é apenas cerca de 8,5m). Designar dificuldades requer familiaridade com a Tabela de Manobra de Movimento MT-1 e uma decisão subjetiva do Mestre de Jogo (prática e experiência ajudarão).

Após a dificuldade ser determinada, o personagem pode então decidir não tentar a manobra (isto é, ele reconsidera e decide não fazê-la). Neste caso, ele cancela sua ação e pode executar alguma outra ação limitada conforme descrito na Seção 6.2.

Se o personagem decidir prosseguir com a manobra, ele faz uma jogada aberta e adiciona seu bônus apropriado junto com quaisquer outros modificadores apropriados. O total resultante é cruzado com a dificuldade na Tabela de Manobra de Movimento MT-1 para obter o resultado da manobra. Um resultado “F” requer uma segunda jogada na Tabela de Falha de Manobra FT-4. Um resultado numérico indica a porcentagem da manobra tentada que foi cumprida. Para resumir:

- 1) O Mestre de Jogo determina uma dificuldade para a manobra.
- 2) O personagem decide se vai ou não executar a manobra.
- 3) Se ele decidir executar a manobra, uma jogada aberta é feita.
- 4) Todos os modificadores aplicáveis são incluídos na jogada.
- 5) O total é aplicado à Tabela de Manobra de Movimento MT-1.

EXEMPLO: No exemplo de aventura apresentado na Parte I (p6), Chinta Kari decide tentar virar uma grande arca para se esconder sob ela antes que um Orc que está tentando matá-la possa atacá-la. Considerando a situação (Chinta Kari está de costas para o Orc), o Mestre de Jogo determina que a manobra é “Extremamente Difícil”, mas Chinta Kari decide tentá-la mesmo assim. Ela tira um 03 (D100) e deve jogar novamente e subtrair a segunda jogada da sua primeira (é uma jogada aberta); sua segunda jogada é um 62, resultando num total de -59. Seu bônus de Movimento e Manobra é +20, dando-lhe uma jogada de manobra total de -39: não muito rápida. Isto lhe dá um resultado de “falha” na Tabela de Manobra de Movimento (MT-1). A jogada de Falha de Chinta Kari dá 74 e é modificada em +10 devido à dificuldade da manobra (Extremamente Difícil), resultando num “84”. Verificando a Tabela de Falha de Manobra de Movimento (FT-4), vemos que Chinta Kari caiu, recebendo 3 avarias e -20 para atividade por 3 rodadas.

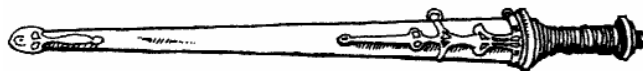
Se ela tivesse rolado um 78 em sua jogada de manobra, teria um total de jogada de manobra de 98 (78 + 20), resultando num “50”. Desta forma, ela teria realizado 50 por cento de sua manobra no momento em que o Orc pudesse atacar (ele poderia fazer uma jogada de manobra para chegar mais rápido e atacar, veja a Seção 6.7). O Mestre de Jogo poderia determinar que a arca funcionaria como um escudo e dar um bônus de +25 ao Bônus Defensivo de Chinta Kari. No exemplo de aventura original, o Orc foi posto para dormir por Agonar e foi abatido por Naug, fazendo com que a arca e o Orc caíssem sobre Chinta Kari, infligindo-lhe um crítico “A”.

6.52 MANOBRAS ESTÁTICAS

Manobras Estáticas incluem rastrear, esconder, arrombar fechaduras, desarmar armadilhas, ler runas, usar itens, percepção, influenciar outros personagens, e qualquer outra atividade complexa ou incomum que não envolva um movimento considerável. Se um personagem escolhe uma Manobra Estática como sua ação para uma rodada, o Mestre de Jogo deve determinar uma dificuldade e então o personagem deve decidir se vai ou não realmente executar a manobra (veja a Seção 6.2 para os efeitos de cancelar uma ação). O Mestre pode requerer mais de uma rodada para manobras que ele julgue muito difíceis ou complexas. Ele pode também permitir que um personagem diminua a dificuldade de manobras apropriadas através do uso de rodadas múltiplas.

Se um personagem decidir continuar com a manobra, ele faz uma jogada aberta e adiciona seus bônus apropriados junto com quaisquer outros modificadores aplicáveis. O total resultante é cruzado com a coluna apropriada na Tabela de Manobra Estática MT-2 para obter o resultado da manobra. Resumindo:

- 1) O Mestre de Jogo determina uma dificuldade para a manobra.
- 2) O personagem decide se vai ou não executar a manobra.
- 3) Se ele decidir executar a manobra, uma jogada aberta é feita.
- 4) Todos os modificadores aplicáveis são incluídos na jogada.
- 5) O total é aplicado à Tabela de Manobra Estática MT-2.



6.6 ATAQUES

Esta seção descreve ataques e o processo usado para resolvê-los. Um exemplo de combate muito detalhado é incluído para ilustrar muitas das regras descritas nesta seção.

Ataques ocorrem quando um personagem (o atacante) tenta atingir ou ferir um oponente (o defensor ou alvo). O ataque cai em três categorias: ataques com feitiços, ataques de projétil (inclui armas arremessadas), e ataques corporais (armas ou animais). Cada tipo de ataque é normalmente resolvido durante uma parte diferente da rodada. Se a ação de um personagem para uma rodada for um ataque (feitiço, projétil ou luta), ele pode mover-se até 3m durante a parte apropriada da rodada (isto é, durante o movimento). Ações simples tais como largar o que estiver nas mãos podem ser executadas com a permissão do Mestre de Jogo, que pode assinalar uma penalidade (para o BO do personagem) se necessário.

Se um personagem está em luta, ele tem a opção de se mover 3m imediatamente antes dos ataques de luta corporal serem resolvidos (isto é, o movimento é uma carga, sendo então parte do ataque). O atacante pode também manusear um item (ex.: desembainhar uma espada, empunhar um escudo, pegar ervas de uma algibeira no cinto, etc.), mas então o Bônus Ofensivo é modificado em -30.

Um ataque é resolvido com o atacante fazendo uma jogada aberta de ataque, adicionando quaisquer modificadores aplicáveis, e aplicando o total à tabela de ataque apropriada. O resultado usualmente irá requerer uma segunda jogada na Tabela de Falha, numa tabela de críticos, ou na Tabela de Lance de Resistência. Modificadores especiais de ataque são dados nas tabelas de ataque, e propriedades especiais de ataque são dadas nas tabelas de Estatísticas: a Tabela de Estatísticas de Armas CST-1, a Tabela de Estatísticas de Animais CST-2, e a Tabela de Estatísticas de Feitiços CST-3. Resumindo:

- 1) O Atacante faz uma jogada aberta de ataque.
- 2) Se um resultado NM (não-modificado) for obtido, prossiga para 4.
- 3) Todos os modificadores aplicáveis são incluídos na jogada.
- 4) O total é aplicado à tabela de ataque apropriada.
- 5) O resultado pode requerer uma jogada numa segunda tabela.

6.61 SEQUÊNCIA DE ATAQUES DO MESMO TIPO

Todos os feitiços de ataque são resolvidos simultaneamente. Todos os ataques de projétil e arremesso são resolvidos simultaneamente. Ataques de luta corporal são resolvidos um de cada vez; o personagem com o maior Bônus de Movimento e Manobra resolve seu ataque primeiro, prosseguindo então o personagem com o segundo maior bônus, etc. Se os bônus de Movimento e Manobra de muitos personagens em luta corpo-a-corpo forem iguais, estes ataques são resolvidos simultaneamente.

Se o ataque de um personagem for uma ação de oportunidade (adiada de uma rodada anterior, ou do começo da rodada corrente), ele é sempre resolvido antes dos outros ataques do mesmo tipo.

6.62 ESCOLHA DE ALVO E BLOQUEIO

Imediatamente antes que os ataques corporais sejam resolvidos, todos os combatentes devem decidir quais oponentes eles atacam e quanto de seus Bônus Ofensivos eles desejam utilizar para bloquear. Um personagem apenas pode atacar um oponente que esteja adjacente a ele (dentro de 3m). Está é uma forma aceitável de movimento limitado. Se mais de um adversário estiver disponível, o personagem deve escolher um para atacar. Ele pode atacar um adversário e usar seu bônus de escudo contra outro (veja a Seção 2.75), se for fisicamente possível.

Bloqueio de Ataques Corporais – Um personagem pode “bloquear” o ataque corporal do alvo com quem ele está lutando. Ele pode reduzir seu Bônus Ofensivo por qualquer quantidade (maior ou igual a 0), e a jogada de ataque corporal de seu alvo será diminuída naquela quantidade. Ou seja, o personagem pode usar todo ou parte de seu Bônus Ofensivo para subtrair da jogada de ataque corporal de um de seus oponentes adjacentes. O personagem ainda pode fazer sua jogada de ataque corporal contra o adversário que ele bloqueou, adicionando qualquer parte do Bônus Ofensivo que não tenha sido usado para bloquear (esta parte pode ser 0).

Um personagem atordoadado **OU** usando uma arma de 2-Mãos não pode bloquear com mais do que metade de seu Bônus Ofensivo.

Quando os personagens indicarem suas ações para uma rodada (veja a Seção 6.2), o Mestre de Jogo pode desejar requerer que eles indiquem ou escrevam seu alvo e a quantidade com a qual eles desejam bloquear.

Bloqueio de Projéteis – Se um personagem tiver um escudo e estiver encarándo um oponente que lhe ataque com projéteis, ele pode “bloquear” o ataque de projétil com até metade de seu Bônus Ofensivo (se lida com isso como num bloqueio de ataque corporal). Isto pode ser combinado com metade de seu movimento normal (sem correr) ou um ataque corpo-a-corpo modificado por metade de seu Bônus Ofensivo.

6.63 JOGADAS NÃO MODIFICADAS

Certos resultados nas tabelas de ataque são marcados com um “NM”. Quando a jogada de ataque antes da modificação cair dentro de um destes resultados, nenhuma modificação é feita para a jogada de ataque. Estes resultados podem apenas ser alcançados se a jogada não modificada cair dentro destes valores. Jogadas modificadas que caíam nestes resultados são tratadas como o resultado seguinte menor (ou maior).

6.64 LIMITAÇÕES DE RESULTADOS MÁXIMOS E MÍNIMOS

As tabelas de ataque têm resultados máximos e mínimos. Se uma jogada de ataque modificada exceder um resultado máximo, a jogada é tratada como o maior resultado não-NM permitido. Se uma jogada de ataque modificada for menor que o resultado mínimo, a jogada é tratada como o menor resultado não-NM.

Na maioria das tabelas de ataque o resultado máximo é 150 ou um a menos que um resultado não modificado, enquanto o resultado mínimo é usualmente um a mais que o resultado não modificado de falha. Na Tabela de Ataque de Raio AT-7 o resultado máximo é determinado pelo tipo do feitiço; nas tabelas de ataques de animais (Tabela AT-5 e AT-6) o resultado máximo é determinado pelo tamanho do animal (pequeno, médio, grande ou enorme).

6.65 RESULTADOS DE ATAQUES

Um ataque pode ter muitos resultados dependendo da jogada de ataque (modificada ou não modificada). Estes resultados incluem danos, falhas, críticos, e modificadores de Lances de Resistência.

FALHAS – Se uma jogada de ataque resultar num “F”, o ataque falhou e uma jogada de falha deve ser feita nas Tabelas de Falha FT-1, FT-2, FT-3 ou FT-4. Uma jogada de Falha é modificada apenas pelo tipo de arma ou feitiço usado no ataque. Se o ataque é feito com uma arma, uma Falha ocorre se a jogada original não modificada for igual ou menor ao número de falha da arma sendo usada (veja a Tabela CST-1 para os diversos valores). Ataques de animais que falhem meramente resultarão em nenhum dano sendo causado.

AVARIAS – Os resultados numéricos em todas as tabelas de ataque, exceto a Tabela de Ataque com Feitiços Básicos AT-9, é igual ao número de avarias causadas no alvo.

CRÍTICOS – Os resultados de letras (A, B, C, D e E) indicam que o alvo recebeu um ou mais golpes críticos (crítico ou crít). O tipo e número do crítico depende do tipo de arma ou feitiço usado. Esta informação é dada nas tabelas de estatísticas (Tabelas CST-1, CST-2 e CST-3). Para determinar o resultado do crítico uma segunda jogada é feita, modificada por um bônus baseado na severidade o crítico (isto é, qual letra), e então aplicado à coluna de crítico apropriada. Finalmente, os resultados de um crítico são aplicados ao alvo.

Os críticos causam danos muito específicos aos alvos que os recebem. Todo o dano especificado pelos críticos será auto-explicativo, exceto pelos resultados muito comuns a seguir:

+ # **avarias**. – Esta quantidade (#) de avarias é recebida em adição ao resultado normal de avarias derivado da tabela de ataque usada (ex.: “+5 avarias.”).

avarias por rodada. – Cada rodada após o crítico ter sido recebido, o alvo recebe esta quantidade (#) adicional de avarias devido à dor e sangramento (ex.: “3 avarias/rodada.”).

Atordoadado # rodadas. – O alvo é atordoadado por uma quantidade (#) de rodadas, durante as quais ele não pode atacar e pode bloquear com apenas 50% de seu Bônus Ofensivo. Quaisquer outras ações requerem uma jogada de manobra modificada por um -50 (ex.: “Atordoadado por 5 rodadas.”).

- # **para atividade**. – Todos os bônus do alvo (exceto BD e LR’s) são diminuídos em # (ex.: “-10 para atividade.”).



LANCES DE RESISTÊNCIA – Resultados que não sejam falhas na Tabela de Feitiços Básicos AT-9 são números que são usados como modificadores para o Lance de Resistência do alvo. Um resultado deste tipo requer que o alvo faça um Lance de Resistência para evitar (ou diminuir) os efeitos do feitiço.

Uma vez que este modificador tenha sido obtido de uma jogada de ataque, o alvo deve fazer uma jogada e adicionar o modificador da jogada de ataque, o modificador de LR do alvo e quaisquer outros modificadores apropriados (veja a Tabela RRT). Então os níveis do atacante e do alvo são cruzados para obter um número na Tabela de Resistência RRT. Se a LR modificada do alvo for maior ou igual a este número, ele foi bem sucedido em resistir ao feitiço, de outro modo o alvo falhou em resistir. Os resultados de falhar em resistir variam conforme o feitiço, mas são uniformemente ruins.

EXEMPLO: Suponha que no exemplo de aventura apresentado na Parte I (p6): Orc #2 decide empunhar seu escudo e atacar Naug com sua espada curta, o Orc #3 decide largar sua espada curta e sacar sua espada de 2-Mãos, e Naug decida sacar seu machado e empunhar seu escudo. Eles terminarão próximos uns dos outros, Orc#2 à esquerda de Naug e Orc #3 à direita de Naug. Agonar decide preparar seu feitiço por uma 2ª rodada já que Chinta Kari não está em perigo imediato (como um Elfo, ele pensa que Naug é “apenas um Anão”), enquanto Chinta Kari escutando os gritos ainda se agacha sob a arca. Drogo começa a se esgueirar por trás dos Orcs.

Os bônus pertinentes para os combatentes são:

	Bônus						
	BO	ARMAD.	BD	Escudo	Manob	ARMA	PVs
Naug	65	malha	10	Sim	+0	Machado	46
Orc #2	50	c. rígido	10	Sim	+5	Espada Curta	22
Orc #3	40	c. rígido	5	Não	+0	Espada 2-Mãos	28
Drogo	35	nenhuma	30	Não	+40	Espada Curta	27
Agonar	8	nenhuma	20	Não	+25	Feitiços	31
Chinta	30	c. rígido	10	Sim	+20	Maça	25

– Todos os combatentes são destros.

Devido aos bônus de Manobra, o Orc#2 atacará primeiro e o Orc#3 e Naug atacam simultaneamente (os outros estão executando outras ações nesta rodada). Naug usa seu escudo contra o Orc #2, ele decide usar 20 de seu BO para bloquear o Orc#3 (subtraindo 20 do ataque do Orc #3), e decide usar seu BO de 45 para atacar o Orc #3. Os Orcs decidem atacar com todos seus BO's e não bloquear (Orcs gostam disso).

Orc#2 tira um 86, seu BO de 40 (50 - 10 para uma espada curta contra uma cota de malha) é adicionado, o BD de Naug e seu bônus de escudo de 25 são subtraídos, e um total de 91 é obtido. Cruzando este com a cota de malha na Tabela AT-1, vemos que Naug recebeu 8 avarias mas nenhum crítico.

O Orc #3 e Naug atacam simultaneamente (se Naug tivesse sido atordoado pelo ataque do Orc #2, ele não seria capaz de atacar, mas poderia bloquear com metade de seu BO, 33). O Orc #3 tira um 98, já que é entre 96 e 100, ele rola novamente (tirando um 14) e adiciona o resultado a sua primeira jogada. Isto dá um total de 112. Ele adiciona seu BO de 40, subtrai 10 do BD de Naug e 20 de seu bloqueio, e um total de 122 é obtido. Verificando a Tabela AT-3, vemos que Naug recebeu 24 avarias e um crítico “C” (os Orcs jogaram bem).

Naug tira um 93, e adiciona a porção de seu BO deixada para atacar (+45), subtrai 5 do BD do Orc #3, e obtém um total de 133. Na Tabela AT-1, nós vemos que o Orc #3 recebe 18 avarias e um crítico “D”.

Verificando as Tabela de Estatísticas de Armas (ST-1), vemos que uma espada de 2-Mãos causa um crítico primário de Corte e um crítico secundário de Esmagamento. Então Naug recebeu um crítico de Corte “C”, um de Esmagamento “A” e um total de 32 avarias. O Orc #3 recebeu 18 avarias e um crítico de Corte “D”.

O crítico de Corte “C” de Naug é um 32 (a jogada atual): ele recebe 5 avarias a mais e já que ele está usando protetores de



pernas, não recebe mais nenhum dano deste crítico de corte. Seu crítico de Esmagamento “A” é um 58 (da jogada) menor 20 (por ser um crítico “A”) dando um 38: ele recebe mais 5 avarias e fica atordoado por 1 rodada. Naug está com “sorte”; ele recebeu “apenas” 42 avarias (com mais de 46 ele cai inconsciente) e está atordoado por uma rodada. O crítico do Orc#3 é um 28 (da jogada), mais 10 por ser um crítico “D”, resultando em 38; o Orc recebe mais 3 avarias, totalizando 21 (mais 2 e ele cai inconsciente), ele recebe 1 avaria por rodada, e deve subtrair -5 de todos os seus bônus.

As coisas não parecem boas para Naug: seus dois oponentes não estão atordoados, lê está atordoado, e se levar mais 5 avarias perderá a consciência.

A próxima rodada começa com a situação acima, e com Drogo por trás do Orc #2, Agonar pronto para lançar seu feitiço de sono (tendo preparado por 2 rodadas para evitar penalidade), e Chinta Kari ainda sob a arca (ela está começando a espiar lá fora). Agonar atacará primeiro, pois está evocando um feitiço. Drogo golpeará a seguir por causa de seu bônus de manobra de +40. Naug não pode atacar (ele está atordoado, e pode bloquear com apenas metade de seu BO) e os Orcs atacam simultaneamente, pois o bônus de manobra do Orc #3 foi reduzido para 0 pelos resultados do crítico.

Agonar tira um 01, isto é uma jogada não modificada e o feitiço falha automaticamente como indicado na Tabela AT-9. Agonar tira um 98 (uma jogada de 88 + 10 por usar um feitiço de Classe F) na Tabela de Falha com Feitiços (FT-3), fazendo com que o feitiço afete Agonar. Agonar faz um Lance de Resistência (na Tabela RRT ele vê que precisa de 50 ou mais para resistir); rolando um 37, ele fracassa em resistir e cai no sono. Nada bom para o time da casa, agora tudo depende de Drogo, o Hobbit.

Drogo decide Emboscar o Orc #2 (veja a Seção 2.3), tira um 87 numa jogada de manobra para fazer isso, e conseguir (Drogo tem um Nível de Habilidade de Emboscada de 2). Ele tira 65 em sua jogada de ataque, adiciona seu BO de 35, adiciona +10, pois está usando uma espada curta contra uma armadura de couro, adiciona um bônus de 15 por um ataque nos flancos e 20 por um ataque pelas costas e 20 por um ataque de surpresa, subtraindo 10 do BD do Orc (mas não do escudo), e obtém um total de 155. Este é reduzido para 150, o resultado máximo na Tabela AT-1. O Orc recebe 22 avarias e um crítico de Corte “E”. Drogo tira um 78 (uma jogada de 58 + 20 por ser um crítico “E”), entretanto seu nível de habilidade em Emboscada de 2 pode ser adicionado, resultando num 80. Drogo decide fazer isto e a artéria carótida do Orc #2 é cortada, seu pescoço é quebrado e ele morre em uma rodada.

É claro que o Orc #2 não poderá atacar (ou fazer qualquer outra coisa mais, exceto gorgolejar). O Orc #3 gira para pegar impulso com sua espada de 2-Mãos, e tira um 04. Desafortunadamente para o Orc, isto é uma falha (espadas de 2-Mãos falham com um resultado 01-05, não modificado). A jogada de falha é um 28, ele causa em si mesmo 2 avarias, totalizando 23 avarias. O Orc perde a consciência e cai. Naug não consegue acreditar no que aconteceu. Chinta Kari começa a sair de debaixo da arca, enquanto Drogo limpa sua espada curta e Agonar ronca enquanto flutua de volta para o chão. O grupo chegou bem perto (da morte) desta vez.

6.66 ALCANCE E RECARGA

Os personagens podem usar certas armas para ataques de projétil contra alvos que não estejam adjacentes. A Tabela de Estatísticas de Armas CST-1 indica quais armas são capazes de realizar ataques até uma certa distância dando-lhes um alcance base. Para cada arma com um alcance base, a tabela dá os alcances curto, médio, longo e máximo; cada alcance fornece um modificador para a jogada de ataque. Os alcances são baseados em múltiplos do alcance base.

Todos os arcos e fundas requerem carga e recarga. O número de rodadas requerido para carregar cada arma (e recarregar sem penalidade) é dado na Tabela de Estatísticas de Armas CST-1. Algumas das armas podem ser recarregadas em poucas rodadas (mesmo 0 rodadas), resultando num modificador (dado na tabela) para a próxima jogada de ataque de projétil feita por aquela arma. A não ser que o tempo de carga/recarga seja 0, carregar ou recarregar conta como a ação para uma rodada, mas o personagem ainda pode se mover até 3 m.



EXEMPLO: Um arco composto tem um alcance base de 23m, dessa forma, quando ele é disparado a uma distância entre 0,3 m e 23 m, não há modificadores para o BO (este é um alcance curto). Quando um arco composto é disparado num alvo entre 23,1m e 46 m, o modificador para o BO é -25 (alcance médio). Entre 46,1 m e 69 m o modificador para o BO é -50 (alcance longo), e entre 69,1 m e 92 m o modificador é -75 (alcance máximo). Disparos num alvo a mais de 92 m de distância não são permitidos.

Um arco composto normalmente precisa de 1 rodada para carregar ou recarregar sem penalidade, e então pode ser disparado uma vez em qualquer outra rodada sem penalidade. Entretanto, ele pode ser recarregado em 0 rodadas (“recarga (0) com -25 para o BO”) e disparado na rodada imediatamente posterior a qual ele foi disparado, se o BO para aquela rodada for reduzido em 25. Assim disparar todas as rodadas resultaria numa penalidade de -25 para o BO do arqueiro.

Um personagem chamado Sheynk dispara seu arco composto num Orc e erra. Na próxima rodada ele tem duas opções para recarregar: ele pode disparar novamente com um -25 para seu BO (normalmente 55), resultando num ataque de projétil com um BO de +30 contra o Orc **OU** ele pode gastar uma rodada recarregando. Ele decide gastar a rodada recarregando, e então na terceira rodada ele pode disparar com seu BO de 55 inteiro.

6.7 AÇÕES CONFLITANTES

Algumas vezes as ações de dois ou mais personagens podem conflitar, e o Mestre de Jogo deve resolver o problema. Em geral, ambos podem fazer jogadas de conflito modificadas pelos seus respectivos bônus de Movimento e Manobra. O Mestre de Jogo dá a cada jogada uma dificuldade e obtém resultados da Tabela de Manobra de Movimento (MT-1). Então o personagem com o maior dos dois resultados vence, e a diferença entre os dois resultados dá ao Mestre de Jogo alguma idéia de quão bem sucedido ele foi. O mesmo resultado por ambos os personagens significa algum tipo de empate, e o Mestre deve decidir o que acontece. Estas jogadas de conflito são usadas apenas como uma medida da efetividade e rapidez da ação de um personagem e não afetam a ação sendo tentada.

Um dos conflitos mais comuns ocorrem quando um personagem tenta evitar uma luta corpo-a-corpo com outro. Se um adversário estiver adjacente a um personagem e tente manobrar para escapar antes que uma briga ocorra, o personagem que escolheu lutar como sua ação pode decidir atacar o personagem antes que ele escape. Ambos os personagens fazem jogadas de conflito. Se o personagem que está tentando lutar tiver o resultado maior, o ataque é resolvido normalmente e então a manobra de fuga é resolvida se o personagem tentando escapar ainda estiver de pé. Se o resultado do personagem manobrando para escapar for maior, ele pode executar sua manobra antes que o outro personagem possa atacar. Se houver um empate (resultados iguais), é sugerido que ao personagem atacante seja permitido atacar em combate corporal com metade de seu Bônus Ofensivo (ou todo ele se o outro personagem cancelar sua ação de manobra) **OR** ele pode esperar e lutar com todo o seu Bônus Ofensivo.

Se um personagem tentar mover-se num alcance de 3 m de outro personagem que esteja executando uma ação de ataque corporal de oportunidade (veja a Seção 6.2), o personagem em combate pode interceptá-lo, interromper seu movimento e atacar.

EXEMPLO: No exemplo de aventura na Parte I (p6) um Orc decide fugir pela porta principal da torre passando pro Drogo que está escondido com sua arma pronta (estado de ataque de oportunidade). Neste caso Drogo pode atacar automaticamente. Suponhamos entretanto, que o Orc está parado próximo a uma janela virado para Naug, que está com um machado de guerra sujo de sangue e obviamente escolheu ataque corpo-a-corpo como sua ação. O Orc escolheu fazer uma manobra de movimento fugir pela janela a fora antes que Naug possa atacar. Naug diz ao Mestre de Jogo que ele quer atacar antes que o Orc possa fugir. O Mestre avalia a jogada de conflito de Naug como “leve” e a do Orc como “média”. Tanto Naug quanto o Orc têm +0 como bônus de Movimento e Manobra.

O Orc tira um 87, obtendo um resultado “70” na Tabela de Manobra de Movimento (MT-1). Se Naug tirar um 56 ou mais, irá atacar o Orc, e se o Orc ainda for capaz (boa sorte Orc) poderá tentar sua manobra quando o movimento for resolvido. Se Naug tirar um 40 ou menos o Orc poderá tentar sua manobra imediatamente, e se ele conseguir passar pela janela, Naug não será capaz de atacar (ele pode cancelar seu ataque e pegar ½ de seu movimento normal). Se Naug tirar entre 41 e 55, será um empate. O Mestre de Jogo decide que Naug poderá atacar com ½ de seu BO antes que o Orc faça sua manobra. É claro, se Naug escolher esperar para ver se o Orc consegue pular a janela (se o Orc escorregar, Naug irá liquidiá-lo).

6.8 FATORES DIVERSOS

Há uma variedade de fatores que surgem durante situações táticas que não podem ser cobertas por um conjunto de regras. O Mestre de Jogo deve usar o bom senso e uma jogada de dados (resultado baixo é ruim, alto é bom) para tomar uma decisão em tais casos. Muitas técnicas descritas abaixo ajudarão nestas decisões.

6.81 JOGADAS DE ORIENTAÇÃO

Se um personagem tenta uma ação que possa deixá-lo confuso (ex.: teleportes, mergulhos, quedas, ser derrubado, etc.), o Mestre de Jogo pode requerer uma jogada de orientação (modificada pelo Bônus de Percepção do personagem) para determinar o quanto o personagem está ciente e preparado. A jogada de orientação pode ser feita na Tabela de Manobra de Movimento MT-1 com o resultado indicando quanta ação será permitida para a próxima (ou atual) rodada, ou em quanto os bônus são reduzidos.

EXEMPLO: O Orc do exemplo anterior é bem sucedido em fugir pela janela. O Mestre de Jogo determina que a jogada de orientação é “fácil”, e então faz uma jogada de orientação de 52, modificada pelo bônus de Percepção +5 do Orc, totalizando 57. Na Tabela MT-1, um resultado de “90” é obtido. Então, qualquer bônus na próxima rodada é reduzido em 10 ($100 - 90 = 10$), e ele pode movimentar-se 90% do normal. É claro que este mesmo processo também é usado para personagens jogadores.



6.82 JOGADAS BÁSICAS DE PERCEPÇÃO

Se algo acontecer durante um combate que possa ser notado pelo personagens (ex.: a chegada de novos combatentes, um personagem se esgueirando para emboscar alguém, etc.), o Mestre de Jogo pode requerer uma jogada de Percepção de todos os personagens que possam notar isto. Estas jogadas são resolvidas na Tabela de Manobra Estática MT-2. Alternativamente, o Mestre de Jogo pode usar as jogadas para ajudar a tomar uma decisão subjetiva.

EXEMPLO: No exemplo de aventura na Parte I (p6) três Orcs sobem as escadas até o piso térreo da torre. Drogo está escondido próximo à porta principal. O Mestre de Jogo pode permitir jogadas de Percepção para ver se os Orcs o notam. Drogo foi bem sucedido numa manobra estática de Esconder, assim o Mestre de Jogo avalia as jogadas de Percepção dos Orcs como “Extremamente Difíceis”, dando-lhes um modificador de -30. As jogadas dos Orcs são 23, 57 e 133 (a última jogada foi um 98 com uma segunda jogada de 35 adicionada à primeira, já que ela foi entre 96 e 100); com o modificador de -30 e com seus bônus de percepção de +5, os totais das jogadas são -02, 32 e 108. O primeiro Orc não nota nada (talvez porque a besta de Naug esteja para matá-lo) e o segundo Orc também não nota nada. O terceiro Orc percebe que Naug, Agonar e Chinta Kari estão na torre e considera a possibilidade de outros oponentes escondidos, mas ele não vê Drogo. Se sua jogada tivesse totalizado 111 ou maior, ele teria visto Drogo.



6.83 DIRECIONAMENTO

O Mestre de Jogo pode desejar usar algum tipo de mecanismo (veja a Seção 6.1) para manter registro da direção para a qual cada personagem está olhando, já que isto realmente ajuda a determinar o quê cada personagem percebe e o quê ele é capaz de fazer.

6.84 COMUNICAÇÃO ENTRE PERSONAGENS

Quando os personagens falam ou planejam no meio de um combate, é assumido que eles estão falando alto e podem ser escutados pelo inimigos. É claro que se eles estiverem próximos o suficiente poderão falar baixo ou sussurrar. Se uma discussão longa e complicada surgir ou uma sugestão complexa for feita por um personagem para outro, isto pode constituir sua ação para aquela rodada.

Se um grupo de personagens mantiver uma discussão sobre o quê fazer ou aonde ir, a quantidade de tempo real gasta falando pelo personagens pode ser tratada pelo Mestre de Jogo como o tempo gasto pelos personagens dentro do jogo. Por exemplo, se um grupo de jogadores leva 5 minutos para decidir como entrar por uma porta em particular, isto poderá ter levado 30 rodadas de tempo de jogo (30 rodadas a 10 segundos a rodada é igual a 5 minutos).



7.0 LISTAS DE FEITIÇOS, TABELAS E FICHAS DE REGISTRO

O sistema *Middle-earth Role Playing* contém uma quantidade de listas, tabelas e fichas, que são usadas para jogar e ajudar o Mestre de Jogo e os personagens. As listas de feitiços contêm as descrições e parâmetros de feitiços que certos personagens podem evocar. As tabelas vão de tabelas táticas de resolução de combate até tabelas estratégicas para clima, tesouros e preços. As fichas de registro provêem mecanismos para manter registro da informação requerida para jogar.

7.1 LISTAS DE FEITIÇOS

Cada lista de feitiço é organizada com o título da lista no topo, seguido por um resumo dos feitiços daquela lista, e concluindo com as descrições detalhadas e explicações de cada feitiço. As descrições de feitiços individuais são ordenadas de acordo com os níveis dos feitiços (níveis 1 até 10). A área de efeito de cada feitiço, duração, e alcance são listados nos resumos. Os significados para algumas das abreviações e notações usadas nos resumos dos feitiços e descrições são fornecidos abaixo.

ABREVIACÕES:

rd – rodada (10 segundos)

min – minuto (60 segundos ou 6 rodadas)

hr – hora (60 minutos ou 360 rodadas)

dia – 24 horas (1440 minutos ou 360 rodadas)

cm – centímetros

m – metros

km – quilômetros

m³ – metros cúbicos (multiplique por 1000 para obter a equivalência em litros)

x # x # - as dimensões físicas de uma área ou objeto

R – raio

/nvl – por nível do evocador

– – Os efeitos duram apenas um instante

***** – O feitiço é instantâneo e quaisquer jogadas requeridas para lançá-lo (isto é, jogadas de ataque) não são modificadas pelo número de rodadas de preparação.

c – Concentração (veja seguir) é necessária tanto para evocar quanto para controlar o feitiço, ou ele durará tanto quanto for a concentração do evocador.

C – O feitiço dura tanto quanto durar a concentração do evocador (veja abaixo).

P – A duração dos efeitos do feitiço é “permanente” no sentido de que a condição física ou mental criada pelo feitiço é real. A condição “permanente” criada pode ser perturbada por outro feitiço ou forças físicas naturais. Por exemplo, Congelar Água irá criar uma condição “permanente” de água congelada, mas o gelo criado irá derreter normalmente. Similarmente, qualquer coisa criada “permanentemente” ou alterada por um feitiço irá deteriorar e dispersar de acordo com as leis e propriedades físicas normais.

% de chance – Esta é a porcentagem de chance de um evento ocorrer. Role o D100 e se a jogada for menor ou igual ao # dado, o evento ocorre; de outro modo, não ocorre.

“tempo” / # pt de falha de LR – Se um alvo falhar num Lance de Resistência (LR), a duração do efeito do feitiço é aumentada pelo “tempo” indicado, uma vez para cada incremento de # pontos (pts) que o alvo falhar em resistir. Suponhamos, por exemplo, que um feitiço (Cegar) indique “10 min / 10 pts de falha de LR”. Se o alvo precisar tirar um 50 para resistir e tirar um 24, ele terá falhado em resistir por 26 pontos ou dois incrementos completos de 10 pontos. Assim, o alvo é cegado por 20 minutos.

PARÂMETROS DOS FEITIÇOS:

Área de Efeito: Esta é o escopo dos efeitos do feitiço. Dependendo do feitiço, isto pode ser o tamanho e forma da área afetada, o tipo do alvo, o número de alvos, a massa afetada, etc. Para alguns feitiços a área de efeito varia com o nível do personagem (ex.: R3m/nvl significa um raio igual a três metros por nível do evocador). A área ou número dado é um limite máximo e pode ser reduzido se o evocador assim desejar.

Duração: A duração de um feitiço determina quanto tempo duram seus efeitos. A duração pode ser apenas por um instante (–), por uma quantidade fixa de tempo (ex.: 1 min), por uma quantidade de tempo dependendo do nível do evocador (ex.: 1 min/nvl), por tanto tempo quanto o personagem se concentre (C), ou indefinidamente (P ou diversos). A duração dada é um limite máximo, e o evocador pode cancelar um de seus feitiços (antes de sua duração ter acabado) concentrando-se por uma rodada. Cancelar um feitiço nem sempre neutraliza seus efeitos (ex.: cancelar uma Parede de Fogo não some com as queimaduras que ela possa ter causado).

Alcance: O alcance é a distância que pode separar o evocador do alvo de seu feitiço, ou dos efeitos diretos do mesmo. Alcances típicos são: apenas sobre o próprio evocador (pessoal), tocar o alvo (toque), uma distância fixa (ex.: 30 m), ou uma distância dependente do nível do evocador (ex.: 3m/nvl). O alcance dado é um limite máximo e podem ser evocados feitiços (ou seus efeitos) num alvo menos distante. Se um feitiço tiver uma área de efeito, o centro (ou o centro aproximado) da área de efeito deve estar dentro do alcance, mas parte da área afetada pode estar fora do alcance.

CLASSES DE FEITIÇOS:

(E) – Feitiço Elemental: Estes feitiços usam a força do feitiço para manipular elementos físicos (calor, frio, vento, luz, água, terra, som, cheiro, gosto, tato). Estes elementos (e não o feitiço) são usados tanto para atacar o alvo diretamente quanto para afetar os sentidos de um alvo. Já que os elementos são reais, Lances de Resistência normalmente não são permitidos. Feitiços elementais de ataque e feitiços de ilusão caem nesta classe.

(F) – Feitiço de Força: Estes feitiços envolvem a manipulação direta de matéria, energia, os elementos, ou seres vivos através do uso da energia do feitiço. Se o feitiço tiver um alvo capaz de resistir, este deve fazer um Lance de Resistência para ver se é afetado pelo feitiço. Muitos feitiços básicos de ataque caem nesta classe.

(P) – Feitiço Passivo: Estes feitiços usualmente afetam um alvo apenas passiva ou indiretamente. Assim, se um Lance de Resistência for permitido (o Mestre de Jogo deve decidir), seu propósito será apenas determinar se o alvo está consciente do feitiço. Muitos feitiços de detecção e proteção caem nesta classe.

(U) – Feitiço Utilitário: Estes feitiços afetam apenas o evocador, um alvo cooperativo, ou um alvo incapaz de resistir. Assim, Lances de Resistência usualmente não são necessários. Ainda pode ser requerido um Lance de Resistência de um alvo cooperativo que seja capaz de resistir, mas este lance é modificado em -50. A maioria dos feitiços de cura caem nesta categoria.

(I) – Feitiço de Informação: Estes feitiços envolvem coleta de informação através de meios que não requeiram quaisquer Lances de Resistência.

NOTA: Um alvo é capaz de resistir a um feitiço se for uma criatura viva **OU** se for mágico ou encantado **OU** se tiver propriedades especiais que possam resistir o feitiço (a decisão será do Mestre de Jogo).

DEFINIÇÕES DE TERMOS DE FEITIÇOS:

Animal – Uma criatura viva com sentidos e locomoção voluntária, mas não particularmente inteligente.

Ser – Qualquer criatura inteligente, incluindo todos os tipos humanóides, criaturas encantadas, etc.

Concentração – Se um evocador estiver se “concentrando”, ele não poderá executar qualquer outra ação que não seja mover-se até 3 m a cada rodada. Se ele for atacado e receber avarias, deverá fazer uma jogada de orientação para manter a concentração. A concentração é automaticamente quebrada se um personagem for atordoado ou levado à inconsciência. Certos feitiços (com uma duração diferente de “C”) permitem que o evocador quebra a concentração e então volte a se concentrar depois (ex.: a maioria dos feitiços de detecção).

Inorgânico – Não derivado de organismos vivos (ex.: ferro, cobre, prata, água, vidro, etc.).

Órgão – Uma parte diferenciada de um organismo, adaptada para uma função específica (ex.: um fígado é um órgão, um coração é um órgão, mas os músculos numa perna não são um órgão).

Orgânico – Derivado de organismos vivos (ex.: couro, ossos, algodão, lã, etc.).



7.11 LISTAS ABERTAS DE FEITIÇOS DE ESSÊNCIA

APRIMORAMENTO FÍSICO

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – RESISTIR AO CALOR	1 alvo	1 min/nvl	3 m
2 – RESISTIR AO FRIO	1 alvo	1 min/nvl	3 m
3 – OUVIDOS AGUÇADOS	1 alvo	10 min/nvl	3 m
4 – EQUILÍBRIO	1 alvo	varia	3 m
5 – VISÃO NOTURNA	1 alvo	10 min/nvl	3 m
6 – VISÃO PERIFÉRICA	1 alvo	10 min/nvl	3 m
7 – SONORIDADE	1 alvo	10 min/nvl	3 m
8 – VISÃO AQUÁTICA	1 alvo	10 min/nvl	3 m
9 – RESPIRAR ÁGUA	1 alvo	10 min/nvl	3 m
10 – RESPIRAR GÁS	1 alvo	10 min/nvl	3 m

1 – RESISTIR AO CALOR (U) O alvo é totalmente protegido de qualquer calor natural até 90°C, e adiciona +10 para LR vs. feitiços de calor e -10 contra calor elemental e feitiços de ataque baseados em fogo.

2 – RESISTIR AO FRIO (U) Igual a Resistir ao Calor, exceto que protege contra frio natural até -34°C e modifica feitiços envolvendo frio em 10.

3 – OUVIDOS AGUÇADOS (U) A audição do alvo é aumentada para o dobro da efetividade normal.

4 – EQUILÍBRIO (U*) Adiciona +50 para quaisquer jogadas para uma manobra lenta (ex.: andar numa trave de 7,5 cm).

5 – VISÃO NOTURNA (U) O alvo pode ver 30m em escuridão normal (ex.: noite ou salas escuras) como se estivesse na luz do dia. Escuridão mágica reduzirá os efeitos deste feitiço.

6 – VISÃO PERIFÉRICA (U) O alvo fica com um campo de visão de 300 graus, em todas as direções exceto para trás.

7 – SONORIDADE (U) A voz do alvo têm intensidade triplicada. Isto não causa efeito em suas capacidades de evocar feitiços.

8 – VISÃO AQUÁTICA (U) Como Visão Noturna, exceto que o alvo pode ver 30 m na água.

9 – RESPIRAR ÁGUA (U) O alvo pode respirar água como se fosse ar, mas será incapaz de respirar o ar normal (ele irá desmaiar, mas não morrer).

10 – RESPIRAR GÁS (U) Como Respirar Água, exceto que o alvo pode respirar qualquer gás como se fosse ar normal.

MÃO DA ESSÊNCIA

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – VIBRAÇÕES	até 2,2 Kg	1 min/nvl	30 m
2 – ESCUDO *	peçoal	1 min/nvl	peçoal
3 – PERMANÊNCIA	até 2,2 Kg	1 min/nvl	30 m
4 – TELECINESE	até 2,2 Kg	1 min/nvl	30 m
5 – DEFLEXÕES	1 projétil	–	30 m
6 – VIBRAÇÕES	até 9 Kg	1 min/nvl	30 m
7 – DESVIAR LÂMINA	1 ataque corporal	–	30 m
8 – PERMANÊNCIA	até 9 Kg	1 min/nvl	30 m
9 – TELECINESE	até 9 Kg	1 min/nvl	30 m
10 – MIRAR	1 projétil	1 rodada	T

1 – VIBRAÇÕES (F) Faz com que um objeto (massa até 2,2 Kg) vibre rapidamente; se for frágil pode quebrar (faça um LR). Se for um objeto que estiver sendo segurado, quem segura deve fazer um LR (a cada rodada) ou irá deixá-lo cair.

2 – ESCUDO (F*) Gera um escudo de força invisível em frente ao evocador; ele subtrai 25 de ataques de projétil e luta corporal e funciona como um escudo normal (ex.: ele é operado como se estivesse sendo segurado pelo evocador) se o evocador já não estiver usando um.

3 – PERMANÊNCIA (F) Exerce 2,2 Kg de pressão sobre uma pessoa ou objeto. O objeto não pode ser movido deixado sozinho, e a pressão só pode ser exercida em uma direção.

4 – TELECINESE (F) Um objeto pode ser movido (massa de até 2,2 Kg), 30 cm/segundo sem aceleração. Seres vivos ou itens em contato com seres vivos fazem um LR normal baseado no ser vivo. Se o evocador parar de se concentrar antes de acabar a duração, o objeto permanece imóvel como se “Permanência” tivesse sido lançado sobre ele.

5 – DEFLEXÕES (F) O evocador pode desviar qualquer projétil que passe até 30 m dele; isto faz com que seja subtraído 100 do ataque de projétil (o projétil precisa passar no campo de visão do evocador).

6 – VIBRAÇÕES (F) Como acima, exceto que o limite de massa é 9 Kg.

7 – DESVIAR LÂMINA (F*) Como Deflexões, exceto que seu efeito é contra ataques de luta corpo-a-corpo.

8 – PERMANÊNCIA (F) Como acima, exceto que o limite de massa é 9 Kg.

9 – TELECINESE (F) Como acima, exceto que o limite de massa é 9 Kg.

10 – MIRAR (F*) Concentrando-se na mente de um atirador e no voo do projétil, o evocador pode causar +50 para ser adicionado à jogada de ataque do projétil. O evocador deve se concentrar, tocar o atirador e ver o projétil por toda a rodada em que o projétil é disparado.



ILUSÕES

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – MIRAGEM SONORA	R3m	10 min/nvl	30 m
2 – INVISÍVEL	1 alvo	max 24 hr	3 m
3 – MIRAGEM DE LUZ	R3m	10 min/nvl	30 m
4 – INVISIBILIDADE	1 alvo	max 24 hr	3 m
5 – MIR. OLFAT./GUST.	R3m	10 min/nvl	30 m
6 – ILUSÃO II	Varia	varia	varia
7 – FANTASMA I c	R3m	1 min/nvl	30 m
8 – INVISIBILIDADE	R3m	max 24 hr	3 m
9 – ILUSÃO III	Varia	varia	varia
10 – FANTASMA II c	Varia	varia	varia

1 – MIRAGEM SONORA (E) Esta ilusão gera qualquer conjunto de sons simples e imóveis vindo de uma área até R3m. Pode diminuir sons normais na área até a altura normal de uma conversação.

2 – INVISÍVEL (E) Um único objeto (ou ser) é tornado invisível (1 roupa, 1 corpo nu, etc.) até passarem 24 hrs. **OU** o objeto for atingido por um golpe violento (ser golpeado por uma arma, cair, et c.) **OU** o objeto (ou ser) realizar um ataque.

3 – MIRAGEM DE LUZ (E) Esta ilusão gera qualquer imagem ou cena simples e imóvel numa área até R3m. Ela pode diminuir luz normal na área até o brilho de uma vela.

4 – INVISIBILIDADE (E) Como Invisível, exceto que tudo dentro de 30cm do alvo fica invisível quando entrar e enquanto permanecer dentro do R3cm.

5 – MIRAGEM OLFATIVA/GUSTATIVA (E) Gera qualquer conjunto simples e imóvel de gostos ou cheiros numa área de até R3m. Pode diminuir gostos e cheiros normais na área.

6 – ILUSÃO II (E) Esta ilusão gera uma imagem ou cena simples e imóvel numa área de R3m. Uma das seguintes opções pode ser escolhida: a) um sentido extra pode ser acrescentado à ilusão (o feitiço de “Miragem” correspondente deve ser conhecido) **OU** b) a duração pode ser dobrada **OU** c) o alcance pode ser dobrado **OU** d) o raio do efeito pode ser dobrado.

7 – FANTASMA I (E) Esta ilusão gera a imagem de um objeto ou ser, que irá se mover da forma que o evocador desejar enquanto ele estiver concentrado. Quando o evocador para de se concentrar a imagem permanecerá, mas parará de se mover (o evocador deve retomar a concentração para retomar o movimento do fantasma). A imagem pode ser de qualquer tamanho que caiba na esfera de R3m.

8 – INVISIBILIDADE (E) Como acima, exceto que o raio aumenta para 3m.

9 – ILUSÃO III (E) Como Ilusão II, exceto que DUAS opções são permitidas.

10 – FANTASMA II (E) Como Fantasma I, exceto que uma das opções de Ilusão II pode ser escolhida **OU** duas imagens podem ser geradas e movidas (ambas as imagens devem estar dentro do campo de visão do evocador).

NOTA: Estes feitiços na verdade geram uma mudança física que afeta os sentidos. Nenhum LR é requerido ou permitido. Detecção do uso destes feitiços só pode ser executada através do uso de outros feitiços, o uso de um outro sentido que não o(s) sentido(s) afetado pela ilusão, ou uma jogada de percepção baseada em quão verossímil a ilusão é.

ABRIR CAMINHOS

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – TRANCAR	1 fechadura	–	30 m
2 – FECHAD. MÁGICA	1 porta	1 min/nvl	toque
3 – CONH. DE FECHAD.	1 fechadura	–	toque
4 – ABERTURA I	1 fechadura	–	toque
5 – CONH. DE ARMADILH.	1 armadilha	–	toque
6 – DESARMAR I	1 armadilha	–	toque
7 – EMPERRAR	1 porta	P	15 m
8 – ENFRAQUECIMENTO	1 porta	P	15 m
9 – ABERTURA II	1 fechadura	–	toque
10 – DESINTEG. PORTA	1 porta	P	3 m

1 – TRANCAR (F) O evocador pode fazer com que qualquer fechadura dentro de 30 m se tranque (a fechadura está apenas trancada normalmente e pode ser destrancada normalmente).

2 – FECHADURA MÁGICA (F) Uma porta (ou container) pode ser magicamente “trancado”; a porta pode ser quebrada normalmente ou o feitiço pode ser dissipado, mas a porta não pode ser aberta de outra forma.

3 – CONHECIMENTO DE FECHADURAS (I) Concede ao evocador um modificador +20 para arrombar a fechadura analisada, e +10 para qualquer para quem ele descreva a fechadura.

4 – ABERTURA I (F) Quando lançado numa fechadura há uma chance de 20% de uma fechadura normal abrir, e 45% de chance de uma ‘Fechadura Mágica’ abrir (uma falha significa que há uma chance de 10% de disparar armadilhas anexas). As jogadas são abertas, e a qualidade da fechadura pode modificar a jogada.

5 – CONHECIMENTO DE ARMADILHAS (I) Igual a Conhecimento de Fechaduras, exceto que se aplica a desarmar armadilhas.

6 – DESARMAR I (F) Igual à Abertura I, exceto as chances se aplicam a desarmar armadilhas.

7 – EMPERRAR (F) Faz com que uma porta se expanda e emperre em sua moldura (role 1D100 para severidade, indo de levemente emperrada até inabrilável).

8 – ENFRAQUECIMENTO (F) Reduz a força inerente de uma porta em 50%.

9 – ABERTURA II (F) Como Abertura I, exceto que as chances são 40% para fechaduras normais e 90% para fechaduras mágicas.

10 – DESINTEGRAR PORTA (F) Irá vaporizar qualquer porta não-mágica de até (15 cm) de espessura, 3 m de altura e 3 m de largura (se a porta for mais grossa que 15 cm o feitiço vaporizará 15 cm). Portas feitas de materiais especiais poderão fazer um LR.

CAMINHOS DOS FEITIÇOS

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – ARMAZ. FEITIÇO	1 feitiço	varia	pessoal
2 – CANCEL. ESSÊNCIA *c	pessoal	C	pessoal
3 – RUNA I	1 folha	varia	toque
4 – CANCEL. CANALIZ. *c	pessoal	C	pessoal
5 – RUNA II	1 folha	varia	toque
6 – DISPERS. ESSÊN. *	R3m	C	pessoal
7 – RUNA III	1 folha	varia	toque
8 – DISPERS. CANALIZ. *	R3m	C	pessoal
9 – RUNA V	1 folha	varia	toque
10 – SINAL DE ATORD.	1 cu'	varia	toque

1 – ARMAZENAR FEITIÇO (U) Este feitiço pode ser evocado em adição, apenas antes, ao feitiço que ele deseje armazenar; então o feitiço armazenado pode ser lançado a qualquer momento, sem penalidade. O feitiço de Armazenamento custa o mesmo número de pontos de poder que o feitiço armazenado e nenhum outro feitiço pode ser evocado enquanto um feitiço estiver armazenado.

2 – CANCELAR ESSÊNCIA (F*) Este feitiço ajuda a proteger o evocador de feitiços de ataque de Essência. Quando o evocador de Cancelar Essência é atacado por um feitiço da esfera da Essência, o atacante precisa fazer um LR contra o feitiço de Cancelar Essência. Se o LR atacante for bem sucedido, o feitiço de ataque prossegue normalmente. De outro modo, o feitiço de ataque não têm efeito.

3 – RUNA I (F) Este feitiço inscreve um feitiço num pedaço de papel especialmente preparado (chamado papel rúnico); a runa pode então ser usada para lançar o feitiço inscrito uma vez (usando o procedimento normal para lançar feitiços). O evocador deve evocar o feitiço de Runa e então o feitiço a ser inscrito. Runa I pode inscrever apenas feitiços de 1º nível. O papel rúnico pode ser reutilizado.

4 – CANCELAR CANALIZAÇÃO (F*) Como Cancelar Essência, exceto que apenas feitiços de Canalização são afetados.

5 – RUNA II (F) Como Runa I, exceto que feitiços de 1º-2º níveis podem ser inscritos.

6 – DISPERSAR ESSÊNCIA (F*) Como Cancelar Essência, exceto que os efeitos da dispersão estão num R3m em volta do evocador e quaisquer feitiços já existentes dentro do raio devem ser bem sucedidos num LR (com um modificador de +30) ou serem cancelados.

7 – RUNA III (F) Como Runa I, exceto que feitiços de 1º-3º níveis podem ser inscritos.

8 – DISPERSAR CANALIZAÇÃO (F*) Como Dispersar Essência, exceto que apenas feitiços de Canalização são afetados.

9 – RUNA V (F) Como Runa I, exceto que feitiços de 1º-5º níveis podem ser inscritos.

10 – SINAL DE ATORDAMENTO (F) Inscreve um “Sinal” numa superfície não-móvel. Um Sinal pode ser disparado por um dos seguintes eventos (escolhido pelo evocador): após um período de tempo estipulado, certos movimentos, toque, leitura, etc. Atordoar a vítima que disparar-lo por 10 min/10 pts de falha do LR.

CAMINHOS DA ESSÊNCIA

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – DETECT. ESSÊNCIA c	R1,5m	1 min/nvl	30 m
2 – ANÁLISE DE TEXTO I c	texto	1 min/nvl	peçoal
3 – DETECT. CANALIZ. c	R1,5m	1 min/nvl	30 m
4 – DETEC. INVISÍVEL c	R1,5m	1 min/nvl	30 m
5 – DET. ARMADILHAS c	R1,5m	1 min/nvl	30 m
6 – AN. DE TEXTO II c	texto	1 min/nvl	peçoal
7 – DETECTAR O MAL c	R1,5m	1 min/nvl	30 m
8 – LOCALIZAÇÃO	1 alvo	1 min/nvl	30 m
9 – SENTIR PODER c	R1,5m	1 min/nvl	30 m
10 – APROFUNDAR	1 item	–	toque

1 – DETECTAR ESSÊNCIA (P) Detecta qualquer item ou feitiço ativo da esfera da Essência; cada rodada que o evocador puder se concentrar em qualquer área de R1,5m dentro do alcance.

2 – ANÁLISE DE TEXTO I (I) O evocador pode ler texto escrito numa língua desconhecida, mas pode compreender apenas conceitos básicos do texto.

3 – DETECTAR CANALIZAÇÃO (P) Como Detectar Essência, exceto que a esfera é a da Canalização.

4 – DETECTAR INVISÍVEL (P) Como Detectar Essência, exceto que detecta coisas invisíveis; todos os ataques contra uma coisa invisível assim detectada são modificados por -50. Nenhum ataque pode ser feito normalmente sem alguma forma de detecção.

5 – DETECTAR ARMADILHAS (P) Como Detectar Essência, exceto que concede uma chance de 75% de detectar uma armadilha (certas armadilhas podem dar modificadores para esta chance).

6 – ANÁLISE DE TEXTO II (P) Como Análise de Texto I, exceto que permite uma análise técnica completa (vocabulário e sintaxe) mas não uma compreensão de dialetos (jargões), implicações sutis ou referências culturais.

7 – DETECTAR O MAL (P) Como Detectar Essência, exceto que detecta se um ser ou item é maligno **OU** se um item foi criado por alguém maligno **OU** se um item foi usado por uma pessoa muito má por um extenso período.

8 – LOCALIZAÇÃO (P) Indica a direção e distância de qualquer objeto ou lugar específico que seja familiar ao evocador **OU** que lhe tenha sido descrito em detalhes.

9 – SENTIR PODER (P) Como Detectar Essência, exceto que indicará o poder estimado (nível ou potência) de uma pessoa ou item que lançou o feitiço examinado.

10 – APROFUNDAR (I) Comunica detalhes importantes sobre a construção e propósito de um item (mas não poderes específicos).

DOMÍNIO DO ESPÍRITO

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – SONO V	varia	varia	30 m
2 – ENCANT. SEMELH.	1 alvo	1 hr/nvl	30 m
3 – SONO VII	varia	varia	30 m
4 – CONFUSÃO	1 alvo	varia	30 m
5 – SUGESTÃO	1 alvo	varia	3 m
6 – SONO X	varia	varia	30 m
7 – CONTER SEMELH. c	1 alvo	C	30 m
8 – DOMINAR SEMELH.	1 alvo	10 min/nvl	15 m
9 – ENCANT. VERDAD.	1 alvo	1 hr/nvl	30 m
10 – MISSÃO	1 alvo	varia	3 m

1 – SONO V (F) Faz com que o(s) alvo(s) caia(m) num sono natural; o número total de níveis que podem ser afetados é 5 (isto é, 1 alvo de 5º nível; um de nível 4 e outro de nível 1; dois de nível 2 e um de nível 1; etc.). Todos os alvos devem estar no campo de visão do evocador.

2 – ENCANTAR SEMELHANTE (F) O alvo (que deve ser humanóide) acredita que o evocador é uma boa pessoa.

3 – SONO VII (F) Como Sono V, exceto que um total de 7 níveis podem ser afetados.

4 – CONFUSÃO (F) O alvo é incapaz de tomar decisões ou iniciar uma ação por 1 rd/5 pts de falha de LR. O alvo pode continuar a lutar com adversários que já estava lutando ou agir em autodefesa.

5 – SUGESTÃO (F) O alvo irá seguir um único ato sugerido que não lhe seja completamente estranho (ex.: ele não cometerá suicídio, cegar a si próprio, etc.).

6 – SONO X (F) Como Sono V, exceto que um total de 10 níveis podem ser afetados.

7 – CONTER SEMELHANTE (F) Um alvo humanóide é contido até 25% de ação normal pelo tempo que o evocador permanecer concentrado.

8 – DOMINAR SEMELHANTE (F) O alvo deve obedecer ao evocador como em Sugestão pela duração do feitiço. O evocador pode empregar qualquer número de sugestões não-estranhas ao comportamento do alvo.

9 – ENCANTAMENTO VERDADEIRO (F) Como Encantar Semelhante, exceto que qualquer criatura consciente pode ser afetada.

10 – MISSÃO (F) O alvo recebe uma tarefa; falha resulta numa penalidade determinada pelo Mestre de Jogo (a tarefa deve estar dentro das capacidades do alvo). A penalidade deve ser uma deficiência menor; como uma diminuição nos atributos **OU** uma fobia (ex.: medo de aranhas, medo de água, etc.) ou alguma outra enfermidade mental **OU** uma deficiência física (ex.: ficar manco, reumatismo, cicatrizes, etc.).

PERCEPÇÕES DA ESSÊNCIA

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – FAMILIAR	1 alvo	P	Toque
2 – PRESENÇA I *c	R3m	1 rd/nvl	peçoal
3 – OUVIR c	varia	1 min/nvl	3 m
4 – PRESENÇA III *c	R9m	1 rd/nvl	peçoal
5 – ORELHÃO c	varia	1 min/nvl	30 m
6 – VIGIAR c	varia	1 min/nvl	3 m
7 – OLHO COMPRIDO c	varia	1 min/nvl	30 m
8 – OBSERVAR c	varia	1 min/nvl	30 m
9 – PRESENÇA V	R15m	1 rd/nvl	peçoal
10 – TELEPATIA c	1 alvo	1 rd/nvl	3 m

1 – FAMILIAR (P) O evocador pode se harmonizar com um pequeno animal (que será chamado seu familiar). O evocador deve obter o animal (este não pode ter uma massa maior que 10% da do evocador) e lançar o feitiço no animal uma vez/dia por 1 semana (concentrando-se 2 hrs/dia). O evocador pode então controlar o familiar e, concentrando-se, ver o mundo através de seus sentidos (ele deve estar até 15 m/nvl). Se o animal for morto o evocador receberá -25 para todas ações por 2 semanas.

2 – PRESENÇA I (P*) Quando se concentra, o evocador fica consciente da presença de todos os seres conscientes/pensantes dentro de 3 m; isto é, o evocador sabe onde eles estão. Ele também sente de quais são inteligentes e quais são animais.

3 – OUVIR (U) O evocador pode escolher um ponto a até 3 m de distância, e pelo tempo que se concentrar irá ouvir como se estivesse naquele ponto (pode haver obstáculos como paredes que impedirão a audição). Ele pode parar de se concentrar e mais tarde continuar enquanto a duração do feitiço não expire.

4 – PRESENÇA III (P*) Como Presença I, exceto que o raio da consciência é 9 m.

5 – ORELHÃO (U) Como Ouvir exceto que o ponto de audição do evocador pode ser movido independentemente até 30 m (move-se a 3 m/rd), se ele for fisicamente capaz de ir até lá (isto é, ele não pode mandar seu ponto de audição através de paredes ou portas fechadas).

6 – VIGIAR (U) Como Ouvir, exceto que o evocador enxerga de um ponto fixo (ele pode girar).

7 – OLHO COMPRIDO (U) Como Orelhão, exceto que o evocador pode enxergar de um ponto móvel (ele pode girar).

8 – OBSERVAR (U) Como Ouvir e Vigiar, exceto que o evocador pode ouvir e ver ao mesmo tempo, e o alcance é 30 m.

9 – PRESENÇA V (P*) Como Presença I, exceto que o raio de consciência é 15 m.

10 – TELEPATIA (P) O evocador pode ler pensamentos superficiais de um alvo. Se o alvo for bem sucedido num LR por mais de 25 ele percebe o que está acontecendo.



7.12 LISTAS DE FEITIÇOS APENAS PARA MAGOS

LEI DA TERRA

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – CORDA ENCANT. c	uma corda	C	3 m/nvl
2 – AFROUXAR TERRA	3 m ³	P	30 m
3 – ESMAGAR PEDRA	5x5x5cm	–	30 m
4 – PAREDE DE TERRA	3mx3mx45cm	1 min/nvl	30 m
5 – CHAMAR RACHAD.	30 m ³	–	30 m
6 – PAREDE DE PEDRA	3x3x0,3m	1 min/nvl	30 m
7 – PEDRA/TERRA	30 m ³	P	30 m
8 – PAR. DE TERRA VERD.	3x3x0,3m	P	30 m
9 – TERRA/LAMA	3 m ³	P	30 m
10 – TERRA/PEDRA	3 m ³	P	30 m

1 – CORDA ENCANTADA (F) Se o evocador segurar uma extremidade de uma corda ele pode fazer com que a corda se estique até seu comprimento em qualquer direção e se amarre em nós (ela não pode atacar ou amarrar um ser ativo ou em movimento).

2 – AFROUXAR TERRA (F) Afrouxa 3 m³ de terra para a consistência de chão lavrado.

3 – ESMAGAR PEDRA (F) Esmaga uma pedra ou seção de pedra (até 5x5x5cm para a consistência de pó. Isto inclui pedras não-encantadas e jóias. Se uma jogada de manobra for feita, este feitiço pode afetar pedras atiradas.

4 – PAREDE DE TERRA (E) Invoca uma parede de terra comprimida de até 3mx3mx(90 cm na base, 30 cm no topo); deve estar sobre superfície sólida. Ela pode ser cavada na parte superior em 10 homens-rodada.

5 – CHAMAR RACHADURAS (F) Quaisquer rachaduras ou falhas já existentes numa seção de material inanimado (até 3x3x3m) irá se estender até seu limite.

6 – PAREDE DE PEDRA (E) Como Parede de Terra, exceto que a parede é de até 3mx3mx2,5cm de pedra e sua tem durabilidade de pedra normal.

7 – PEDRA/TERRA (F) Transforma 3 m³ de pedra normal em terra batida; a mudança é gradual e leva 3 rds.

8 – PAREDE DE TERRA VERDADEIRA (F) Como Parede de Terra, exceto que a duração é permanente.

9 – TERRA/LAMA (F) Como Pedra/Terra, exceto que transforma terra em barro mole.

10 – TERRA/PEDRA (F) Como Pedra/Terra, exceto que torna terra batida em pedra sólida e terra solta em cascalho.

LEI DO GELO

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – CONGELAR LÍQUIDO	30 litros/nvl	P	3 m
2 – ESFRIAR SÓLIDO c	0,03m ³ /nvl	24 hr	3 m
3 – PAREDE DE FRIO	3x3x0,3m	1 rd/nvl	30 m
4 – ESFRIAR AR c	30 m ³ /nvl	1 hr	30 m
5 – RESFRIAR SÓLIDO c	0,03m ³ /nvl	1 hr	3 m
6 – RAIO DE GELO	1 alvo	–	30 m
7 – BOLA DE FRIO (6m)	R6m	–	30 m
8 – PAREDE DE GELO	3x3x0,3m	P	30 m
9 – INVOCAR FRIO	6x6x6m	1 rd/nvl	3 m
10 – CÍRCULO DE FRIO	R6mx6mx30cm	1 rd/nvl	pessoal

1 – CONGELAR LÍQUIDO (F) Qualquer líquido inanimado (30 litros/nvl) pode ser esfriado até congelar numa taxa de 30 litros/rd de concentração (temp. não pode ser menor que -34°C).

2 – ESFRIAR SÓLIDO (F) Qualquer material sólido, inanimado e não-metálico (0,03m³/nvl) pode ser esfriado até -29°C numa taxa de 0,03m³/rd de concentração.

3 – PAREDE DE FRIO (E) Gera uma parede transparente de frio intenso (até 3mx3mx2,5cm), qualquer um passando através recebe um crítico “A” de frio (sem LR).

4 – ESFRIAR AR (E) A temperatura do ar numa área fechada pode ser diminuída a uma taxa de 6°C por rodada de concentração (até um máximo de -29°C). Quando a concentração cessar o ar irá aquecer normalmente.

5 – RESFRIAR SÓLIDO (F) Como Esfriar sólido, exceto que o material pode ser resfriado até -129°C a uma taxa de -73°/rodada de concentração.

6 – RAIO DE GELO (E) Um raio de gelo é disparada da palma da mão do evocador; os resultados são determinados na Tabela de Ataques de Raios.

7 – BOLA DE FRIO (E) Uma bola de 30 cm de frio é disparada da palma da mão do evocador, ela explode num ponto escolhido pelo evocador e afeta uma área de R6m; os resultados são determinados na Tabela de Ataques de Bolas.

8 – PAREDE DE GELO (E) Invoca uma parede de gelo de até 3mx3mx(5 cm na base, 2,5 cm no topo); ela deve estar sobre uma superfície sólida. Ela pode ser derretida (a parede tem 100 PVs), escavada (50 homens-rodadas) ou derrubada (se uma extremidade não estiver contra uma parede).

9 – INVOCAR FRIO (E) Como Invocar Chamas da lista Lei do Fogo, exceto que gera um cubo de frio (até 6x6x6m) que causa críticos de frio.

10 – CÍRCULO DE FRIO (E) Como Parede de Frio, exceto que a “parede” tem até 6 m de altura e forma um círculo (até R6m e 30 cm de espessura) com o evocador ao centro (o círculo não é móvel).

LEI DA LUZ

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – PROJETER LUZ c	feixe de 15 m	10 min/nvl	pessoal
2 – RAIO DE CHOQUE	1 alvo	–	30 m
3 – LUZ I	R3m	10 min/nvl	toque
4 – SOMBRA	R30m	10 min/nvl	30 m
5 – LUZ SÚBITA	R3m	–	30 m
6 – ESCURIDÃO	R3m	10 min/nvl	toque
7 – LUZ V c	R15m	10 min/nvl	toque
8 – RAIO DE CHOQUE	1 alvo	–	90 m
9 – ESCURIDÃO c	R15m	10 min/nvl	toque
10 – RELÂMPAGO	1 alvo	–	30 m

1 – PROJETER LUZ (F) Um feixe de 15 m de luz (como luz de lanterna) projeta-se da palma da mão do evocador. Ele pode ligá-lo ou desligá-lo abrindo ou fechando sua mão.

2 – RAIO DE CHOQUE (E) Um raio de luz intensa e carregada é disparado da palma da mão do evocador; os resultados são determinados na Tabela de Ataques de Raios.

3 – LUZ I (F) Ilumina uma área de R3m em volta do ponto tocado.

4 – SOMBRA (F) Todas as sombras e trevas num raio de 30 m em volta do ponto central escolhido se aprofundam, ajudando a se esconder em +25.

5 – LUZ SÚBITA (F) Provoca uma explosão de luz intensa num raio de R3m, todos aqueles dentro do raio são atordoados por 1 rd/5 pts de falha no LR.

6 – ESCURIDÃO (F) Como Luz, exceto que resulta num R3m de escuridão. É o equivalente a uma noite escura e sem lua.

7 – LUZ V (F) Como acima, exceto que o raio pode variar até 15 m (o tamanho do raio pode ser mudado concentrando-se por 1 rodada).

8 – RAIO DE CHOQUE (E) Como acima, exceto que o alcance é 90 m.

9 – ESCURIDÃO (F) Como acima, exceto que o raio pode ser variado até 15 m (como em Luz V).

10 – RELÂMPAGO (E) Como Raio de Choque, exceto que um Relâmpago é disparado.

LEI DO FOGO

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – FERVER LÍQUIDO	30 litros/nvl	P	3 m
2 – AQUECER SÓLIDO c	0,03m ³ /nvl	24 hr	3 m
3 – INCEND. MADEIRA	R0,3m	–	1'
4 – PAREDE DE FOGO	3mx3mx15cm	1 rd/nvl	30 m
5 – ESQUENTAR SÓLIDO c	0,03m ³ /nvl	1 hr	3 m
6 – RAIO DE FOGO	1 alvo	–	30 m
7 – INVOCAR CHAMAS	3x3x3m	1 rd/nvl	3 m
8 – BOLA DE FOGO	R3m	–	30 m
9 – AURA DE CHAMAS	1 objeto	1 rd/nvl	pessoal
10 – CÍRCULO DE CHAMAS	R3m	1 rd/nvl	toque

1 – FERVER LÍQUIDO (F) Qualquer líquido inanimado (30 litros/nvl) pode ser aquecido até ferver a uma taxa de 30 litros/rd de concentração.

2 – AQUECER SÓLIDO (F) Qualquer material sólido inanimado e não-metálico (0,03m³/nvl) pode ser aquecido até 38°C a uma taxa de 0,03m³/rd de concentração.

3 – INCENDIAR MADEIRA (F) Faz com que qualquer madeira (ou qualquer material orgânico inanimado) que o evocador escolher a distância de até 30 cm da palma da mão do evocador acenda e comece a queimar.

4 – PAREDE DE FOGO (E) Gera uma parede opaca de fogo (até 3mx3mx15cm). Uma extremidade deve descansar sobre uma superfície sólida. Qualquer que passe através receberá um crítico “A” de calor (SEM LR).

5 – ESQUENTAR SÓLIDO (F) Como Aquecer Sólido, exceto que o material pode ser aquecido até 260°C a uma taxa de 56°/rd de concentração.

6 – RAIO DE FOGO (E) Um raio de fogo é disparado da palma da mão do evocador; os resultados são determinados na Tabela de Ataques de Raios.

7 – INVOCAR CHAMAS (E) Gera um cubo opaco de chamas (até 3x3x3m); e leva 1 rd completa de concentração para o cubo se formar e tornar-se efetivo. Um lado deve repousar sobre uma superfície sólida. Qualquer um nele ou passando através dele recebe um crítico “A” de calor (SEM LR).

8 – BOLA DE FOGO (E) Uma bola de fogo de 30 cm é lançada da palma da mão do evocador, e explode num ponto escolhido por ele afetando uma área de R3m; os resultados são determinados na Tabela de Ataques de Bola.

9 – AURA DE CHAMAS (E) O evocador pode tocar um objeto (que ocupe uma área de até R1,5m) e gera uma aura de chamas ao seu redor. As chamas não afetarão o evocador ou a pessoa que segura o objeto (se houver alguém segurando), mas qualquer outro tocando o objeto receberá um crítico “B” de calor. Se lançada numa arma e ela causar algum crítico normal, a arma irá causar também um crítico “B” de calor.

10 – CÍRCULO DE CHAMAS (E) Como Parede de Fogo, exceto que a “parede” tem 3 m de altura e forma um círculo de R3m (15 cm de espessura) com o evocador ao centro (o círculo não é móvel).

PONTE ELEVADA

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – SALTAR *	1 alvo	1 rd	30 m
2 – POUSAR *	1 alvo	até pousar	30 m
3 – SAIR (30 m)	1 alvo	–	3 m
4 – LEVITAÇÃO	1 alvo	1 min/nvl	3 m
5 – VOAR (22m/rd)	1 alvo	1 min/nvl	3 m
6 – PORTAL	1mx1,8mx1m	1 rd/nvl	toque
7 – VOAR (45 m/rd)	1 alvo	1 min/nvl	3 m
8 – PORTA LONGA	1 alvo	–	3 m
9 – SAIR (90 m)	1 alvo	–	3 m
10 – TELEPORTE	1 alvo	–	3 m

1 – SALTAR (U*) Permite que o alvo salte 15 m lateralmente ou 6 m verticalmente (ou alguma combinação de movimento lateral e vertical) na rodada que o feitiço for evocado.

2 – POUSAR (U*) Permite que o alvo pouse seguramente numa queda até uma distância igual a 6 m por nível do evocador, e retire esta distância da severidade de qualquer queda maior (ex.: um evocador de 2º nível pode reduzir os efeitos de uma queda de 15 m para uma queda de 3 m).

3 – SAIR (U) O evocador teleporta o alvo para um ponto a até 30 m de distância, mas não pode haver barreiras interferindo numa linha direta entre o alvo e o ponto (para estes propósitos uma barreira é qualquer coisa que ele não pudesse atravessar fisicamente: portas fechadas e barras são barreiras; um fosso não é).

4 – LEVITAÇÃO (U) Permite que o alvo mova-se para cima e para baixo verticalmente a uma taxa de até 3 m/rd; movimento horizontal só é possível através de meios normais.

5 – VOAR (U) Como Levitação, exceto que o alvo pode voar (mover-se horizontalmente e verticalmente) a uma taxa de até 22m/rd (ou 8 km/h).

6 – PORTAL (U) Abre um portal de 1mx1,8mx1m em qualquer superfície sólida, através da qual qualquer um ou qualquer coisa pode passar. A superfície não parece ter sido afetada, mas cintila suavemente (uma jogada de percepção pode ser necessária para notar isto).

7 – VOAR (U) Como acima, exceto que o alvo voa a uma taxa de 45 m/rd.

8 – PORTA LONGA (U) Como Sair, exceto que o evocador pode passar através de barreiras especificando as distâncias exatas.

9 – SAIR (U) Como acima, exceto que o alvo pode ser movido até 90 m.

10 – TELEPORTE (U) Como Porta Longa, exceto que o alcance do movimento é de 16 km/nvl. Este feitiço é muito arriscado. O evocador tem as seguintes chances de erro (alvo chegar longe do centro): Nunca viu o lugar mas tem descrição e localização = 50%; visitou brevemente por 1 hr. = 25%; ficou lá 24hr. = 10%; morou lá 1 semana = 1%; viveu lá 1 ano = .01%. Em caso de erro: primeiro determine a direção do erro (aleatoriamente), então determine a distância do erro (faça uma jogada aberta e multiplique o resultado por 0,3 para obter número de metros).

LEI DA ÁGUA

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – CONDENSAÇÃO c	–	P	toque
2 – CHAM. NEVOEIRO	R3m/nvl	P	3 m/nvl
3 – PAREDE DE ÁGUA c	3x3x0,3m	C	30 m
4 – RAIO DE ÁGUA	1 alvo	–	30 m
5 – DISPERS. NEVOEIRO	R3m	P	30 m
6 – ACALMAR ÁGUA c	R30m	C	30 m
7 – PAR. DE ÁGUA VER.	3x3x0,3m	1 min/nvl	30 m
8 – LIMPAR ÁGUA	30 m³/nvl	P	30 m
9 – RAIO DE ÁGUA	1 alvo	–	90 m
10 – CHAMAR CHUVA	R30m/nvl	10 min/nvl	30 m/nvl

1 – CONDENSAÇÃO (F) Condensa 30 litros de água do ar em volta; leva entre 1 rd, em áreas mais úmidas, até 10 min. no deserto mais seco.

2 – CHAMAR NEVOEIRO (F) Cria um denso nevoeiro natural dentro do raio de efeito. A névoa obscurece a visão e subtrai 50 de todos os ataques de projétil que precisem passar através dela.

3 – PAREDE DE ÁGUA (E) Cria uma parede de água de 3x3x0,3m, todo movimento através dela requer uma jogada de manobra modificada em -40. Ataques através dela são modificados em -80. Ela deve estar fixada sobre uma superfície sólida ou líquida.

4 – RAIO DE ÁGUA (E) Um raio de água é disparado da palma da mão do evocador; os resultados são determinados na Tabela de Ataque de Raios.

5 – DISPERSAR NEVOEIRO (F) Dispersa nevoeiro numa área igual ou menor ao raio de efeito.

6 – ACALMAR ÁGUA (F) Água dentro do raio é acalmada; ondas são cortadas em 6 m no centro e menos ainda ao longo do perímetro.

7 – PAREDE DE ÁGUA VERDADEIRA (E) Como Parede de Água, exceto que o evocador não precisa se concentrar e a duração é de 1 min/nvl.

8 – LIMPAR ÁGUA (F) Remove todo sedimento e dissolve substâncias de um volume de água de até 30 m³/nvl.

9 – RAIO DE ÁGUA (E) Como acima, exceto que o alcance é de 90 m.

10 – CHAMAR CHUVA (F) Se houver nuvens no céu, choverá ao ar livre pela duração do feitiço.

MUDANÇA VIVA

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – CORRER I *	1 alvo	10 min/nvl	3 m
2 – VELOCIDADE I *	1 alvo	1 rd	3 m
3 – MUD. DO PROP. TAM.	peçoal	1 min/nvl	peçoal
4 – CARREIRA *	1 alvo	10 min/nvl	3 m
5 – MUDANÇA DE FORMA	1 alvo	10 min/nvl	3 m
6 – ACELERAR I *	1 alvo	1 rd	3 m
7 – VELOCIDADE III *	varia	varia	3 m
8 – CARREIRA VELOZ *	1 alvo	10 min/nvl	3 m
9 – MUD. DE TAMANHO	1 alvo	10 min/nvl	3 m
10 – ACELERAR III *	varia	varia	3 m

1 – CORRER I (F*) O alvo pode correr (2x passo de caminhada) sem se cansar, mas uma vez que ele pare ou execute alguma outra ação, o feitiço é cancelado.

2 – VELOCIDADE I (F*) O alvo pode atuar duas vezes sua taxa normal (200% da atividade normal), mas imediatamente após deve passar um número de rodadas igual ao de rodadas aceleradas com metade de sua taxa.

3 – MUDANÇA DO PRÓPRIO TAMANHO (F) O evocador pode encolher para ½ de sua massa normal (altura em situações normais); não há diminuição de força. O evocador pode também aumentar para ½ de sua massa normal, e não há aumento na força (exceto para propósitos de movimento).

4 – CARREIRA (F*) Como Correr I, exceto que o alvo se move a 3x o passo de caminhada.

5 – MUDANÇA DE FORMA (F) O evocador pode mudar a forma do alvo para a forma de qualquer raça humanóide desejada, a massa do alvo não pode mudar em mais de 10%.

6 – ACELERAR I (F*) Como Velocidade I, exceto que não há rodadas de penalidade com metade da atividade após as rodadas aceleradas.

7 – VELOCIDADE III (F*) Como Velocidade I, exceto que a duração é 3 rodadas para 1 alvo OU 2 rodadas para 1 alvo e 1 rodada para outro alvo OU qualquer outra combinação de alvos e rodadas que totalize 3 rodadas de velocidade.

8 – CARREIRA VELOZ (F*) Como Correr I, exceto que o alvo pode mover-se a 4x o passo de caminhada.

9 – MUDANÇA DE TAMANHO (F) Como Mudança do Próprio Tamanho, exceto que a mudança na massa é limitada em 10% de sua massa/nvl e pode ser lançada sobre qualquer material que esteja ou já tenha estado vivo.

10 – ACELERAR III (F*) Como Velocidade III, exceto que não há rodadas de penalidade com metade da atividade após as rodadas aceleradas.

LEI DO VENTO

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – CHAMAR BRISA c	cone 6m	1 rd/nvl	peçoal
2 – PAREDE DE AR c	3mx3mx1m	C	30 m
3 – CONDENSAÇÃO c	V	V	T
4 – NUVEM ATORD.	R1,5m	6 rd	3 m
5 – PARAR O AR c	R3m	C	30 m
6 – NUVEM ATORD.	R3m	6 rd	6m
7 – VÁCUO	3x3x3m	–	30 m
8 – PARAR O AR c	R6m	C	30 m
9 – NUVEM ATORD.	R6m	6 rd	12m
10 – NUVEM MORTAL	R1,5m	10 rd	3 m

1 – CHAMAR BRISA (F) Faz com que uma brisa rodopiante se levante ao redor do evocador e sobre na direção determinada. Ela carregará qualquer matéria gasosa ou em suspensão (poeira, nuvens, etc.) e subtrai 30 de todos os ataques de projétil que passem através dela. A brisa afeta um cone de 6 m (evocador no vértice, 6 m na base).

2 – PAREDE DE AR (F) Cria uma parede transparente de 3mx3mx1m de ar denso e turbulento, todo movimento através dela requer uma jogada de manobra com um modificador de -25. Ataques através dela são modificados em -50.

3 – CONDENSAÇÃO (F) Condensa 30 litros de água do ar ao redor nas mãos em forma de concha do evocador (ele pode fazer a água fluir para um container posto sob suas mãos). O evocador deve se concentrar enquanto a água condensa; leva 1 rodada em climas mais úmidos e 10 rodadas nos climas mais secos.

4 – NUVEM ATORDOANTE (F) Cria uma nuvem de R1,5m composta de partículas de gás carregadas: causa um crítico “C” de eletricidade na 1ª e 2ª rodadas, um crítico “B” nas rodadas 3 e 4, e um “A” nas rodadas 5 e 6. Ela se movimentará com o vento e afeta todos dentro do raio. LR’s são permitidas.

5 – PARAR O AR (F) Corta todo movimento generalizados do ar (i.e., vento) em cerca de 48 km/h num R3m.

6 – NUVEM ATORDOANTE (F) Como acima, exceto que o raio é 3 m.

7 – VÁCUO (F) Cria um R1,5m de quase-vácuo. Todos dentro do raio recebem um crítico “B” de impacto, conforme o ar desaparece e se precipita de volta. LR’s são permitidas.

8 – PARAR O AR (F) Como acima, exceto que o raio é 6 m.

9 – NUVEM ATORDOANTE (F) Como acima, exceto que o raio é 6 m.

10 – NUVEM MORTAL (F) Como Nuvem Atordoante, exceto que o raio é R1,5m: causa um crítico “E” nas rodadas 1 e 2, um “D” nas rodadas 3 e 4, um “C” nas rodadas 5 e 6, um “B” nas rodadas 7 e 8, e um “A” nas rodadas 9 e 10.

7.13 LISTAS DE FEITIÇOS APENAS PARA BARDOS

CANÇÕES DE CONTROLE

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – CAN. DA CALMA c	1 alvo	C	15 m
2 – C. DE CONTENÇÃO c	1 alvo	C	15 m
3 – C. ATORDOANTE c	1 alvo	C	15 m
4 – C. DO SILÊNCIO ??	1 alvo	C	15 m
5 – C. DO SONO c	1 alvo	C	15 m
6 – C. ENCANTADORA c	1 alvo	C	15 m
7 – C. DO MEDO c	1 alvo	C	15 m
8 – C. DA CALMA VERD. c	1 alvo	varia	15 m
9 – C. ATORD. VERD. c	1 alvo	varia	15 m
10 – C. DO ESQUECIM.	1 alvo	P	15 m

1 – CANÇÃO DA CALMA (F) O alvo é acalmado e não pode executar qualquer ação agressiva (ofensiva), enquanto o evocador toca/canta (requer concentração) e mantém o alvo dentro de seu campo de visão ou dentro do alcance do feitiço.

2 – CANÇÃO DE CONTENÇÃO (F) Como Canção da Calma, exceto que o alvo pode executar apenas 25% de sua ação normal.

3 – CANÇÃO ATORDOANTE (F) Como Canção da Calma, exceto que o alvo é atordado.

4 – CANÇÃO DO SILÊNCIO (F) Como Canção da Calma, exceto que o alvo não pode falar.

5 – CANÇÃO DO SONO (F) Como Canção da Calma, exceto que o alvo cai num sono leve.

6 – CANÇÃO ENCANTADORA (F) Como Canção da Calma, exceto que o alvo acredita que o evocador é um bom amigo, e se o evocador tocar/cantar por pelo menos 3 rodadas o efeito do feitiço dura por 10 minutos após ele parar.

7 – CANÇÃO DO MEDO (F) Como Canção da Calma, exceto que o alvo teme o evocador e tentará fugir dele.

8 – CANÇÃO DA CALMA VERDADEIRA (F) Como Canção da Calma, exceto que após o evocador parar de tocar/cantar o efeito continuará pelo número de rodadas que o evocador já tiver tocado/cantado (ex.: se o evocador cantar por 3 rodadas então após ele parar o alvo permanecerá calmo por mais 3 rodadas).

9 – CANÇÃO ATORDOANTE VERDADEIRA (F) Como Canção da Calma, exceto que o alvo é atordado.

10 – CANÇÃO DO ESQUECIMENTO (F) O alvo esquecerá o que aconteceu num certo período de tempo especificado pelo evocador (dentro de 1 dia/nvl). A extensão do período de tempo é igual à quantidade de tempo que o evocador passar tocando/cantando.

CONHECIMENTO DE ITENS

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – AVAL. DE JÓIAS/M.	1 objeto	–	toque
2 – AVAL. DE ITEM	1 objeto	–	toque
3 – DETECTAR PODER	1 objeto	–	toque
4 – ANÁLISE DE ITEM I	1 objeto	–	toque
5 – AVAL. VERDADEIRA	1 objeto	–	toque
6 – IMPORTÂNCIA	1 objeto	–	toque
7 – DET. MALDIÇÃO	1 objeto	–	toque
8 – ORIGEM	1 objeto	–	toque
9 – ANÁLISE DE ITEM II	1 objeto	–	toque
10 – HISTÓRIA	1 objeto	–	toque

1 – AVALIAÇÃO DE JÓIAS/METAIS (I) O evocador pode estimar o valor de jóias e metais com precisão de até 10% para qualquer mercado que ele deseje (permite que ele calcule diferentes valores para as diferentes culturas com as quais ele seja familiar).

2 – AVALIAÇÃO DE ITEM (I) Como Avaliação de Jóias/Metais, exceto que qualquer item manufaturado pode ser avaliado (as capacidades mágicas não estão incluídas).

3 – DETECTAR PODER (I) Detecta poder (encantamento) num item; também diz a esfera de poder e uma estimativa de quão poderoso o item é.

4 – ANÁLISE DE ITEM I (I) O evocador tem uma chance de 10% para cada habilidade do item para determinar que habilidades o item possui. Isto inclui todos os bônus e feitiços; role uma vez para cada uma. Inicialmente, um personagem pode apenas lançar este feitiço uma vez para um dado item; entretanto, cada vez que o personagem sobe um nível ele pode lançar este feitiço sobre o item novamente.

5 – AVALIAÇÃO VERDADEIRA (I) Como Avaliação de Item, exceto que qualquer coisa pode ser avaliada, tais como animais domésticos, casas, barcos, etc. (habilidades mágicas ainda não podem ser avaliadas).

6 – IMPORTÂNCIA (I) Determina se o item examinado tem qualquer importância cultural ou histórica, e dá uma idéia de qual importância.

7 – DETECTAR MALDIÇÃO (I) Detecta se um item tem uma maldição sobre ele, e dá uma imagem da pessoa que amaldiçoou o item.

8 – ORIGEM (I) Diz a raça e natureza do ser que fez o item, e quando e onde ele foi feito (dentro de 160 km e 100 anos).

9 – ANÁLISE DE ITEM II (I) Como Análise de Item I, exceto que há uma chance de 20% para cada habilidade.

10 – HISTÓRIA (I) Concede ao evocador uma visão aleatória de algum evento passado no qual o item esteve presente. A chance de obter um evento específico é 1% se o item tiver mais de 99 anos; de outro modo, a chance é (100 - a idade do item em anos)%.

CONHECIMENTO

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – ESTUDO I c	peçoal	C	peçoal
2 – APR. LINGUAG. II c	peçoal	C	peçoal
3 – CONHEC. DE LING.	1 texto	–	toque
4 – CONH. DA MENTE I	1 alvo	1 rd	15 m
5 – ESTUDO II c	peçoal	C	peçoal
6 – INTERPRET. AUD. c	1 falante	C	peçoal
7 – APR. LINGUAG. III c	peçoal	C	peçoal
8 – CONH. DA MENTE III	1 alvo	1 rd	15 m
9 – ESTUDO III c	peçoal	C	peçoal
10 – PASS. DE ORIGEM c	peçoal	C	peçoal

1 – ESTUDO I (U) Quando se concentra com este feitiço, o evocador pode reter qualquer coisa que leia ou aprenda como se tivesse memória fotográfica com lembrança total. Isto não afeta sua compreensão.

2 – APRENDER LINGUAGEM II (U) Quando se concentra com este feitiço, a taxa de aprendizado de linguagens do evocador é duplicada. Isto significa que qualquer desenvolvimento de habilidade de linguagem é duplicado em efetividade (i.e., um ponto de desenvolvimento aumenta o nível de linguagem em 2 níveis e 3 pontos aumenta em 4 níveis).

3 – CONHECIMENTO DE LINGUAGEM (I) O evocador aprende em qual linguagem um trecho de texto está escrito. Ele também pode aprender a identidade do autor se o evocador tiver visto seu trabalho antes ou se o autor for digno de nota ou inconfundível.

4 – CONHECIMENTO DA MENTE I (P) O evocador pode varrer a mente do alvo, e receber parte de seu conhecimento (consciente ou inconsciente) a respeito de um tópico específico. Há uma chance de 10% para cada parte da informação que o alvo tenha sobre o tópico. O alvo pode fazer um LR.

5 – ESTUDO II (U) Como Estudo I, exceto que o evocador pode também ler com 2x a taxa normal.

6 – INTERPRETAR AUDIÇÃO (P) Permite ao evocador compreender um falante a despeito da língua que ele esteja falando. O evocador pode escolher um interlocutor diferente a cada rodada.

7 – APRENDER LINGUAGEM III (U) Como Aprender Linguagem II, exceto que a taxa de aprendizado é 3x.

8 – CONHECIMENTO DA MENTE III (P) Como Conhecimento da Mente I, exceto que 30% de conhecimento é obtido.

9 – ESTUDO III (U) Como Estudo I, exceto que o evocador pode também ler a 3x sua taxa normal.

10 – PASSAGEM DE ORIGEM (I) Como Conhecimento de Linguagem, exceto que o evocador pode também dizer se o texto foi traduzido; e se foi qual era a língua original. Dos dialetos e idioma, ele também pode contar a data aproximada em que o texto foi originalmente escrito e a região em que foi escrito.

CONTROLE DO SOM

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – SUSSURRO DIST. * c	1 ponto	C	15 m/nvl
2 – SILÊNCIO	R3m	1 min/nvl	peçoal
3 – CANÇÃO RESS. II *	1 canção	da canção	2x canção
4 – CANÇÃO II *	2 alvos	da canção	da canção
5 – LEI DO SOM c	R3m	C	peçoal
6 – GRANDE CANÇÃO *	R3m	da canção	da canção
7 – SILÊNCIO	R15m	1 min/nvl	peçoal
8 – CANÇÃO RESS. III *	1 canção	da canção	3x canção
9 – CANÇÃO III *	3 alvos	da canção	da canção
10 – LEI DO SOM c	R30m	C	peçoal

1 – SUSSURRO DISTANTE (F*) O sussurro do evocador pode ser direcionado para qualquer ponto que ele deseje dentro de 15 m/nvl.

2 – SILÊNCIO (F) Quaisquer sons originados dentro de 3 m do corpo do evocador não poderão ser ouvidos fora do raio.

3 – CANÇÃO RESSOANTE II (F*) Se evocada na rodada anterior ao lançamento de um feitiço da lista Canções de Controle, ela duplica o alcance da Canção.

4 – CANÇÃO II (F*) Se evocada na rodada anterior ao lançamento de um feitiço da lista Canções de Controle, ela permite que dois alvos sejam afetados.

5 – LEI DO SOM (F) O evocador pode manipular o som a até 3 m de seu corpo. Ele pode criar qualquer som que deseje, e se ele desejar, este som pode ser ouvido fora do raio.

6 – GRANDE CANÇÃO (F*) Como Canção II, exceto que qualquer um dentro num R3m do evocador é um alvo do feitiço da lista de Canções de Controle.

7 – SILÊNCIO (F) Como acima, exceto que o raio é 15 m.

8 – CANÇÃO RESSOANTE III (F*) Como acima, exceto que o alcance aumenta 3x.

9 – CANÇÃO III (F*) Como Canção II, exceto que aumenta o número de alvos para 3.

10 – LEI DO SOM (F) Como acima, exceto que o raio é 30 m.

7.14 LISTAS DE FEITIÇOS APENAS PARA GUARDIÕES

DOMÍNIO DOS CAMINHOS

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – CONH. CAMINHO	R3m	—	peçoal
2 – DET. ARMADILHA c	R1,5m	1 min/nvl	3 m
3 – RASTREAR	peçoal	C	peçoal
4 – CONTO DO CAMINHO	peçoal	—	peçoal
5 – ENC. CAMINHO c	1,6 km R	C	1,6 km
6 – CONH. DAS TRILHAS	—	—	toque
7 – DET. EMBOSCADA	R15m	10 min/nvl	peçoal
8 – CONH. PASSANTE	—	—	toque
9 – ENC. CAMINHO c	1,6 km R	C	8 km
10 – ANIMÁLICO	peçoal	1 min/nvl	peçoal

NOTA: Para os propósitos destes feitiços, um “caminho” pode ser uma estrada secundária ou principal, trilha definida ou criada pela passagem de animais ou homens. Ele também pode ser um corredor, passagem subterrânea, ou túnel; exceto quando for especificamente limitada por um feitiço em particular.

- 1 – CONHECIMENTO DO CAMINHO (I)** O evocador adquire uma imagem visual do destino mais próximo em ambas as direções ao longo de qualquer caminho sobre o qual ele esteja. Para este propósito, um destino é qualquer estrutura feita pelo homem (ponte, casa, castelo, cidade, portão, porta, etc.) ou barreira física (o fim do caminho, um vau, um cruzamento, um precipício, etc.).
- 2 – DETECÇÃO DE ARMADILHA (P)** O evocador tem uma chance de 75% de detectar qualquer armadilha ao ar livre dentro de R1,5m onde ele se concentrar. Um R1,5m diferente pode ser escolhido a cada rodada.
- 3 – RASTREAR (I)** O evocador ganha um bônus de +50 quando rastreando.
- 4 – CONTO DO CAMINHO (I)** O evocador adquire imagem visual de qualquer usuário(s) de um dado caminho dentro de um período de tempo de até 1 hr/nvl.
- 5 – ENCONTRAR CAMINHO (I)** O evocador consegue um diagrama mental das localizações e rotas de todos e quaisquer caminhos dentro de um raio de 1,6 km. Este feitiço pode ser usado apenas ao ar livre.
- 6 – CONHECIMENTO DAS TRILHAS (I)** O evocador adquire uma imagem visual do ser que deixou um conjunto particular de rastros. Provê um bônus de +25 para rastrear o ser que deixou as trilhas.
- 7 – DETECTAR EMBOSCADA (P)** Permite que o evocador detecte quaisquer seres hostis dentro de um R15m: provê a direção, mas não a distância do perigo.
- 8 – CONHECIMENTO PASSANTE (I)** O evocador adquire uma imagem visual e auditiva de todos os seres que passaram dentro de R15m do objeto que ele toque num período até 1 hr/nvl.
- 9 – ENCONTRAR CAMINHO (I)** Como acima, exceto que a área de efeito é de um 8 km R.
- 10 – ANIMÁLICO (U)** O evocador adquire conhecimento de qualquer linguagem animal (um membro da espécie deve estar até 30 m) pela duração do feitiço.

CAMINHOS DO MOVIMENTO

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – CORRER S. PEDRAS	peçoal	1 min/nvl	peçoal
2 – ANDAR S. GALHOS	peçoal	1 min/nvl	peçoal
3 – NADAR *	peçoal	5 min/nvl	peçoal
4 – CORRER S. AREIA	peçoal	1 min/nvl	peçoal
5 – ANDAR S. ÁGUA	peçoal	1 min/nvl	peçoal
6 – CORRER S. GALHOS	peçoal	1 min/nvl	peçoal
7 – N. DEIX. RASTROS c	peçoal	C	peçoal
8 – OCULTAR RASTROS c	—	C	15 m
9 – CORRER S.ÁGUA	peçoal	1 min/nvl	peçoal
10 – NADAR DE VERD. *	peçoal	5 min/nvl	Pessoal

- 1 – CORRER SOBRE PEDRAS (F)** Permite ao evocador correr sobre superfícies de pedra com ângulo de até 75 graus como se estivesse em terreno plano.
- 2 – ANDAR SOBRE GALHOS (F)** Permite ao evocador andar ao longo de galhos quase horizontais de árvores (que possam suportar o seu peso) como se estivesse em terreno plano.
- 3 – NADAR (F*)** Permite ao alvo nadar sem se cansar ou despendar energia.
- 4 – CORRER SOBRE AREIA (F)** Como Correr Sobre Pedras, exceto que o evocador pode correr em superfícies arenosas como se estivesse em terreno firme.
- 5 – ANDAR SOBRE ÁGUA (F)** Permite ao evocador andar sobre água como se estivesse em terreno plano e seco: jogadas de manobra podem ser requeridas em águas agitadas.
- 6 – CORRER SOBRE GALHOS (F)** Como Andar Sobre Galhos, exceto que o evocador pode correr ao longo dos galhos.
- 7 – NÃO DEIXAR RASTROS (F)** Conforme o evocador se concentra ele pode andar sem deixar rastros ou outros sinais visíveis de sua passagem.
- 8 – OCULTAR RASTROS (F)** Como Não Deixar Rastros, exceto que o evocador pode também esconder trilhas de qualquer 1 outro ser cujo rastro ele siga.
- 9 – CORRER SOBRE ÁGUA (F)** Como Andar Sobre Água, exceto que o evocador pode correr sobre água.
- 10 – NADAR DE VERDADE (F*)** Como Nadar, exceto que o alvo pode nadar tão rápido quanto pode correr.

ASPECTOS DA NATUREZA

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – TONALIDADE	peçoal	1 min/nvl	peçoal
2 – ESCURECER	R30m	10 min/nvl	toque
3 – CONGELAR c	30 litros/rd	C	3 m
4 – MOV. SILENCIOSOS	peçoal	1 min/nvl	Pessoal
5 – MIMETISMO c	peçoal	C	peçoal
6 – LUZ	R3m	10 min/nvl	toque
7 – TREVAS	R3m	10 min/nvl	toque
8 – SOMBRA	peçoal	1 hr/nvl	peçoal
9 – APARÊNC. VEGETAL	peçoal	1 min/nvl	peçoal
10 – BL. PENSAMENTOS c	peçoal	C	peçoal

- 1 – TONALIDADE (F)** O evocador e seu equipamento dentro de 30 cm de seu corpo adquire a coloração física de um objeto orgânico que ele escolha e que esteja em contato com ele. Concede um bônus de +50 para tentativas de se esconder.
- 2 – ESCURECER (F)** Todas as sombras e trevas num R30m ao redor do ponto tocado se aprofundam, ajudando a se esconder em +25.
- 3 – CONGELAR (F)** Qualquer líquido inanimado (30 litros/nvl) pode ser resfriado até o congelamento a uma taxa de 30 litros/rd de concentração (temperatura não pode ser menor que -35° C).
- 4 – MOVIMENTOS SILENCIOSOS (F)** O evocador pode se mover silenciosamente, contanto que não gere um som originado a mais de 1' de seu corpo (ex.: bater uma porta, acertar um galho de 1,2m, etc.).
- 5 – MIMETISMO (F)** Enquanto não se mover (ele pode fazer pequenos movimentos tais como respirar e flexionar os músculos), o evocador se mistura com o terreno ao redor, e adiciona +75 a seu bônus de esconder.
- 6 – LUZ (F)** Ilumina uma área de R3m ao redor do ponto tocado.
- 7 – TREVAS (F)** Como Luz, exceto que resulta numa escuridão de R3m. Este é o equivalente de uma noite escura e sem lua.
- 8 – SOMBRA (F)** Evocador e equipamento dentro de 30 cm de seu corpo parecem ser uma sombra, e assim tornam-se quase invisíveis em áreas escuras e sombrias.
- 9 – APARÊNCIA VEGETAL (F)** O evocador pode parecer ser como qualquer 1 tipo de planta, mas o efeito é puramente visual: o evocador não muda de tamanho, e não irá cheirar ou se sentir como a planta.
- 10 – BLOQUEAR PENSAMENTOS (U)** Enquanto o evocador se concentrar, seus padrões mentais parecerão ser aqueles dos animais locais que ele escolher. Isto irá enganar feitiços de detecção tais como Presença.

CAMINHOS DA NATUREZA

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – ENCONTRAR ÁGUA	1,6 km R	—	peçoal
2 – INCENDIAR	R0,3m	P	toque
3 – RESIST. AO CALOR * c	peçoal	1 min/nvl	peçoal
4 – RESIST. AO FRIO * c	peçoal	1 min/nvl	peçoal
5 – ENCONT. COMIDA	1,6 km R	—	peçoal
6 – ESTERILIZAR	0,03 m ³ /nvl	—	toque
7 – ENCONT. ABRIGO	1,6 km R	—	peçoal
8 – ARMAD. MENORES	varia	P	toque
9 – PREV. CLIMÁTICA	1,6 km R	—	peçoal
10 – PERCEP. DA NAT. c	R30m	C	peçoal

- 1 – ENCONTRAR ÁGUA (I)** Localiza todas as fontes superficiais de água corrente, lençóis freáticos expostos, etc. excedendo 4 litros: o evocador descobre a qualidade e tamanho aproximado das fontes.
- 2 – INCENDIAR (F)** Faz com que qualquer madeira (ou qualquer material orgânico inanimado) que o evocador escolha dentro de 30 cm da palma de sua mão, se inflame e pegue fogo (se o material se inflamar numa temperatura igual ou menor que aquela da madeira).
- 3 – RESISTIR AO CALOR (U*)** Protege o evocador de calor natural até 94° C e adiciona +20 para LR vs. calor ou -20 vs. ataques de fogo elemental.
- 4 – RESISTIR AO FRIO (U*)** Protege o evocador de frio natural até -30° C e adiciona +20 para LR vs. frio ou -20 vs. ataques de frio elemental.
- 5 – ENCONTRAR COMIDA (I)** O evocador descobre a localização, tipo e quantidade aproximada de todas as fontes aproveitáveis de comida (matéria animal morta, ou qualquer planta).
- 6 – ESTERILIZAR (P)** Esteriliza até 0,03 m³/nvl de qualquer sólido ou líquido inanimado. Isto é, elimina criaturas vivas menores que 6 mm em comprimento, mas não afetará criaturas maiores ou venenos inanimados ou outro material.
- 7 – ENCONTRAR ABRIGO (I)** O evocador descobre a localização, tipo e tamanho aproximado do espaço coberto e a prova d'água excedendo 3,5 m³: o abrigo deve ter uma entrada excedendo R0,6m em contato com o ar livre.
- 8 – ARMADILHAS MENORES (F)** O evocador pode construir uma armadilha menor ao ar livre em 1 minuto: esta armadilha pode causar um dano crítico “B” a qualquer pessoa (ex.: um poço raso com estacas pontiagudas, um laço que fere a vítima, etc.).
- 9 – PREVISÃO CLIMÁTICA (I)** Concede uma chance de 95% de prever a hora, natureza e severidade do clima para as próximas 24 hr.
- 10 – PERCEPÇÃO DA NATUREZA (I)** Permite ao evocador monitorar atividade animada na área (i.e., movimento, combate e manobras). Este feitiço pode apenas ser usado se o raio de efeito contém plantas e/ou animais, pois são eles que dão ao evocador a informação procurada.

7.15 LISTAS DE ABERTAS DE FEITIÇOS DE CANALIZAÇÃO

DOMÍNIO DA DETECÇÃO

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – DETEC. CANALIZ. c	R1,5m	1 min/nvl	15 m
2 – DETEC. ESSÊNCIA c	R1,5m	1 min/nvl	15 m
3 – DETECTAR O MAL c	R1,5m	1 min/nvl	15 m
4 – DETEC. MALDIÇÃO c	R1,5m	1 min/nvl	15 m
5 – LOCALIZAÇÃO c	1 alvo	1 min/nvl	30 m
6 – DET. ARMADILHAS c	R1,5m	1 min/nvl	15 m
7 – LOCALIZAÇÃO c	1 alvo	1 min/nvl	90 m
8 – DET. O INVISÍVEL c	R1,5m	1 min/nvl	15 m
9 – LOCALIZAÇÃO c	1 alvo	1 min/nvl	150 m
10 – CONTOS DAS MALDIÇ.	1 maldição	–	3 m

1 – DETECTAR CANALIZAÇÃO (P) Detecta qualquer item ou feitiço ativo da esfera da canalização; ele pode se concentrar em qualquer área de R1,5m dentro do alcance a cada rodada.

2 – DETECTAR ESSÊNCIA (P) Como Detectar Canalização, exceto que a esfera é a da Essência.

3 – DETECTAR O MAL (P) Como Detectar Canalização, exceto que detecta se um ser ou item é maligno **OU** se um item foi criado pelo mal **OU** se um item foi usado por muito tempo por uma pessoa muito maligna.

4 – DETECTAR MALDIÇÃO (P) Como Detectar Canalização, exceto que detecta maldições em pessoas ou coisas.

5 – LOCALIZAÇÃO (P) Dá a direção e distância de qualquer objeto ou lugar específico com o qual o evocador seja familiar com **OU** lhe tenha sido descrito em detalhe.

6 – DETECTAR ARMADILHAS (P) Como Detectar Canalização, exceto que dá uma chance de 75% de detectar uma armadilha (certas armadilhas encantadas podem receber modificações para esta chance).

7 – LOCALIZAÇÃO (P) Como acima, exceto que o alcance é 90 m.

8 – DETECTAR O INVISÍVEL (P) Como Detectar Canalização, exceto que detecta coisas invisíveis; todos os ataques contra uma coisa invisível detectada desta maneira são modificados em -50 (o ataque é impossível de outra forma).

9 – LOCALIZAÇÃO (P) Como acima, exceto que o alcance 150 m.

10 – CONTOS DAS MALDIÇÕES (I) O evocador pode determinar a natureza e origem de qualquer 1 maldição, incluindo a identidade do originador da maldição.

CAMINHOS DA LUZ/SOM

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – PROJETAR LUZ	feixe de 15 m	1 min/nvl	peçoal
2 – FALA I c	1 alvo	C	3 m
3 – LUZ	R3m	10 min/nvl	toque
4 – SILENCIAR	R0,3m	1 min/nvl	30 m
5 – LUZ SÚBITA	R3m	–	30 m
6 – FALA II c	1 alvo	C	3 m
7 – RAIO DE LUZ	1 alvo	–	30 m
8 – SILÊNCIO	R3m	1 min/nvl	30 m
9 – LUZ TOTAL	R3m	1 min/nvl	toque
10 – LUZ EXPECTANTE	R3m	varia	toque

1 – PROJETAR LUZ (F) Um feixe de 15 m de luz (como luz de lanterna) projetar-se da palma da mão do evocador. Ele pode ligá-lo ou desligá-lo abrindo ou fechando sua mão.

2 – FALA I (P)

3 – LUZ (F) Ilumina uma área de R3m em volta do ponto tocado. A luz produzida é equivalente a luz de uma tocha. Se o ponto for um ser ou objeto móvel, a área de efeito irá se mover com ele.

4 – SILENCIAR (F) Cria uma área de R0,3m ao redor do alvo, para dentro e para fora da qual o som não pode viajar. A área é centralizada no alvo e irá se mover junto com ele.

5 – LUZ SÚBITA (F) Gera uma esfera de R3m de luz intensa, todos dentro dela devem fazer um LR ou ficarão atordoados por 1 rd/5 pt de falha na LR.

6 – FALA II (F)

7 – RAIO DE CHOQUE (E) Um raio de luz intensa e carregada é disparado da palma da mão do evocador: os resultados são determinados na Tabela de Ataque de Raios.

8 – SILÊNCIO (F) Como Silenciar, exceto que o raio é 3 m.

9 – LUZ TOTAL (F) Como Luz, exceto que é equivalente à luz do dia: também cancela todas a escuridão criada magicamente.

10 – LUZ EXPECTANTE (F) Como Luz, exceto que pode atrasar a ação do feitiço até passar um tempo dentro de 24 hr/nvl **OU** até que um ser passe **OU** uma certa palavra seja dita, etc.

ACALMAR ESPÍRITOS

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – CALMA I	1 alvo	1 min/nvl	30 m
2 – CALMA II	2 alvos	1 min/nvl	30 m
3 – CONTER SEMELH. c	1 alvo	C	30 m
4 – CALMA DISTANTE	1 alvo	1 min/nvl	90 m
5 – ATORDOAR *	1 alvo	varia	15 m
6 – CALMA III	3 alvos	1 min/nvl	30 m
7 – CALMA IV	4 alvos	1 min/nvl	30 m
8 – DESCANSO DOUR. *	1 alvo	varia	15 m
9 – CALMA V	5 alvos	1 min/nvl	30 m
10 – CEGAR *	1 alvo	varia	15 m

1 – CALMA I (F) O alvo não tomará qualquer ação agressiva/ofensiva, e irá lutar apenas se atacado.

2 – CALMA II (F) Como Calma I, exceto que 2 alvos podem ser afetados. Ambos devem estar no campo de visão do evocador quando o feitiço for lançado.

3 – CONTER SEMELHANTE (F) Qualquer 1 ser pode ser contido até cerca de 25% de sua atividade normal por tanto tempo quanto o evocador se concentre.

4 – CALMA DISTANTE (F) Como Calma I, exceto que o alcance é 90 m.

5 – ATORDOAR (F*) O evocador aponta seu braço (cotovelo estirado e punho fechado) para o alvo e canaliza diretamente poder de sua divindade: o alvo é atordoadado por 1 rd/10 pts de falha de LR.

6 – CALMA III (F) Como Calma II, exceto que 3 alvos podem ser afetados.

7 – CALMA IV (F) Como Calma II, exceto que 4 alvos podem ser afetados.

8 – DESCANSO DOURADO (F*) Como Atordoar, exceto que o alvo cai num sono profundo por 1 rd/10 pts de falha de LR.

9 – CALMA V (F) Como Calma II, exceto que 5 alvos podem ser afetados.

10 – CEGAR (F*) Como Atordoar, exceto que o alvo é cegado por 10 min/10 pts de falha de LR.

CAMINHOS DO CORPO

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – CURA 10	1 alvo	P	toque
2 – ALÍV. CONG./QUEI. I	1 área queimada	P	toque
3 – ALÍV. DO ATORD. I *	1 alvo	P	toque
4 – REGENERAÇÃO I * c	1 alvo	C	toque
5 – ALÍV. CONG./QUEI. II	varia	P	toque
6 – DESPERTAR	1 alvo	P	toque
7 – CURA 50	1 alvo	P	toque
8 – ALÍV. CONG./QUEI. III	varia	P	toque
9 – ALÍV. DO ATORD. III *	1 alvo	P	toque
10 – REGENERAÇÃO III * c	1 alvo	C	toque

1 – CURA 10 (U) Cura 1–10 avarias por concussão.

2 – ALÍVIO DO CONGELAMENTO/QUEIMADURA I (U) Irá curar uma área de suave ulceração pelo frio ou uma área de queimaduras de primeiro grau.

3 – ALÍVIO DO ATORDOAMENTO I (U*) Alivia o alvo de 1 rodada dos efeitos do atordoamento, i.e., o alvo fica atordoadado por uma rodada a menos que antes do feitiço ser lançado (em adição ao decréscimo normal).

4 – REGENERAÇÃO I (U*) Reduz o dano de concussão que o alvo tenha tomado em 1 avaria para cada rodada que o evocador se concentre.

5 – ALÍVIO DO CONGELAMENTO/QUEIMADURA II (U) Como Alívio do Congelamento/Queimadura I, exceto que 2 áreas de dano suave **OU** 1 área de dano moderado (ex.: queimadura de 2º grau) podem ser curados.

6 – DESPERTAR (U) Desperta o alvo instantaneamente.

7 – CURA 50 (U) Como Cura 10 exceto que cura 5–50 danos de concussão.

8 – ALÍVIO DO CONGELAMENTO/QUEIMADURA III (U) Como Alívio do Congelamento/Queimadura I, exceto que 3 áreas de dano suave **OU** 1 área de dano severo (ex.: queimadura de 3º grau) **OU** uma combinação de 1 suave e 1 moderado podem ser curados.

9 – ALÍVIO DO ATORDOAMENTO III (U*) Como Alívio do Atordoamento I, exceto que o alvo é aliviado de até 3 rodadas de efeitos de atordoamento.

10 – REGENERAÇÃO III (U*) Como Regeneração I, exceto que 3 avarias por rodada são curadas.

PROTEÇÕES

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – ORAÇÃO	1alvo	1 min/nvl	30 m
2 – ABENÇOAR	1alvo	1 min/nvl	30 m
3 – RESISTÊNCIA	1alvo	1 min/nvl	30 m
4 – RESIST. ELEMENT.	1alvo	1 min/nvl	30 m
5 – APARÊN. VEGETAL	peçoal	1 min/nvl	peçoal
6 – RESP. SOB A ÁGUA	peçoal	1 min/nvl	peçoal
7 – APARÊNCIA ANIMAL	peçoal	1 hr/nvl	peçoal
8 – SOMBRA	peçoal	–	peçoal
9 – DEFLE. ORGÂNIC. *	peçoal	–	peçoal
10 – DESVIAR ORGÂN. *	peçoal	–	peçoal

1 – ORAÇÃO (U) O alvo recebe um bônus +10 para quaisquer lances de resistência (LR) e jogadas de manobra.

2 – ABENÇOAR (U) O alvo recebe um bônus +10 para seu bônus defensivo (BD) e quaisquer jogadas de manobra.

3 – RESISTÊNCIA (U) O alvo recebe um bônus +5 para seu LR e DB.

4 – RESISTIR AOS ELEMENTOS (U) Protege o evocador de calor natural até 94° C e frio natural até -30° C; concede +20 para LR vs. feitiços de calor ou frio, e +20 para BD vs. feitiços de calor ou frio elemental.

5 – APARÊNCIA VEGETAL (E) Permite ao evocador parecer com qualquer 1 tipo de planta até 10% de seu próprio tamanho. Ele não irá cheirar ou se sentir como a planta: está é uma ilusão puramente visual.

6 – RESPIRAR SOB A ÁGUA (U) O evocador é capaz de respirar normalmente sob água bem como no ar.

7 – APARÊNCIA ANIMAL (E) Como Aparência Vegetal, exceto que o evocador pode se parecer com qualquer 1 tipo de animal.

8 – SOMBRA (F) O evocador aparece como uma sombra: provê quase invisibilidade em áreas escuras.

9 – DEFLEXÕES ORGÂNICAS (F*) Deflete 1 projétil disparado contra o evocador: subtraia 100 da jogada de ataque de projétil: o projétil deve ser ao menos parcialmente de composição orgânica.

10 – DESVIAR ORGÂNICO (F*) Como Deflexões Orgânicas, exceto que subtrai 100 de um ataque de luta corporal.

DEFESA CONTRA FEITIÇOS

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – PROTEÇÃO I	1 alvo	1 min/nvl	3 m
2 – PROT. DE ÁREA I c	R3m	1 min/nvl	3 m
3 – NEUTR. MALDIÇÃO I	1 maldição	1 min/nvl	toque
4 – PROTEÇÃO II	1 alvo	1 min/nvl	3 m
5 – PROT. DE ÁREA II c	R3m	1 min/nvl	3 m
6 – REMOV. MALDIÇÃO	1 maldição	P	toque
7 – NEUTR. MALDIÇÃO II	1 maldição	1 hr/nvl	3 m
8 – CANCELAR FEITIÇO	1 feitiço	P	3 m
9 – PROTEÇÃO III	1 alvo	1 min/nvl	3 m
10 – PROT. DE ÁREA III c	R3m	1 min/nvl	3 m

1 – PROTEÇÃO I (P) Subtrai 10 de todas as jogadas de ataque elemental contra o alvo, e adiciona 10 para todos os LR's vs. feitiços do alvo.

2 – PROTEÇÃO DE ÁREA I (P) Como Proteção I, exceto que todos os seres dentro de R3m do alvo recebem os benefícios quando o evocador se concentra.

3 – NEUTRALIZAR MALDIÇÃO I (F) Anula os efeitos de uma maldição pela duração deste feitiço. A maldição não é dissipada e retorna seu efeito novamente logo depois.

4 – PROTEÇÃO II (P) Como Proteção I, exceto que os bônus são de 20.

5 – PROTEÇÃO DE ÁREA II (P) Como Proteção de Área I, exceto que os bônus são de 20.

6 – REMOVER MALDIÇÃO (F) Cancela uma maldição se esta falhar num LR: o nível do alvo é o nível do evocador original da maldição e o nível de ataque é o nível do evocador deste feitiço. Uma vez que este feitiço seja lançado sobre uma dada maldição, ele não pode ser lançado novamente pelo mesmo usuário de feitiços até que ele suba para outro nível de experiência.

7 – NEUTRALIZAR MALDIÇÃO II (F) Como acima, exceto que a maldição é anulada por 1 hr/nvl do evocador.

8 – CANCELAR FEITIÇO (F) Como Remover Maldição, exceto que qualquer feitiço existente pode ser cancelado.

9 – PROTEÇÃO III (P) Como Proteção I, exceto que os bônus são de 30.

10 – PROTEÇÃO DE ÁREA III (P) Como Proteção de Área I, exceto que os bônus são de 30.

MOVIMENTO DA NATUREZA

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – ANDAR S. GALHOS	peçoal	1 min/nvl	peçoal
2 – ANDAR S. ÁGUA	peçoal	1 min/nvl	peçoal
3 – NADAR *	peçoal	5 min/nvl	peçoal
4 – CORRER S. AREIA	peçoal	1 min/nvl	peçoal
5 – UNIÃO ORGÂNICA	peçoal	1 min/nvl	peçoal
6 – CORRER S. GALHOS	peçoal	1 min/nvl	peçoal
7 – CORRER S. PEDRAS	peçoal	1 min/nvl	peçoal
8 – CORRER S. ÁGUA	peçoal	1 min/nvl	peçoal
9 – ANDAR S. VENTO	peçoal	1 min/nvl	peçoal
10 – NADAR DE VERD. *	peçoal	5 min/nvl	peçoal

1 – ANDAR SOBRE GALHOS (F) Permite ao evocador andar ao longo de galhos quase horizontais de árvores (que possam suportar o seu peso) como se estivesse em terreno plano.

2 – ANDAR SOBRE ÁGUA (F) Permite ao evocador andar (até 15 m por rodada) sobre água como se estivesse em terreno plano e seco: jogadas de manobra podem ser requeridas em águas agitadas.

3 – NADAR (F*) Permite ao alvo nadar sem se cansar ou despender energia.

4 – CORRER SOBRE AREIA (F) Como Correr Sobre Galhos, exceto que o evocador pode correr em superfícies arenosas como se estivesse em terreno firme.

5 – UNIÃO ORGÂNICA (F) Permite ao evocador mesclar-se dentro de material orgânico até 30 cm de profundidade (ao menos parte do corpo deve estar até 30 cm da superfície do material). Ele fica inativo, mas atento à atividade circunvizinha. O evocador não pode se mover enquanto unido, mas pode sair a qualquer hora.

6 – CORRER SOBRE GALHOS (F) Como Andar Sobre Galhos, exceto que o evocador pode correr ao longo dos galhos.

7 – CORRER SOBRE PEDRAS (F) Permite ao evocador correr sobre superfícies de pedra com ângulo de até 75 graus como se estivesse em terreno plano.

8 – CORRER SOBRE ÁGUA (F) Como Andar Sobre Água, exceto que o evocador pode correr sobre água.

9 – ANDAR SOBRE VENTO (F) Permite ao evocador andar sobre ar em movimento (vento): o movimento deve ser numa altura constante. Jogadas de manobra podem ser requeridas em turbulência.

10 – NADAR DE VERDADE (F*) Como Nadar, exceto que o alvo pode nadar tão rápido quanto pode correr.

CONHECIMENTO DA NATUREZA

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – DETEC. ARMADILHA c	R1,5m	1 min/nvl	3 m
2 – PERCEP. DA NAT. c	R30m	C	peçoal
3 – PREV. DE TEMPEST.	1,6 km/nvl R	–	peçoal
4 – PREV. CLIMÁTICA	1,6 km/nvl R	–	peçoal
5 – PERCEP. DA NAT. c	R90m	C	peçoal
6 – CHAMAR BRISA	cone de 6 m	1 rd/nvl	peçoal
7 – PERCEP. EXPECT.	R3m	1 hr/nvl	peçoal
8 – CHAMAR NÉVOA	3 m/nvl R	P	3 m/nvl
9 – PERCEP. DA NAT. c	R150m	C	peçoal
10 – PREV. CLIMÁTICA	1,6 km/nvl R	–	peçoal

1 – DETECÇÃO DE ARMADILHA (P) O evocador tem uma chance de 75% de detectar qualquer armadilha ao ar livre dentro de R1,5m onde ele se concentrar. Um R1,5m diferente pode ser escolhido a cada rodada.

2 – PERCEPÇÃO DA NATUREZA (I) Permite ao evocador monitorar atividade animada na área (i.e., movimento, combate e manobras). Este feitiço pode apenas ser usado se o raio de efeito contém plantas e/ou animais.

3 – PREVISÃO DE TEMPESTADES (I) Concede ao evocador uma chance de 95% de prever a hora e tipo de quaisquer chuvas ou tempestades para as próximas 24 hr.

4 – PREVISÃO CLIMÁTICA (I) Como Previsão de Tempestades, exceto que permite prever a duração, natureza e severidade do estado geral do clima.

5 – PERCEPÇÃO DA NATUREZA (I) Como acima, exceto que o raio é de 90 m.

6 – CHAMAR BRISA (F) Faz com que uma brisa rodopiante se levante ao redor do evocador e sopra na direção determinada. Ela carregará qualquer matéria gasosa ou em suspensão (poeira, nuvens, etc.) e subtrai 30 de todos os ataques de projétil que passem através dela. A brisa afeta um cone de 6 m (evocador no vértice, 6 m na base) e o vento tem uma velocidade de 16 km/h.

7 – PERCEPÇÃO EXPECTANTE (I) Como Percepção da Natureza, exceto que permite ao evocador colocar o feitiço como um “alarme”: qualquer atividade animada no raio de ação fará com que o evocador seja alertado.

8 – CHAMAR NÉVOA (F) Cria uma densa névoa natural dentro do raio de efeito. A névoa obscurece a visão e subtrai 50 de todos os ataques de projétil.

9 – PERCEPÇÃO DA NATUREZA (I) Como acima, exceto que o raio é de 150 m.

10 – PREVISÃO CLIMÁTICA (I) Como acima, exceto que o período de previsão é de 1 dia/nvl.

7.16 LISTAS DE FEITIÇOS APENAS PARA ANIMISTAS

DOMÍNIO DAS PLANTAS

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – CONH. DE PLANTAS	1 planta	–	toque
2 – LÍNG. DAS PLANTAS	pessoal	1 min/nvl	pessoal
3 – CURAS HERB. INST.	1 erva	–	toque
4 – DOMÍNIO DAS ERVAS	1 erva	P	toque
5 – LOC. DE PLANTAS	1,6 km R	–	1,6 km
6 – PURIFIC. DE ERVAS	1 erva	P	3 m
7 – CRESCIM. VIRENTE	R3m	1 dia	3 m
8 – PRODUÇ. DE ERVAS	1 erva	P	toque
9 – CRESC. DE PLANTAS	1 planta	P	toque
10 – CONT. DE PLANTAS	1 planta	1 min/nvl	30 m

1 – CONHECIMENTO DE PLANTAS (I) O evocador aprende a natureza e história de qualquer 1 planta.

2 – LÍNGUAS DAS PLANTAS (U) O evocador obtém conhecimento da linguagem de qualquer uma planta (um membro da espécie deve estar até 30 m) pela duração do feitiço.

3 – CURAS HEBAIS INSTANTÂNEAS (U) Permite ao evocador fazer com que qualquer 1 erva se torne capaz de ser aplicada com efeito instantâneo. Quando a erva for usada subsequentemente, seus benefícios/perigos serão sentidos imediatamente.

4 – DOMÍNIO DAS ERVAS (U) Permite ao evocador dobrar a potência de qualquer 1 erva (crescendo ou morta): o feitiço deve ser empregado não mais que uma vez para cada dose da erva. Ele deve ser lançado imediatamente antes da erva ser usada. Ele pode ser lançado em meia dose de modo a se conseguir o efeito de uma dose completa.

5 – LOCALIZAÇÃO DE PLANTAS (P) O evocador pode localizar membros de qualquer 1 espécie de planta, ou ele pode descobrir as espécies que existem na área.

6 – PURIFICAÇÃO DE HERVAS (U) Permite ao evocador remover quaisquer venenos, subprodutos ou efeitos colaterais de 1 dose de ervas.

7 – CRESCIMENTO VIRENTE (F) Permite ao evocador aumentar a velocidade de crescimento de qualquer 1 espécie de planta dentro do raio de efeito x100 (ex.: toda grama num raio de R3m).

8 – PRODUÇÃO DE ERVAS (U) Permite ao evocador fazer crescer uma erva plantando a semente apropriada: a erva resultante é estéril e leva 1–10 rodadas para crescer.

9 – CRESCIMENTO DE PLANTAS (F) Permite ao evocador dobrar o tamanho de qualquer 1 planta: requer 1 dia de crescimento. Se a planta não estiver totalmente madura, ela alcançará duas vezes seu tamanho normal quando alcançar sua plena maturidade.

10 – CONTROLE DE PLANTAS (F) O evocador pode controlar os processos automáticos e/ou mentais de qualquer 1 planta. O evocador também pode controlar os movimentos da planta, se a planta for capaz de movimento.

CANALIZAÇÃO DIRETA

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – PRESERVAÇÃO	1 corpo	1 hr/nvl	3 m
2 – INTUIÇÕES I	pessoal	–	pessoal
3 – SONHO I	pessoal	–	pessoal
4 – SUSTENTAR VIDA	1 corpo	1 hr/nvl	3 m
5 – INTUIÇÕES III	pessoal	–	pessoal
6 – CONTO DA MORTE	1 corpo	–	3 m
7 – PRESERVAÇÃO	1 corpo	1 dia/nvl	3 m
8 – INTUIÇÕES V	pessoal	–	pessoal
9 – SONHOS III	pessoal	–	pessoal
10 – SUSTENTAR VIDA	1 corpo	1 dia/nvl	3 m

1 – PRESERVAÇÃO (U) O evocador pode preservar um corpo; prevenindo quaisquer deteriorações ou danos posteriores (ex.: sangramento, colapso celular, decomposição, etc.). Um coma resulta se o alvo ainda estiver vivo; o feitiço NÃO irá evitar a morte (a alma do alvo deixar seu corpo).

2 – INTUIÇÕES I (I) O evocador obtém uma visão do que provavelmente acontecerá no próximo minuto se ele tomar uma ação específica.

3 – SONHO I (I) O evocador tem um sonho relacionado com o tópico que escolher. Ele precisa dormir ou meditar por ao menos 8 horas.

4 – SUSTENTAR VIDA (I) O evocador pode evitar que a partida da alma de um corpo “morto”, evitando assim a morte real e permitindo ao ser caído recuperar sua saúde via simples reparos materiais (Preservação é requerida para preservar o corpo). Sustentar Vida pode ser lançado sobre o alvo até 2 minutos (12 rodadas) depois da “morte”, ou a alma deixará o corpo. Retomar uma alma para um corpo poderia ser um feitiço de 12º (ou mais ainda mais alto) nível.

5 – INTUIÇÕES III (I) Como Intuições I, exceto que o alcance temporal é de 3 min.

6 – CONTO DA MORTE (I) O evocador obtém uma visão dos eventos circunvizinhos à morte de qualquer 1 ser morto através dos olhos do finado. Ele também obtém uma visão do matador. O corpo deve ter morrido dentro de um número de anos igual ao nível do evocador.

7 – PRESERVAÇÃO (U) Como acima, exceto que a duração é de 1 dia/nvl.

8 – INTUIÇÕES V (I) Como Intuições I, exceto que a duração é 1 dia/nvl.

9 – SONHOS III (I) Como Sonho I, exceto que o limite é de 3 sonhos/8 horas. Eles podem ser a respeito de tópicos diferentes.

10 – SUSTENTAR VIDA (U) Como acima, exceto que a duração é de 1 dia/nvl.

DOMÍNIO DOS ANIMAIS

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – SONO ANIMAL	1 animal	1 min/nvl	30 m
2 – OCULTAÇÃO	pessoal	1 min/nvl	pessoal
3 – INVOCAÇÕES I c	–	1 min	30 m
4 – ANIMÁLICO	pessoal	1 min/nvl	pessoal
5 – DOMÍNIO ANIMAL c	1 animal	C	30 m
6 – INVOCAÇÕES III c	–	varia	30 m
7 – LOC. DE ANIMAL	1,6 km R	–	1,6 km
8 – AMIZADE c	R15m	C	pessoal
9 – EMPATIA ANIMAL c	1 animal	C	30 m
10 – INVOCAÇÕES V c	–	C	30 m

1 – SONO ANIMAL (F) Põe um animal para dormir: não afetará criaturas encantadas ou “inteligentes”. Para estes propósitos um animal é uma criatura de inteligência limitada, operando primariamente através de treinamento ou instinto.

2 – OCULTAÇÃO (E) Permite ao evocador se misturar com o terreno circunvizinho e tornar-se impossível de ser descoberto por animais. Dá um bônus de +30 para se esconder de outros.

3 – INVOCAÇÕES I (F) O evocador pode invocar uma criatura não-inteligente de primeiro nível que irá permanecer por um minuto e então desaparecer. O evocador pode controlar a criatura quando se concentrar. O tipo geral da criatura pode ser especificado pelo evocador mas exatamente qual criatura será deve ser determinado aleatoriamente (ex.: o evocador pode especificar um animal quadrúpede com patas, e receber uma zebra, cavalo, camelo, etc.).

4 – ANIMÁLICO (U) O evocador adquire conhecimento de qualquer linguagem animal (um membro da espécie deve estar até 30 m) pela duração do feitiço. Para este propósito, as línguas animais incluem quaisquer formas de comunicação.

5 – DOMÍNIO ANIMAL (F) Permite ao evocador controlar as ações de qualquer 1 animal quando se concentrar.

6 – INVOCAÇÕES III (F) Como Invoações I, exceto que o evocador pode invocar uma criatura de 3º nível por 1 minuto OU uma de 1º nível por 3 minutos OU três de 1º nível por 1 minuto OU etc. Em outras palavras, a total de (níveis) x (minutos) de todas as criaturas não deve exceder 3.

7 – LOCALIZAÇÃO DE ANIMAL (I) O evocador pode localizar membros de qualquer 1 espécie de animal, ou pode descobrir quais espécies estão na área.

8 – AMIZADE (F) Todos os animais dentro de 15 m agirão amigavelmente com o evocador; entretanto, o evocador não os controla.

9 – EMPATIA ANIMAL (P) O evocador pode entender e visualizar os pensamentos e emoções de qualquer 1 animal.

10 – INVOCAÇÕES V (F) Como Invoações III, exceto que o total não pode exceder 5.

CAMINHOS DOS OSSOS/MÚSCULOS

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – REPARAR TORÇÃO	1 torção	P	toque
2 – REP. FRAT. MENOR	1 fratura	P	toque
3 – REPARAR MÚSCULO	1 músculo	P	toque
4 – REP. CARTILAGEM	junta	P	toque
5 – REPARAR TENDÃO	1 tendão	P	toque
6 – REP. FRAT. MAIOR	1 fratura	P	toque
7 – UNIR *	1 membro	P	toque
8 – REPARAR DENTES	1 dente	P	toque
9 – REPARAR CRÂNIO	1 crânio	P	toque
10 – REPARAR JUNTA	1 junta	P	toque

1 – REPARAR TORÇÃO (U) Repara 1 torção.

2 – REPARAR FRATURA MENOR (U) Repara 1 fratura simples (não fraturas compostas, esmagalhamentos, danos nas juntas, ou dano no crânio); tempo de recuperação 1–10 hr.

3 – REPARAR MÚSCULO (U) Repara 1 músculo danificado (não órgãos tais como o coração); tempo de recuperação 1–10 hr.

4 – REPARAR CARTILAGEM (U) Repara toda cartilagem danificada ao redor de uma junta; tempo de recuperação 1–10 hr.

5 – REPARAR TENDÃO (U) Repara um tendão danificado; tempo de recuperação 1–10 hr.

6 – REPARAR FRATURA MAIOR (U) Repara 1 fratura simples ou composta (não esmagalhamentos, danos nas juntas ou no crânio); tempo de recuperação 1–10 hr.

7 – UNIR (U*) Quando usado com os outros feitiços de Unir das outras listas de cura (Caminhos do Sangue e Caminhos dos Órgãos), o evocador pode recolocar um membro danificado; o tempo de recuperação é 1–10 dias.

8 – REPARAR DENTES (U) Este feitiço pode reparar qualquer dano aos dentes; incluindo cavidades, abscessos e dentes lascados ou quebrados. Se um dente partido ou estilhaçado, este feitiço pode fazê-lo inteiro se a maior parte do dente puder ser recuperada.

9 – REPARAR CRÂNIO (U) Repara qualquer 1 fratura no crânio (áreas não esmagalhadas); tempo de recuperação 1–10 hr.

10 – REPARAR JUNTA (U) Repara 1 junta danificada (juntas não esmagalhadas); tempo de recuperação 1–10 dias.

CAMINHOS DO SANGUE

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – COAGULAÇÃO I	1 alvo	P	toque
2 – REPARAR CORTE I	1 alvo	P	toque
3 – REP. MENOR VASOS	1 alvo	P	toque
4 – COAGULAÇÃO V	1 alvo	P	toque
5 – REPARAR CORTE III	1 alvo	P	toque
6 – REP. MAIOR VASOS	1 ferimento	P	toque
7 – UNIR *	1 membro	P	toque
8 – TRANSF. DE SANGUE	1 alvo	P	toque
9 – COAGUL. MASSIVA	1 alvo	P	toque
10 – REP. CORTE MASS.	1 alvo	P	toque

1 – COAGULAÇÃO I (U) A perda de sangue do alvo (avarias/rd) é reduzida em 1, por 1 hora ele não poderá lutar ou mover-se mais rápido que o passo de caminhada sem reabrir o ferimento, e assim recomençar a perda de sangue.

2 – REPARAR CORTE I (U) A perda de sangue do alvo (avarias/rd) é reduzida em 1.

3 – REPARO MENOR DOS VASOS (U) A perda de sangue do alvo (avarias/rd) é reduzida em 3. Isto reflete o reparo de veias sangüíneas menores, de forma que não afeta o dano a artérias maiores ou veias (sangramento de um ferimento totalizando 5 avarias/rd ou mais).

4 – COAGULAÇÃO V (U) Como Coagulação I, exceto que a perda de sangue do alvo (avarias/rd) é reduzida em 5.

5 – REPARAR CORTE III (U) Como Reparar Corte I, exceto que a perda de sangue do alvo é reduzida em 3.

6 – REPARO MAIOR DOS VASOS (U) Repara todo o dano de qualquer 1 artéria ou veia (sangramento de um único ferimento totalizando 5 avarias/rd é dano maior aos vasos).

7 – UNIR (U*) Quando usado com os outros feitiços de Unir das outras listas de cura (Caminhos dos Ossos/Músculos e Caminhos dos Órgãos), o evocador pode recolocar um membro danificado; o tempo de recuperação é 1–10 dias.

8 – TRANSFUSÃO DE SANGUE (U) O evocador pode transferir 240 ml de sangue de um doador voluntário (ou inconsciente) para outro personagem (que tenha recebido dano hemorrágico, i.e., avarias/rodada). O evocador deve colocar uma mão no doador e outra no personagem ferido. Cada 240 ml transferido irá remover 50 avarias do personagem enquanto o doador recebe -20 para sua atividade por 12 horas. Um personagem não pode ser tanto doador quanto receptor de uma transfusão dentro de 12 horas.

9 – COAGULAÇÃO MASSIVA (U) Como Coagulação I, exceto que a perda de sangue do alvo (avarias/rd) é reduzida numa quantidade igual ao nível do evocador.

10 – REPARAR CORTE MASSIVO (U) Como Reparar Corte I, exceto que a perda de sangue do alvo é reduzida numa quantidade igual ao nível do evocador.

CAMINHOS DOS ÓRGÃOS

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – REPARO NASAL	1 nariz	P	toque
2 – REP. MENOR NERV.	1 área	P	toque
3 – REP. AURIC. MENOR	1 orelha	P	toque
4 – REP. OCUL. MENOR	1 olho	P	toque
5 – REP. MAIOR NERV.	1 área	P	toque
6 – REP. AURIC. MAIOR	1 orelha	P	toque
7 – UNIR *	1 membro	P	toque
8 – REP. OCUL. MAIOR	1 olho	P	toque
9 – REP. NERV. VERD.	1 área	P	toque
10 – REPARO DE ÓRGÃOS	1 órgão	P	toque

1 – REPARO NASAL (U) Repara qualquer dano ao nariz, salvo perda completa do nariz (“Michael, eles não ligam pra gente!”).

2 – REPARO MENOR DOS NERVOS (U) Repara qualquer dano menor aos nervos em 1 área: tempo de recuperação 1–10 hrs.

3 – REPARO AURICULAR MENOR (U) Repara qualquer dano externo à orelha, incluindo perda da orelha (regeneração leva 1–10 horas).

4 – REPARO OCULAR MENOR (U) Repara qualquer dano menor ao olho (ex.: arranhão à retina, retina descolada, ou remoção de objeto estranho).

5 – REPARO MAIOR DOS NERVOS (U) Como Reparo Menor dos Nervos, exceto que repara qualquer 1 área de dano maior aos nervos: tempo de recuperação 1–10 horas.

6 – REPARO AURICULAR MAIOR (U) Como Reparo Auricular Menor, exceto que repara qualquer dano interno à orelha (ex.: restaurar audição).

7 – UNIR (U*) Quando usado com os outros feitiços de Unir das outras listas de cura (Caminhos do Sangue e Caminhos dos Ossos/Músculos), o evocador pode recolocar um membro danificado; o tempo de recuperação é 1–10 dias.

8 – REPARO OCULAR MAIOR (U) Como Reparo Ocular Menor, exceto que repara qualquer dano ao olho, salvo perda completa do olho.

9 – REPARAR NERVOS DE VERDADE (U) Como Reparo Maior dos Nervos, exceto que a recuperação é instantânea.

10 – REPARO DE ÓRGÃOS (U) Repara dano a 1 órgão que não tenha sido completamente destruído: tempo de recuperação de 1–10 horas: não afeta o cérebro.

PURIFICAÇÕES

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – PURIF. COMIDA/ÁGUA	R0,3m	–	3 m
2 – DETECT. DOENÇA c	R1,5m	1 min/nvl	30 m
3 – PURIF. DOENÇA	1 alvo	P	3 m
4 – DETECT. VENENO c	R1,5m	1 min/nvl	30 m
5 – PURIFIC. VENENO	1 alvo	P	3 m
6 – RESIST. À DOENÇA	1 alvo	1 min/nvl	3 m
7 – RESIST. AO VENENO	1 alvo	1 min/nvl	3 m
8 – NEUTR. DOENÇA	R3m	P	3 m
9 – NEUTR. VENENO	R3m	P	3 m
10 – CURAS MENTAIS	1 alvo	P	3 m

1 – PURIFICAR COMIDA/ÁGUA (P) Elimina qualquer doença ou veneno em qualquer comida e água dentro do raio de efeito. Venenos ou doenças especiais ou mágicos podem fazer LR’s se forem poderosos o bastante.

2 – DETECTAR DOENÇA (P) Detecta qualquer doença ou fonte de doença; cada rodada o evocador pode se concentrar numa área de R1,5m dentro do alcance.

3 – PURIFICAR DOENÇA (P) Para a disseminação da doença (incluindo infecção) já instalada no corpo de 1 alvo: assim, nenhum dano posterior devido à doença ocorrerá ao corpo do alvo.

4 – DETECTAR VENENO (P) Como Detectar Doença, exceto que apenas veneno é detectado.

5 – PURIFICAR VENENO (P) Neutraliza qualquer 1 veneno no sistema de 1 alvo. Dano já recebido não é curado.

6 – RESISTIR À DOENÇA (U) O alvo recebe um LR adicional contra doenças (i.e., 2 LR’s podem ser jogadas, a que for mais favorável ao alvo é usada).

7 – RESISTIR AO VENENO (U) Como Resistir à Doença, exceto que o alvo recebe um LR adicional contra venenos em vez de doenças.

8 – NEUTRALIZAR DOENÇA (P) Todas as doenças num R3m são neutralizadas (i.e., esterilizadas e destruídas).

9 – NEUTRALIZAR VENENO (P) Todos os venenos num R3m são tornados ineficazes.

10 – CURAS MENTAIS (P) O alvo é curado de qualquer 1 doença mental (i.e., neuroses, paranóia, fobias, psicoses, etc.). Recuperação completa leva 1–50 dias.

CRIAÇÕES

	ÁREA DE EFEITO	DURAÇÃO	ALCANCE
1 – AUTO-SUSTENTAR	peçoal	1 dia	peçoal
2 – PAREDE DE AR c	3mx3mx1m	C	15 m
3 – PRODUÇÃO DE ÁGUA	–	P	3 m
4 – PROD. DE COMIDA	–	P	3 m
5 – PAREDE DE ÁGUA c	3x3x0,3m	C	15 m
6 – PAR. DE MADEIRA	3mx3mx5cm	1 min/nvl	15 m
7 – PAREDE DE TERRA	3mx3mx60cm	1 min/nvl	15 m
8 – PAREDE DE GELO	3mx3mx45cm	P	15 m
9 – CONJ. NUTRIENTES	–	P	3 m
10 – POÇO OBSTÁCULO	14 m ³ –28 m ³	P	15 m

1 – AUTO-SUSTENTAR (U) O evocador recebe toda nutrição e água necessária por 1 dia.

2 – PAREDE DE AR (F) Cria uma parede transparente de 3mx3mx1m de ar denso e turbulento, corta todos os movimentos e ataques através dela em 50%.

3 – PRODUÇÃO DE ÁGUA (P) O evocador pode produzir água suficiente em qualquer receptáculo disponível para suprir uma pessoa por um dia.

4 – PRODUÇÃO DE COMIDA (P) O evocador pode produzir comida suficiente da área ao seu redor para alimentar um apetite saudável por 1 dia. Se a comida não for consumida em 24 horas, irá se estragar.

5 – PAREDE DE ÁGUA (E) Cria uma parede de água de 3x3x0,3m, corta todos os movimentos e ataques através dela para 80%.

6 – PAREDE DE MADEIRA (E) Cria uma parede de madeira de até 3mx3mx5cm, seu peso deve estar sobre uma superfície sólida. Uma passagem pode ser queimada através dela (50 avarias para cada buraco de R0,6m) OU talhada (20 homens-rodada) OU pode ser derrubada se um lado não estiver contra uma parede (que não seja a superfície que a suporta).

7 – PAREDE DE TERRA (E) Como Parede de Madeira, exceto que a parede é de até 3mx3mx(90 cm na base, 30 cm no topo) de terra batida: e ela pode ser cavada na parte superior em 10 homens-rodada.

8 – PAREDE DE GELO (E) Como Parede de Madeira, exceto que a parede é de até 3mx3mx(45 cm na base, 30 cm no topo); ela pode ser derretida (100 PVs) OU escavada (50 homem-rodadas) OU derrubada (se uma extremidade não estiver contra uma parede).

9 – EVOCAR NUTRIENTES (F) O evocador pode produzir um pão de viagem que pese 60 gramas e irá sustentar 1 ser por 1 dia: o pão perderá potência em 1 mês.

10 – POÇO OBSTÁCULO (E) Abre um poço (14 m³ em pedra; 28 m³ em terra ou gelo); o poço inteiro deve estar até 15 m do evocador.

7.2 TABELAS TÁTICAS E DE COMBATE

Estas tabelas estão organizadas de forma a minimizar o esforço em usá-las durante o jogo. Muitas das tabelas requeridas para resolver combates estão incluídas nesta seção.



CST-2 – TABELA DE ESTATÍSTICAS DE ANIMAIS

TIPO DE ATAQUE	(Abreviação)	TABELA DE ATAQUE	CRÍTICO PRIMÁRIO	CRÍTICO SECUNDÁRIO
Beliscar/Bicar	(Bi)	Garras e Presas	CT	ES*
Morder	(Mo)	Garras e Presas	PF	CT(C)
Garras	(Ga)	Garras e Presas	CT	PF(B)*
Chifres/Presas/Ferrão	(Ch) ou (Pr)	Garras e Presas	PF	ES(C)*
Agarrar/Envolver/Engolir	(Ag)	Agarrar e Desequilibrar	AG	DS(C)
Cabeçada/Carga	(Ca)	Agarrar e Desequilibrar	DS	ES(C)*
Animais pequenos	(Ap)	Garras e Presas	CT(T)	–
Pisar/Atropelar	(At)	Garras e Presas	ES	ES*
Cair/Esmagar**	(Ca) ou (Es)	Garras e Presas	ES	ES*
Socar/Chutar***	(So)	Garras e Presas	DS(A)	–
Engalfinhar***	(Em)	Agarrar e Desequilibrar	AG(A)	–
ES – Crít. de Esmagamento	PF – Crít. de Perfuração	AG – Crítico de Agarrar	AD – Tab. de Ataque para Agarrar e Desequilibrar	
CT – Crítico de Corte	DS – Crít. de Desequilíbrio	PG – Tabela de Ataque para Garras e Presas		

CRÍTICO PRIMÁRIO – O tipo de crítico causado pela arma; uma letra entre parênteses indica o crítico máximo que pode ser obtido (se nenhum for dado, ele será “E”). Críticos maiores são tratados como o máximo.

CRÍTICO SECUNDÁRIO – Se um crítico maior que “A” for obtido então é causado um segundo crítico deste tipo em adição ao crítico primário. Este crítico secundário é um grau menos severo que o resultado do ataque (ex.: um resultado “E” causa um crítico secundário “D”, um “C” causa um “B”, etc.). Cada crítico é rolado separadamente. Uma letra entre parênteses indica o crítico máximo que pode ser obtido (se nenhum for dado, será “D”).

* – Para estes ataques apenas ataques “grande” e “imenso” conseguem o crítico secundário listado acima.

** – Se um personagem cair, este ataque é rolado somando um modificador de +3 para cada metro de altura e subtraindo o valor da Agilidade do personagem. O tamanho do ataque é baseado na altura da queda: até 3m (Pequeno), até 15m (Médio), até 30m (Grande), mais de 30m (Imenso).

*** – Estes tipos de ataque são para luta corpo-a-corpo. O BO do atacante é igual a seu bônus de força mais seu bônus de agilidade.

AT-5 – TABELA DE ATAQUE COM GARRAS E PRESAS

COURO					
JOGADA	PLACAS	MALHA	RÍGIDO	LEVE	NADA
UM 01-02	----- Falha no Ataque -----				
03-45	0	0	0	0	0
46-50	0	0	0	0	1
51-55	0	0	0	0	2
56-60	1	0	0	1	4
61-65	1	1	1	2	5T
66-70	2	2	2	4	6T
71-75	3	3	3	5	8T
76-80	4	4	5	7T	9A
81-85	5	5	7T	9T	10A
86-90	6	6T	8T	10A	12A
91-95	6T	7T	9A	11A	13B
96-100	7T	8A	10A	12A	14B
101-105	7A	9A	11A	13B	15B
---- RESULTADOS MÁXIMOS- ATAQUES PEQUENOS ----					
106-110	8A	10A	12B	15B	17C
111-115	9A	11B	13B	16C	19C
116-120	10B	11B	14C	17C	20D
---- RESULTADOS MÁXIMOS- ATAQUES MÉDIOS ----					
121-125	14B	15B	18C	20C	26D
126-130	16B	18C	20C	23D	28E
131-135	18C	20C	22D	25D	30E
---- RESULTADOS MÁXIMOS- ATAQUES GRANDES ----					
136-140	20C	23D	26D	30E	36E
141-145	22D	25D	29E	33E	38E
146-150	24E	27E	32E	36E	40E
---- RESULTADOS MÁXIMOS- ATAQUES ENORMES ----					

AT-6 – TAB. DE ATAQUE DE AGARRAR E DESEQUILIBRAR

COURO					
JOGADA	PLACAS	MALHA	RÍGIDO	LEVE	NADA
UM 01-02	----- Falha no Ataque -----				
03-45	0	0	0	0	0
46-50	0	0	0	0	0
51-55	0	0	0	0	0
56-60	1	0	0	0	0
61-65	1	0	0	0	1
66-70	2T	1	0	1	1
71-75	2A	2T	1	3	2
76-80	3A	3T	2	4T	4
81-85	3A	4A	4T	6T	5
86-90	4A	4A	5T	7T	7T
91-95	4A	5A	6T	8A	8T
96-100	5B	6A	7A	9A	10T
101-105	5B	7A	8A	10A	11A
---- RESULTADOS MÁXIMOS- ATAQUES PEQUENOS ----					
106-110	6C	8B	10A	12B	14A
111-115	7C	9C	11B	13B	15A
116-120	8C	10C	12B	14C	16B
---- RESULTADOS MÁXIMOS- ATAQUES MÉDIOS ----					
121-125	10D	11C	14B	16C	18B
126-130	11D	13D	16C	18C	20B
131-135	12D	15D	18C	20D	22C
---- RESULTADOS MÁXIMOS- ATAQUES GRANDES ----					
136-140	14E	19D	22C	26D	28C
141-145	16E	21E	25D	28D	30C
146-150	18E	23E	27E	30E	33D
---- RESULTADOS MÁXIMOS- ATAQUES ENORMES ----					

	FT-1 – TABELA DE FALHA COM ARMAS DE MÃO	FT-2 – TABELA DE FALHA C/ ARMAS DE PROJÉTIL	FT-3 – TABELA DE FALHA COM FEITIÇOS	FT-4 – TABELA DE FALHA DE MANOBRA DE MOVIMENTO
-49 – 05	Perde o apoio. Mais nenhuma atividade nesta rodada.	Perde o apoio. Mais nenhuma atividade nesta rodada.	Desconcentra-se devido à tensão. Feitiço é perdido, mas não os pontos de poder.	Você hesita e falha em agir.
06 – 20	Você escorrega. Se sua arma for de 1 Mão e não-mágica, ela quebra.	Um dos dedos não consegue lidar com a arma carregada. Perde esta rodada.	Pensou duas vezes. Não pode lançar ou preparar feitiços na próxima rodada.	Você pensou duas vezes, e decidiu esperar uma rodada.
21 – 35	Má continuidade. Você perdeu sua oportunidade, receba de si mesmo 2 avarias.	Erra a munição. Perca esta rodada. -50 para atividade na próxima rodada.	Indecisão devido a um suave lapso mental. Feitiço adiado por uma rodada.	Você escorrega. 30% de chance de cair. -20 para qualquer manobra por 2 rodadas.
36 – 50	Deixa cair sua arma. Levará uma rodada para sacar outra, ou 2 rodadas para recuperar a caída.	Quebra a munição e perde a calma. Receba um -30 na atividade por 3 rodadas de ação.	Lapso mental sério. Feitiço perdido, mas não os pontos de poder. -30 na atividade por 3 rodadas.	Você tropeça. 45% de chance de cair. -30 para qualquer manobra por 2 rodadas.
51 – 65	Você perdeu o “fôlego” e percebe que deveria tentar relaxar. -40 para atividade por 2 rodadas.	Deixa a munição cair. Atordoado esta rodada e na próxima tentando decidir por onde recomeçar.	Tensão moderada, mas grave. Feitiço perdido junto com os pontos de poder. Atordoado 1 rodada.	Você esmaga seus dedos do pé. 60% de chance de cair. +3 avarias. -10 para a atividade.
66 – 79	Você tropeça. Esta exibição de falta de classe deixa você atordoado por 2 rodadas. Com sorte, você sobreviverá.	Você realmente maneja mal sua arma. Atordoado por 2 rodadas.	Medo subconsciente. Feitiço perdido junto com os pontos de poder. Atordoado por 2 rodadas.	Você escorrega. 75% de chance de cair. Atordoado por 2 rodadas.
80	Movimento incrivelmente idiota. Role um crítico de Esmagamento “B” em si mesmo. Se o oponente estiver usando uma arma cortante, sua arma é quebrada.	Avaliação pobre. +5 avarias. Caso não esteja usando uma besta, você deixa a flecha voar, perde uma orelha e recebe 2 avarias por rodada.	Feitiço internalizado. +15 avarias. Derrubado. Atordoado 1 hora.	Você torce o tornozelo. +5 avarias. -10 para atividade.
81 – 86	Morde a língua na excitação. Atordoado 2 rodadas.	Corda do arco arreventa. Levará 2 rodadas para sacar uma nova arma ou 6 rodadas para recolocar a corda.	Tensão severa. Feitiço perdido, mas não os pontos de poder. Atordoado por 3 rodadas.	Você cai. +3 avarias. -20 para atividade por 3 rodadas.
87 – 89	Perde o apoio em sua arma e na realidade. Atordoado 3 rodadas.	Erra munição na hora de carregar. Você espalha toda sua munição numa área com raio igual a 3 metros.	Internalização; sentidos sobrecarregados. +20 avarias. Cego e surdo por 10 minutos.	Você desloca seu tornozelo e rompe alguns tendões. +7 avarias; -20 para atividade. Atordoado 1 rodada.
90	Execução pobre. Você tenta se automitilar enquanto sua arma quebra. Role um crítico de corte “C” em si mesmo.	Sua arma é destruída. Você fica atordoado por 4 rodadas de ação. Boa sorte, mano.	Tensão causa choque suave. +20 avarias. Derrubado por 12 horas.	Queda quebra sua perna. +8 avarias. -30 para atividade. Atordoado por 3 rodadas.
91 – 96	Manejo inacreditavelmente errado de sua arma. Qualquer aliado combatendo em sua proximidade recebe um crítico de esmagamento “B”.	Você liberou sua flecha cedo demais. Você acertou 6 metros antes do alvo. Você recebe um -30 para atividade por 3 rodadas.	Tensão grave causa falha na pontaria. +5 avarias. Atordoado por 3 rodadas.	Você quebra o pulso quando cai. +12 avarias. -20 para atividade. Atordoado por 2 rodadas.
97 – 99	Tropeça sobre uma despercebida tartaruga imaginária morta. Você está muito confuso. Atordoado por 3 rodadas.	Você parece achar que seu arco é uma batuta. Ele escorrega e ao tentar recuperá-lo, o chuta para 1,5 metros à frente.	A Essência do alvo faz o feitiço sair pela culatra. Inverte os papéis do alvo e do lançador nos efeitos do feitiço.	Seu braço quebra quando você cai por cima dele. +14 avarias. -30 para atividade. Atordoado 4 rodadas.
100	Um dos piores movimentos visto em eras. -60 para atividade por causa de aperto na virilha. Adversário atordoado 2 rodadas rindo.	Sua munição escorrega quando você atira. O projétil passa através de suas mãos. Mão inutilizada. +8 avarias. 2 avarias por rodada.	Crise de identidade. Perde a capacidade de lançar feitiços por 2 semanas.	Numa tentativa de interromper sua queda você quebra seus dois braços; eles estão inúteis. +30 avarias. Atordoado por 6 rodadas.
101 – 106	Você balança e cai numa tentativa aparente de suicídio. Atordoado por 3 rodadas. Se estiver usando uma arma de haste, ela trava e quebra.	Escorrega e cai. Seu tiro se perde. Atordoado 5 rodadas.	Pressão mental extrema causa erro de pontaria. Derrubado. +10 avarias. Atordoado por 6 rodadas.	Quando você cai sua perna gira sob você e quebra. +15 avarias. -50 para atividade. Atordoado por 3 rodadas.
107 – 109	Você quebra sua arma através de inaptidão.	Encostado no projétil arranha olho quando o libera. +5 avarias. -20 para atividade. Atordoado 2 rodadas.	Feitiço internalizado. Perde todas as capacidades de lançar feitiços por 3 semanas. +25 avarias. Inconsciente por 3 horas.	Seu joelho atinge um objeto rígido e se esmigalha enquanto você cai. +10 avarias. -80 para atividade. Atordoado por 4 rodadas.
110	Você tropeça e compele a ponta de sua arma para o chão. Atordoado 5 rodadas. Se montado: salta com vara por 9 metros e recebe um crítico de esmagamento “C” na aterrissagem.	Ponta da arma engancha no objeto mais próximo e o arranca. Se for possível, o objeto recebe um crítico de perfuração “A”.	Tensão causa choque grave. Paralisado da cintura para baixo.	Você cai e concussão resultante causa um coma de um ano inteiro.
111 – 116	Sua montaria empina subitamente. Atordoado por 3 rodadas enquanto se recupera.	Gatilho escorrega enquanto você está levantando sua arma. Faça um ataque sem modificadores ao combatente mais próximo.	Feitiço se engana e viaja para um ponto 6 metros à direita do alvo. Qualquer um na linha recebe um ataque não modificado. Atordoado por 3 rodadas.	Você cai sobre a parte inferior de sua espinha. Você está paralisado da cintura para baixo. +30 avarias.
117 – 119	Você não coordena seus movimentos com os da sua montaria. -90 para atividade pelas próximas 3 rodadas tentando permanecer montado.	Sonhando acordado, você coloca sua mão em frente ao bôlido enquanto dispara. Perca um dedo. +4 avarias. 2 avarias por rodada.	Feitiço se engana e viaja para um ponto 6 metros à direita do alvo. Qualquer um na linha recebe um ataque não modificado. Atordoado por 3 rodadas.	Você cai e fica paralisado do pescoço para baixo. +20 avarias.
120	Você cai de sua montaria. Role um crítico de esmagamento “D” em si mesmo.	Você escorrega e prende seu pé no chão com um disparo. +10 avarias. 2 avarias por rodada. -30 para atividade. Atordoado por 3 rodadas.	Colapso mental. Feitiço é lançado na direção oposta da pretendida. Perde todas as capacidades de lançar feitiços por 3 meses.	Sua queda se torna um mergulho. Você esmaga seu crânio e morre.
	Modificadores: -50 – crítico “T” -20 – crítico “A” -10 – crítico “B” +0 – crítico “C” +10 – crítico “D” +20 – crítico “E”	Modificadores: -50 – crítico “T” -20 – crítico “A” -10 – crítico “B” +0 – crítico “C” +10 – crítico “D” +20 – crítico “E”	Modificadores: -50 – crítico “T” -20 – crítico “A” -10 – crítico “B” +0 – crítico “C” +10 – crítico “D” +20 – crítico “E”	Modificadores: -50 – crítico “T” -20 – crítico “A” -10 – crítico “B” +0 – crítico “C” +10 – crítico “D” +20 – crítico “E”

AT-1 – TAB. DE ATAQUE C/ ARMAS CORTANTES DE 1-M					
COURO					
JOGADA	PLACAS	MALHA	RÍGIDO	LEVE	NADA
UM 01-08	----- Possível Falha -----				
09-35	0	0	0	0	0
36-40	0	0	0	0	0
41-45	0	0	0	0	0
46-50	1	0	0	0	0
51-55	1	1	0	0	0
56-60	2	1	0	0	0
61-65	2	2	0	0	0
66-70	3	3	2	3	0
71-75	3	4	3	5	0
76-80	4	5	5	7A	7
81-85	5	6	6	9A	9A
86-90	5	7	7A	10B	10A
91-95	6	8	9A	12B	11B
96-100	6	9	10B	13B	13C
101-105	7	10A	11B	14C	15C
106-110	8	11A	12B	15C	17D
111-115	8A	12B	13C	17C	19D
116-120	9A	13B	15C	18D	20D
121-125	9A	13C	16C	19D	21E
126-130	10B	14C	17D	20D	23E
131-135	11B	15C	18D	22D	25E
136-140	11C	16D	20D	23E	27E
141-145	12D	17D	21E	24E	28E
146-150	12E	18E	22E	25E	30E

AT-2 – TAB. DE ATAQUE C/ ARMAS CONCUSSÃO DE 1-M					
COURO					
JOGADA	PLACAS	MALHA	RÍGIDO	LEVE	NADA
UM 01-08	----- Possível Falha -----				
09-35	0	0	0	0	0
36-40	1	0	0	0	0
41-45	1	1	0	0	0
46-50	2	2	0	0	0
51-55	3	3	0	0	0
56-60	3	4	0	0	0
61-65	4	5	0	0	0
66-70	5	6	2	3	0
71-75	5	7	3	5	0
76-80	6	8	4	6	0
81-85	7	9	6	7A	6
86-90	8	10	7A	8A	8
91-95	8	11	8A	9A	9A
96-100	9	12A	9B	10B	10B
101-105	10	13A	10B	11B	12C
106-110	10A	14B	11B	12B	13C
111-115	11A	15B	12C	13C	14D
116-120	12B	16C	13C	14C	15D
121-125	13B	17C	15C	15C	17D
126-130	13C	18C	16C	16D	18E
131-135	14B	19D	17D	17D	19E
136-140	15D	20D	18D	18E	21E
141-145	16D	21E	19E	19E	22E
146-150	16E	22E	20E	20E	23E

AT-3 – TABELA DE ATAQUE COM ARMAS DE 2-MÃOS					
COURO					
JOGADA	PLACAS	MALHA	RÍGIDO	LEVE	NADA
UM 01-08	----- Possível Falha -----				
09-55	0	0	0	0	0
56-60	2	0	0	0	0
61-65	3	0	0	0	0
66-70	4	3	0	6	0
71-75	5	5	2	8A	0
76-80	6	7	4A	10A	0
81-85	7	9	7A	13B	10A
86-90	8	11	9B	15B	13B
91-95	9	12A	12B	17C	16C
96-100	11	14A	14C	20C	19D
101-105	12A	16B	17C	22C	22D
106-110	13A	18B	19C	24C	25D
111-115	14B	20C	22C	27D	28E
116-120	15B	22C	24D	29D	31E
121-125	16C	24C	27D	31D	33E
126-130	17D	26D	29D	33E	36E
131-135	19D	28D	32E	36E	39E
136-140	20D	29E	34E	38E	42E
141-145	21E	31E	37E	40E	45E
146-150	22E	33E	40E	43E	48E

AT-4 – TABELA DE ATAQUE DE PROJÊTEIS					
COURO					
JOGADA	PLACAS	MALHA	RÍGIDO	LEVE	NADA
UM 01-08	----- Possível Falha -----				
09-55	0	0	0	0	0
56-60	0	0	0	0	0
61-65	0	0	0	0	0
66-70	0	0	0	0	0
71-75	1	0	0	0	0
76-80	2	2	0	4	0
81-85	3	4	3	6	0
86-90	4	6	5	8A	0
91-95	5	7	7A	10A	8A
96-100	6	8A	9A	12B	10B
101-105	7	10A	10B	13B	11C
106-110	8A	13B	12B	14B	13C
111-115	9A	14B	13B	16C	15C
116-120	10A	16B	15C	17C	16D
121-125	11B	17C	17C	19D	18D
126-130	11B	19C	19D	20D	20D
131-135	12C	20D	21D	22D	22E
136-140	13C	22D	23D	23E	23E
141-145	14D	23E	25E	25E	25E
146-150	15E	25E	26E	26E	27E

CRÍTICOS —————

- T** --- Jogada de Crítico é modificada em -50
A --- Jogada de Crítico é modificada em -20
B --- Jogada de Crítico é modificada em -10
C --- Jogada de Crítico é modificada em 0
D --- Jogada de Crítico é modificada em +10
E --- Jogada de Crítico é modificada em +20

O tipo do crítico é determinado pela arma ou ataque animal específico sendo usado (veja as Tabelas CST-1 e CST-2).

Modificadores:

- + Bônus Ofensivo do Atacante – Bônus Defensivo do Defensor
 +15 --- Ataque pelos flancos.*
 +20 --- Ataque pelas costas (em adição ao ataque pelos flancos).*
 +20 --- Defensor surpreendido.*
 +20 --- Defensor atordoado ou caído.*
 -10 --- Para cada 3m que o atacante tenha se movido.
 -30 --- Se o atacante estiver sacando ou trocando armas, ou pegando um escudo.
 -20 --- Se o atacante tiver recebido mais da metade de seus PVs.
 -variável --- O defensor pode usar parte de seu BO para bloquear (veja 6.62).

* não aplicável à armas arremessadas ou de projéteis.

CST-1 – TABELA DE ESTATÍSTICAS DAS ARMAS					
ARMA	FALHA	CRÍTICO PRIMÁRIO	CRÍTICO SECUNDÁRIO	ALCANCE BASE †	MODIFICADORES ESPECIAIS
1-M CORTANTE (podem ser usadas com um escudo)					
Espada Larga	3	CT	–	–	
Adaga	1	PF(C)	–	5	BO -15 contra cota de malha/placas de metal.
Machado	4	CT	–	5	BO +5 contra malha & placas.
Cimitarra	4	CT	–	–	BO -5 (malha/placas), +5 (outras).
Espada Curta (ou Gládio)	2	CT	–	1	BO -10 (malha/placas), +10 (outras).
Chicote	6	AG(C)	CT(A)	–	BO -10, pode usar até 3m de distância.
1-M CONCUSSÃO (podem ser usadas com um escudo)					
Clava	4	ES(D)	–	0,5	BO -10.
Maça	2	ES	–	2	
Maça de Armas	8	ES	PF(A)	–	BO +10, toma um crítico “B” se falhar.
Rede	6	AG	–	3	Use a tabela AT-6, Ataque Médio.
Martelo de Guerra	4	ES	–	3	BO +5.
1-M ARMAS DE HASTE (use a Tab. de Ataque 1-M Cortante se estiver com Escudo OU a Tab. p/ Armas de 2-Mãos com +10 para o BO)					
Lança Leve (ou Dardo)	4	PF	–	9	BO -10, pode usar até 1,5 m de distância.
Lança	5	PF	CT(A)	6	BO -5, pode usar até 1,5 m de distância.
2-M ARMAS DE HASTE (use a Tabela de Ataque com Armas de 2-Mãos)					
Lança de Cavalaria	7	PF	DS	–	BO +15, toma um crítico “B” se falhar.
Alabarda	7	CT	PF	–	BO -5, pode usar até 1,5 m de distância.
ARMAS DE 2-MÃOS (não podem ser usadas com um escudo)					
Machado de Guerra	5	CT	ES	–	BO +5 (malha/placas), –5 (outras).
Mangüal	8	ES	PF	–	BO +10, toma um crítico “C” se falhar.
Cajado Reforçado c/ Ferro	3	ES	–	–	BO -10.
Espada Bimanual	5	CT	ES	–	
ARMAS DE PROJÉTIL (não podem ser usadas quando em luta corpo-a-corpo)					
Boleadeira	7	AG	ES(A)	12	BO -5, toma um crítico “B” se falhar.
Arco Composto	4	PF	–	23*	Carga(1), ou Recarga(0) com BO -25.
Besta	5	PF	–	27	Carga(2), BO +20 para até 15 m.
Arco Longo	5	PF	–	30*	Carga(1), ou Recarga(0) com BO -35.
Arco Curto	4	PF	–	18*	Carga(1), ou Recarga(0) com BO -10.
Funda	6	ES(D)	–	15*	Carga(1), pode usar com um escudo.
* – Não pode se mover com estas armas carregadas e prontas para atirar. Elas podem ser levadas na mão e disparadas como se estivessem sendo carregadas (aplicam-se penalidades). F – Número de falha: se uma jogada de ataque não modificada for menor ou igual a este número o atacante falha e uma jogada deve ser feita na Tabela de Falha. ES – Crítico de Esmagamento PF – Crítico de Perfuração AG – Crítico de Agarramento AD – Tabela de Ataque de Agarrar e CT – Crítico de Corte DS – Crítico de Desequilíbrio PG – Tabela de Ataque Com Presas e Garras Desequilibrar † – Todas as armas com alcance que não sejam de Projétil, são tratadas como “armas arremessadas” (para propósitos de habilidades) quando usadas como projéteis.					
CRÍTICO PRIMÁRIO – O tipo de crítico causado pela arma; uma letra entre parênteses indica o crítico máximo que pode ser obtido (se nenhum for dado este será um “E”). Críticos maiores serão tratados como o máximo. CRÍTICO SECUNDÁRIO – Se um crítico maior que “B” for obtido então um segundo crítico deste tipo é causado em adição ao crítico primário. Este crítico secundário é dois níveis menos severo que o indicado pelo resultado da tabela de ataque (ex.: um resultado primário “E” causa um crítico secundário “C”, um “C” causa um “A”, etc.). Cada crítico é rolado separadamente. ALCANCE BASE – O alcance base em metros para a arma a ser arremessada ou disparada. O alcance curto é entre 0,3 m e o alcance base, e não há modificação para o BO. O alcance médio é entre o alcance base e o dobro do alcance base, e o modificador de BO é -25. Alcance longo é entre o dobro e o triplo do alcance base, e o modificador para BO é -50. O alcance máximo é entre o triplo e o quádruplo do alcance base, e o modificador de BO é -75. Armas de projétil não podem ser usadas se o portador estiver engajado numa luta corporal. A tabela abaixo resume os vários alcances.					
ALCANCE BASE	ALCANCE CURTO (+0 para o BO)	ALCANCE MÉDIO (-25 para o BO)	ALCANCE LONGO (-50 para o BO)	ALCANCE MÁXIMO (-75 para o BO)	
0,5	até 0,5m	até 1m	até 1,5m	até 2m	
1	até 1m	até 2m	até 3m	até 4m	
2	até 2m	até 4m	até 6m	até 8m	
3	até 3m	até 6m	até 9m	até 12m	
5	até 5m	até 10m	até 15m	até 20m	
6	até 6m	até 12m	até 18m	até 24m	
9	até 9m	até 18m	até 27m	até 36m	
12	até 12m	até 24m	até 36m	até 48m	
15	até 15m	até 30m	até 45m	até 60m	
18	até 18m	até 36m	até 54m	até 72m	
23	até 23m	até 46m	até 69m	até 92m	
27	até 27m	até 54m	até 81m	até 108m	
30	até 30m	até 60m	até 90m	até 120m	

	CT-1 – TABELA DE CRÍTICO DE ESMAGAMENTO	CT-2 – TABELA DE CRÍTICO DE CORTE	CT-3 – TABELA DE CRÍTICO DE PERFURAÇÃO	CT-4 – TABELA DE CRÍTICO DE DESEQUILÍBRIO
-49 – 05	Pegada fraca. Sem dano extra. +0	Golpe fraco não gera dano extra. +0	Golpe de raspão. Sem dano extra.	Bem fraco. +0 avarias. Só.
06 – 20	Fratura menor nas costelas. +5 avarias. -5 para atividade.	Ferimento menor na panturrilha. 1 avaria por rodada.	Golpe lateral de raspão. +3 avarias.	Golpe no braço. +2 avarias. -5 para atividade por 2 rodadas.
21 – 35	Golpe lateral. +4 avarias. -40 para atividade por 1 rodada.	Golpe na perna, +5 avarias. Se não tiver protetor de pernas: +2 avarias por rodada.	Golpe na coxa, +3 avarias. Se não tiver proteção de pernas: 3 avarias por rodada.	Golpe na perna. +4 avarias. Se não tiver proteção de pernas: +7 avarias e atordoado por 1 rodada.
36 – 50	Golpe no antebraço. +5 avarias. Atordoado por 1 rodada.	Ferimento menor no peito. +3 avarias. 1 avaria por rodada. -5 para atividade.	Ferimento menor no antebraço. +2 avarias. Atordoado 1 rodada.	Golpe no peito. Jogado 1 metro para trás. +5 avarias. -10 para atividade por 2 rodadas.
51 – 65	Golpe no ombro do escudo quebra escudo. Se não tiver escudo: ombro quebrado, braço inutilizado.	Ferimento menor no antebraço. +4 avarias. 2 avarias por rodada. Atordoado por 1 rodada.	Golpe ao longo do lado do peito. 1 avaria por rodada. Atordoado por 1 rodada.	Golpe no braço do escudo. +5 avarias. Escudo destruído. Se não tiver escudo: +8 avarias e atordoado por 2 rodadas.
66 – 79	Golpe quebra osso da perna. +12 avarias. -40 para atividade. Atordoado por 2 rodadas.	Ferimento médio na coxa. +6 avarias. 1 avaria por rodada. -10 para atividade. Atordoado 2 por rodadas.	Golpe na canela. Tendões despedaçados. +3 avarias. -25 para atividade. Atordoado por 1 rodada.	Golpe no cotovelo. Antebraço dormente. +8 avarias. Larga a arma. -10 para atividade por 10 rodadas.
80	Golpe na testa. +30 avarias. Um olho destruído. Atordoado 24 rodadas. Se não tiver elmo: 1 mês em coma.	Golpe no pescoço corta artéria carótida. Pescoço quebrado. Morre em 1 rodada de agonia intensa.	Golpe no pescoço. Nervos e vasos sanguíneos cortados. Morre de uma falha cardíaca massiva.	Golpe brutal na coxa. Derrubado. Tendões rasgados e juntas esmagadas. Perna inútil. -80 para atividade.
81 – 86	Golpe quebra braço da arma. Braço inútil. Danos aos tendões. +8 avarias. Atordoado por 2 rodadas.	Músculos e tendões cortados no braço da arma. Braço inútil. +10 avarias. 1 avaria por rodada.	Golpe no braço da arma. Osso quebrado. +10 avarias. Atordoado por 3 rodadas.	Arremessado para o lado, cai a 1,5 metro. Derruba o que tiver nas mãos. Atordoado 3 rodadas.
87 – 89	Quebra joelho. +9 avarias. -60 para atividade. Derrubado e atordoado por 3 rodadas.	Destroí um olho. +10 rodadas. Atordoado por 30 rodadas.	Golpe atravessa canela, rasgando músculo. -50 para atividade. Atordoado por 3 rodadas.	Golpe lateral. Tropeça desastrosamente para uma posição embaraçosa. Atordoado por 6 rodadas.
90	Golpe na nuca paralisa dos ombros para baixo. +25 avarias. Adversário bastante atordoado.	Estripado, morre instantaneamente. 25% de chance de sua arma ficar presa no oponente por 2 rodadas.	Golpe através dos dois pulmões. Cai inconsciente. Morre em 6 rodadas.	Golpe inspirado por trás. Lançado 3 metros de cara e atordoado por 6 rodadas. Sem elmo: inconsciente 24 horas.
91 – 96	Inconsciente por 4 horas devido a golpe no lado da cabeça. Sem elmo: crânio esmagado. +20 avarias.	Nocauteado por 6 horas por um golpe no lado da cabeça. +15 avarias. Sem elmo: morre na hora.	Golpe no lado da cabeça. Nocauteado por 6 horas. +10 avarias. Se não tiver elmo: morre instantaneamente.	Golpe forte na cabeça. Jogado 3 metros para trás e atordoado 6 rodadas. Sem elmo: inconsciente 24 horas.
97 – 99	Pipoco no peito manda as costelas para dentro dos pulmões. Cai e morre em 6 rodadas. Maníaco!	Decepa perna. 20 avarias por rodada. Cai inconsciente.	Golpe através do pescoço quebra coluna e corta espinha. Paralisado do pescoço para baixo, permanentemente.	Golpe espetacular. Cai de joelhos. Se estiver usando arma de 1-Mão: ela é jogada 3 metros para trás. Atordoado 15 rds.
100	Golpe na mandíbula. Enfia osso no cérebro. Morre instantaneamente.	Corte lateral. Cai inconsciente e morre em 3 rodadas devido a danos massivos nos órgãos internos.	Golpe atravessa olho. Morre instantaneamente. Realmente é de encher os olhos.	Golpe na parte superior do tórax. Jogado 3 metros para o lado. Cai e quebra ambos os braços. Fica 2 meses em coma.
101 – 106	Golpe quebra quadril. +15 avarias. -75 para atividade. Derrubado e atordoado por 3 rodadas.	Grave ferimento abdominal. +10 avarias. 8 avarias por rodada. -10 para atividade. Atordoado 4 rodadas.	Grave ferimento abdominal. +10 avarias. 6 avarias por rodada. -20 para atividade. Atordoado 4 rodadas.	Impacto quebra a perna. +12 avarias. -50 para atividade. Atordoado 1 rodada.
107 – 109	Golpe no pescoço esmaga garganta. Não pode respirar e fica atordoado por 12 rodadas. O pobre tolo expira.	Braço da arma decepado. 15 avarias por rodada. Caído e inconsciente imediatamente.	Perfurado nas costas. Caído e inconsciente. Morre de sangramento interno e choque em 6 rodadas.	Golpe na cabeça. Jogado 3 metros para trás. +9 avarias. Atordoado 6 rodadas. Sem elmo: coma por 4 semanas.
110	Esmaga quadril. +35 avarias. Atordoado por 2 rodadas. Ativo pelas próximas 4 rodadas, mas então morre de colapso nervoso.	Empalado no coração. Morre instantaneamente. Coração destruído. 25% de chance de sua arma ficar presa no inimigo por 3 rodadas.	Disparo através do coração. Cambaleia 3 metros para trás até um ponto apropriado para morrer. Arma enfiada na vítima que por 3 rodadas.	Golpe brutal na cabeça. Nocauteado. Morre em 12 rodadas devido à veia rompida.
111 – 116	Cotovelo do braço da arma esmigalhado. Braço inútil. Atordoado 5 rodadas.	Mão cortada. 12 avarias por rodada. Derrubado e atordoado por 6 rodadas.	Caído e inconsciente. 12 avarias por rodada.	Impacto lateral impressionante. Jogado 1,5 metros para o lado. Canela quebrada. Atordoado 7 rodadas. -40 para atividade.
99117 – 119	Golpe lateral esmaga cavidade torácica. Cai e morre em 3 rodadas.	Espinha cortada. Colapso imediato. Paralisado do pescoço para baixo – permanentemente. +20 rodadas.	Impacto através dos rins. +9 avarias. É derrubado e morre após 6 rodadas de agonia muito intensa. Triste.	Golpe no ombro do escudo. Atordoado por 9 rodadas. -20 para atividade. Se estiver sem escudo: inconsciente e braço esmigalhado.
120	Pipoco na área do tórax. Destroí coração. Morre imediatamente. +25 avarias. Bom trabalho.	Golpe na cabeça destroí cérebro e torna a vida difícil para o tolo infeliz. Expira imediatamente.	Golpe através das duas orelhas. Prejudica audição, morre na hora. Disparo impressionante.	Golpe assustador na tampa. Lançado 6 metros para trás. Morre instantaneamente. Nada legal.
	Modificadores: -50 – crítico “T” -20 – crítico “A” -10 – crítico “B” +0 – crítico “C” +10 – crítico “D” +20 – crítico “E”	Modificadores: -50 – crítico “T” -20 – crítico “A” -10 – crítico “B” +0 – crítico “C” +10 – crítico “D” +20 – crítico “E”	Modificadores: -50 – crítico “T” -20 – crítico “A” -10 – crítico “B” +0 – crítico “C” +10 – crítico “D” +20 – crítico “E”	Modificadores: -50 – crítico “T” -20 – crítico “A” -10 – crítico “B” +0 – crítico “C” +10 – crítico “D” +20 – crítico “E”

	CT-5 – TABELA DE CRÍTICOS DE AGARRAR	CT-10 – TABELA DE CRÍTICOS FÍSICOS PARA CRIATURAS GRANDES	CT-11 – TABELA DE CRÍTICOS DE FEITIÇOS PARA CRIATURAS GRANDES
-49 – 05	Uma oportunidade perdida.	+10 avarias. Sua arma quebra no meio e você fica chateado.	O tamanho da criatura assusta você. +0 avarias.
06 – 20	Golpe de raspão. +2 avarias.	+6 avarias.	+5 avarias.
21 – 35		+12 avarias.	+8 avarias.
36 – 50	Ataque à coxa.	+18 avarias.	+10 avarias.
51 – 65	Braço do escudo agarrado. Se tiver escudo: -50 para atividade até que o largue. Se não tiver escudo: -50 para atividade.	Abalado pelo forte impacto. +20 avarias. -10 para atividade. Atordoadado por 2 rodadas.	+12 avarias.
66 – 79	Agarrado no braço da arma. Desarmado e com pulso torcido. Atordoadado 2 rodadas. -25 para atividade.	Bom golpe na perna. +18 avarias. 5 avarias por rodada. -20 para atividade. Atordoadado 3 rodadas.	+15 avarias.
80	Tropeça nas próprias pernas. Caído e nocauteado. +9 avarias.	Golpe no pescoço bem colocado corta a jugular. +15 avarias. Morre em 6 rodadas, mas até lá pode agir com -60 para atividade.	Desequilibrado pelo impacto. +15 avarias. Atordoadado por 2 rodadas.
81 – 86	Braço da arma agarrado. Ligamentos torcidos e músculos distendidos. Desarmado e atordoadado por 3 rodadas. -40 para atividade.	Golpe forte. +25 avarias. 3 avarias por rodada devido a ferimento leve. -10 para atividade. Atordoadado por 2 rodadas.	Abalado por forte golpe. +20 avarias. Atordoadado 1 rodada.
87 – 89	Completamente dominado e imobilizado. Derrubado, mas ainda consciente. Sem atividade.	Golpe danifica uma artéria na perna. Pode agir com -30 para atividade por 4 rodadas, então cai e morre após 6 rodadas.	Impacto na perna. +15 avarias. -20 para atividade. Atordoadado 2 rodadas.
90	Chave de pescoço cruel. Nocauteado. Pescoço torcido: -60 para atividade.	Fere uma veia num dos membros superiores. +20 avarias. Atordoadado por 6 rodadas, então cai morto.	Impacto na boca. Derrubado. O resultado é um coma de um mês. +30 avarias.
91 – 96	Cabeça agarrada. Atordoadado 9 rodadas. Se estiver sem elmo: fica em coma devido à fratura no crânio.	Golpe na perna. +15 avarias. -20 para atividade. 2 avarias por rodada. Atordoadado 3 rodadas.	Impacto faz girar. Desequilibrado. +18 avarias. -10 para atividade. Atordoadado 1 rodada.
97 – 99	Ambos os braços agarrados e presos contra o peito. Os braços não podem ser movidos até que sejam liberados. -75 para atividade.	Golpe na cabeça. Fratura no crânio. +30 avarias. Nocauteado. Belo golpe.	Impacto lateral. +25 avarias. -20 para atividade devido às costelas quebradas. Atordoadado 3 rodadas.
100	Pescoço agarrado. Se tiver armadura no pescoço: -60 para atividade devido à torção no pescoço e atordoadado 3 rodadas. Se não: morre com o pescoço quebrado.	Golpe no coração. Morre imediatamente. Arma presa e enganchada sob o corpo. Chance da arma quebrar é de 60%– o bônus da arma.	Impacto na barriga. Bexiga destruída. Morre em 4 rodadas, mas continua completamente ativo até lá.
101 – 106	Peito agarrado. Costelas quebradas. Atordoadado 5 rodadas. -10 para atividade.	Ombro do braço da arma esmigalhado. +15 avarias. Atordoadado 3 rodadas. Braço bastante inutilizado.	Impacto na cabeça. Momentaneamente confuso. +20 avarias. Atordoadado 2 rodadas.
107 – 109	Pernas agarradas e completamente imobilizadas. Cai e quebra braço da arma. Desarmado e nocauteado. +20 avarias.	Cruel golpe cruzado. Cego e caído. Atordoadado 2 rodadas, mas assim o pobre bruto pode andar às cegas por aí.	Impacto torce perna. Dano severo na coxa. +25 avarias. Morre em 5 rodadas devido aos danos nos nervos, mas continua completamente ativo até lá.
110	Pescoço agarrado. Se tiver armadura no pescoço: desarmado e atordoadado 5 rodadas. Se não: morre em 6 rodadas.	Golpe através da face. Morre imediatamente. Infelizmente, a arma fica presa no osso por 2 rodadas.	Impacto cruel. Pescoço esmagado e espinha danificada. Cai e morre em 3 rodadas.
111 – 116	Pé agarrado. Tropeça, cai e quebra arma no impacto, atordoadado 2 rodadas. Se não tiver armadura peitoral: recebe um crítico “D” de esmagamento.	Golpe no queixo. Mandíbula esmigalhada. Nocauteado. +60 avarias. Em coma por 1 mês.	Impacto nos olhos. Cego por 2 rodadas. +15 avarias. -20 para atividade.
117 – 119	Ambas as pernas agarradas. Cai ao chão e é nocauteado. -80 para atividade devido ao braço e tornozelo quebrados. +20 avarias.	Golpe através do olho. Morre instantaneamente e cai sobre o atacante, que recebe 20 avarias e fica preso por 6 rodadas.	Impacto no corpo destrói uma variedade de órgãos. Morre em 3 rodadas, mas o bruto ignorante continua totalmente ativo até lá.
120	Traquéia esmagada. Morre instantaneamente devido ao choque massivo e a selvagem asfixiação.	Golpe através da orelha destrói cérebro. O boçal morre instantaneamente, e toda cera de ouvido é removida.	Impacto soberbo enfia costelas no coração. Cai e morre em 6 agonizantes rodadas.
	Modificadores: -50 – crítico “T” -20 – crítico “A” -10 – crítico “B” +0 – crítico “C” +10 – crítico “D” +20 – crítico “E”	Modificadores: -20 – Arma Normal -10 – Arma Mágica +0 – Arma de Mithril +10 – Arma Sagrada +20 – Arma Exterminadora	Modificadores: -20 – crítico “A” -10 – crítico “B” +0 – crítico “C” +10 – crítico “D” +20 – crítico “E”



	CT-6 – TABELA DE CRÍTICOS DE CALOR	CT-7 – TABELA CRÍTICOS DE FRIO	CT-8 – TABELA CRÍTICOS DE ELETRICIDADE	CT-9 – TABELA CRÍTICOS DE IMPACTO
-49 – 05	Ar quente. +0 avarias.	Briza fria. +0 avarias.	Cabelos levantam. +0 hits.	Nem mesmo um arranhão. +0 avarias.
06 – 20	Forte calor, pouco efeito. +3 avarias.	Impacto frio. +3 avarias. Sem manto ou armadura: atordoado 1 rodada.	Carga pequena. +3 avarias. Se usar armadura de metal: atordoado 1 rd.	Tiro de raspão. +5 avarias.
21 – 35	Queimaduras menores. +8 avarias. 1 avaria por rodada.	“Queimadura” gelada. +7 avarias. 1 avaria por rodada.	Explosão de luz. Atordoado 1 rodada.	Abalado por impacto lateral. +10 avarias. Atordoado 1 rodada.
36 – 50	Cegado por fumaça quente. +12 avarias. Atordoado 1 rodada.	Ulceração suave pelo frio. +5 avarias. 2 avarias por rodada e -10 para atividade.	Carga média. +6 avarias. -5 para atividade. Se usar armadura de metal: atordoado 2 rodadas.	Impacto no ombro. Gira para trás 3 m. +12 avarias. Se não usar armadura: atordoado 2 rodadas.
51 – 65	Roupas pegam fogo. +12 avarias. Leva 2 rodadas para apagar o fogo. 8 avarias cada rodada pegando fogo.	Impacto frio nas costas. +9 avarias. 2 avarias por rodada. Atordoado 2 rodadas. Toda madeira nas costas fica inútil e frágil.	Carga intensa. +9 avarias. -10 para atividade. Atordoado 1 rodada. Se usar armadura de metal: atordoado 3 rodadas.	Impacto na perna. Derrubado. +8 avarias. Se estiver sem armadura nas pernas: atordoado 2 rodadas.
66 – 79	Derrubado por impacto flamejante. Qualquer cobertura orgânica nos pés e panturrilha é destruída. +10 avarias.	Impacto baixo. Atordoado 1 rodada. Qualquer cobertura dos pés é destruída. Se não tiver cobertura nos pés: ulceração por frio, -30 para atividade.	Impacto no braço do escudo. +12 avarias. -20 para atividade. Se usar armadura de metal e escudo: nocauteado por 1 dia.	Rajada no braço do escudo. +10 avarias. Escudo esmagado e inútil. Se estiver sem escudo: braço quebrado, atordoado 3 rodadas.
80	Impacto na cabeça. Rosto marcado horripilantemente com cicatrizes. Nocauteado. +15 avarias. 5 avarias por rodada. Se estiver sem elmo: 1 mês em coma.	Rajada gelada na cabeça. Um mês em coma (e de cabeça fria). Perde o nariz como resultado de severo choque e ulceração por frio.	Impacto lateral devasta sistema nervoso. Resulta em choque severo. Vítima torna-se um vegetal por 1 mês.	Impacto na cabeça. +12 avarias. Elmo destruído. Derrubado e inconsciente por 1 dia. Sem elmo: crânio fraturado, morre em 3 rodadas.
81 – 86	Fogo engolfa costas. Derrubado. Todo material orgânico nas costas é destruído. 2 avarias por rodada. Atordoado 1 rodada.	Impacto na perna. Derrubado. Atordoado por 3 rodadas. Se estiver sem armadura nas pernas: ulceração por frio, parte inferior das pernas inutilizadas e -40 para atividade.	Impacto no braço da arma. Músculos e cartilagens mutilados. Braço inutilizado. 2 avarias por rodada. Atordoado 6 rodadas.	Golpe na coxa. Músculos rasgados. +15 avarias. -10 para atividade. Se estiver sem armadura nas pernas: -20 para atividade e atordoado 3 rodadas.
87 – 89	Impacto na cabeça. Cegado por 6 rodadas. Qualquer material orgânico cobrindo a cabeça é destruído. Se estiver sem elmo: cabelos são destruídos.	Impacto no pescoço e área circundante. Nocauteado. Perde orelha. Se estiver sem armadura no pescoço: pescoço congelado e morrem em 9 rodadas inativas.	Permeado pela eletricidade. Todo o sistema nervoso remexido. Fica caído em choque por 12 rodadas antes de morrer.	Área próxima ao pescoço fulminada. +12 avarias. Atordoado 5 rodadas. Não pode falar por 1 semana. Se não estiver com armadura no pescoço: voz perdida permanentemente.
90	Cabeça torna-se um toco carbonizado. Tristemente, morre na hora devido a esta condição inaceitável.	Rajada congela cabeça à seco. Morre em 2 rodadas. Crânio e cérebro estão quebradiços e sem vida.	Impacto na cabeça. Se usar elmo de couro: é destruído e fica em coma de 2 semanas. Se não: morre instantaneamente com o cérebro fritado.	Impacto no pescoço. Paralizado dos ombros para baixo. +20 avarias. Um clima de melancolia cai sobre a vítima.
91 – 96	Braço do escudo fritado. Qualquer escudo é destruído junto com a mão. Atordoado 5 rodadas. Se estiver sem escudo: perde braço e é nocauteado.	Coxa congelada. Osso quebrado e ulceração por frio. 5 avarias por rodada. -30 para atividade. Atordoado por 4 rodadas.	Impacto no peito. Usando armadura de metal: ela fica fundida e imóvel. Se não: nocauteado por 6 horas.	Pipoco no joelho. Joelho deslocado. Cartilagem e tendões rasgados. +15 avarias. -50 para atividade. Atordoado 9 rodadas.
97 – 99	Parte superior da perna queimada. Uso da perna perdido devido à destruição dos tecidos. 3 avarias por rodada. -60 para atividade. Atordoado por 6 rodadas.	Impacto lateral congela e esmigalha pélvis. Morre em 12 rodadas devido ao choque e danos aos nervos.	Experiência eletrizante. Cérebro cai vítima de choque massivo e a pele queima. Morre em 6 rodadas.	Impacto no abdome. +18 avarias. Atordoado 12 rodadas. Se estiver sem armadura abdominal: morre em 6 rodadas devido aos órgãos destruídos.
100	Impacto no pescoço funde as vértebras e une a pele com as roupas. Permanentemente paralizado. +25 avarias.	Impacto na cabeça. Olhos congelados. Em coma por 3 semanas. Paralisado do pescoço para baixo.	Sistema nervoso age como um supercondutor. Triste morte instantânea concede às testemunhas um belo show de luzes.	Impacto na cabeça fratura crânio. Resulta num coma de 3 semanas. Se estiver sem elmo: morre imediatamente.
101 – 106	Impacto na perna. 2 avarias por rodada. -20 para atividade. Sem armadura nas pernas: dano massivo aos tecidos, -70 para atividade.	Rajada congela ambas as mãos. Perde o uso de ambos os braços por 1 hora. 6 avarias por rodada. Atordoado por 5 rodadas.	Impacto no rosto. Perde nariz. Atordoado 8 rodadas. Cego por duas semanas. Se não estiver de elmo: também é derrubado.	Impacto na mandíbula. Mandíbula quebrada. Não pode falar ou comer alimentos sólidos até ser curado. Atordoado 7 rodadas.
107 – 109	Impacto na cabeça. Se tiver elmo: cego por 2 semanas. Se não: morre em 6 rodadas devido a choque e dano cerebral massivo.	Coração e pulmões subitamente congelados. Morre em 6 rodadas inativas por choque e sufocação.	Impacto no peito destrói coração e pulmões. Se usar armadura peitoral de metal: ela é fundida, e morre em 6 rodadas. Se não: morre na hora.	Impacto lateral. Osso compelido para os rins, morre em 6 rodadas.
110	Parte central vaporizada. Cortado ao meio e morto. Roupas, armadura e todos os itens destruídos.	Impacto massivo esmigalha peito e congela preciosos fluidos corporais. Morre em 3 rodadas.	Cabeça não está mais disponível para uso. Fumaça e ozônio cercam o corpo sem vida.	Rompe tórax. Pulmões e coração explodem com o impacto. Morre instantaneamente. Muito sebo.
111 – 116	Impacto no peito. Qualquer armadura torácica é destruída. +12 avarias. Atordoado 3 rodadas. Sem armadura torácica: nocauteado, 6 avarias por rodada.	Rajada gelada no tórax. Derrubado e inconsciente. Sem armadura torácica: morre em 10 rodadas devido a um coração muito, muito frio.	Impacto no abdome. Atordoado 7 rodadas. 6 avarias por rodada. Se estiver sem armadura sobre o abdome: morre de choque e sangramento em 12 rodadas.	Gira com o impacto. Derrubado. Quebra ambos os braços. -60 para atividade. Atordoado 3 rodadas.
117 – 119	Fogo engolfa corpo. Todo material orgânico no corpo é destruído. Morre de choque e danos aos nervos em 6 rodadas. +25 avarias.	Congelado numa estátua sem vida – bem preservada, mas ainda assim morta.	Impacto no peito destrói os dois pulmões. Cortado pela metade. Carga se espalha 3 metros causando um crítico “A” para qualquer um no caminho.	Impacto esmigalha crânio em milhares de partículas. Morre instantaneamente. Belo golpe.
120	Tudo o que resta são pedaços carbonizados de ossos e dentes.	Congelado, então esmigalhado em milhares de pedaços ao cair no chão.	Carga rompe estrutura celular. Corpo inteiro vira pó.	Impacto aniquila todo o esqueleto. Reduz a uma polpa gelatinosa.
	Modificadores: -20 – crítico “A” -10 – crítico “B” +0 – crítico “C” +10 – crítico “D” +20 – crítico “E”	Modificadores: -20 – crítico “A” -10 – crítico “B” +0 – crítico “C” +10 – crítico “D” +20 – crítico “E”	Modificadores: -20 – crítico “A” -10 – crítico “B” +0 – crítico “C” +10 – crítico “D” +20 – crítico “E”	Modificadores: -20 – crítico “A” -10 – crítico “B” +0 – crítico “C” +10 – crítico “D” +20 – crítico “E”

AT-9 – TAB. DE ATAQUE COM FEITIÇOS BÁSICOS				
JOGADA	PLACAS & MALHA	COURO	SEM ARMADURA	JOGADA
UM 01-02	F	F	F	UM 01-02
03-04	F	F	F	03-04
05-08	F	F	+70	05-08
09-12	F	F	+65	09-12
13-16	F	+45	+60	13-16
17-20	+45	+40	+50	17-20
21-24	+40	+35	+45	21-24
25-28	+35	+30	+35	25-28
29-32	+30	+25	+30	29-32
33-36	+25	+20	+20	33-36
37-40	+20	+15	+15	37-40
41-44	+15	+10	+5	41-44
45-48	+10	+5	0	45-48
49-52	+5	0	0	49-52
53-56	0	0	-5	53-56
57-60	0	-5	-10	57-60
61-64	-5	-5	-15	61-64
65-68	-5	-10	-20	65-68
69-72	-10	-15	-25	69-72
73-76	-25	-20	-30	73-76
77-80	-30	-25	-35	77-80
81-84	-35	-30	-40	81-84
85-88	-40	-35	-45	85-88
89-92	-45	-40	-50	89-92
93-96	-50	-45	-55	93-96
UM 97-99	-65	-65	-65	97-99
UM 100	-90	-90	-90	100

NOTA: Os números resultantes desta tabela são modificadores para um Lance de Resistência que deve ser feito pelo alvo (veja a Tabela RRT). Um F indica falha no feitiço e requer uma jogada de falha com feitiço (veja Tabela FT-3).

PARA FEITIÇOS DE CANALIZAÇÃO: se o alvo estiver vestindo armadura de couro, use a coluna “sem armadura”; se o alvo estiver vestindo placas de metal ou cota de malha, modifique a jogada de ataque em -10.

MODIFICADORES DE ALCANCE:

+30 – Toque	-10 – 15,1m a 30m
+10 – 0 a 3m	-20 – 30,1m a 90m
0 – 3,1m a 15m	-30 – 90,1m ou mais

MODIFICADORES DO ATACANTE:

+	--	Bônus Ofensivo de Feitiços Básicos do atacante.
-	--	Nível do feitiço do atacante.
+20	--	Se o evocador passar 4 rodadas preparando o feitiço.
+10	--	Se o evocador passar 3 rodadas preparando o feitiço.
+0	--	Se o evocador passar 2 rodadas preparando o feitiço.
-15	--	Se o evocador passar 1 rodadas preparando o feitiço.
-30	--	Se o evocador passar 0 rodadas preparando o feitiço.

MODIFICADORES DO ALVO:

-10 a -30	Se o alvo encontrar abrigo (jogada de manobra e decisão do MJ).
+10	-- Se o alvo estiver estático (i.e., sem movimento).

DIVERSOS: (Decisão do MJ ou item, feitiço ou capacidade especiais).

RRT – TABELA DE LANCE DE RESISTÊNCIA:																
NÍVEL DO ALVO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	**
1	50	55	60	65	70	73	76	79	82	85	87	89	91	93	95	1
2	45	50	55	60	65	68	71	74	77	80	82	84	86	88	90	
3	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85	
4	35	40	45	50	55	58	61	64	67	70	72	74	76	78	80	
5	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75	5
6	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72	
7	24	29	34	39	44	47	50	53	56	59	61	63	65	67	69	
8	21	26	31	36	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	66	
9	18	23	28	33	38	41	44	47	50	53	55	57	59	61	63	
10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	10
11	13	18	23	28	33	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58	
12	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56	
13	09	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54	
14	07	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52	
15	05	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50	15
**	1				5					10					15	

* Para feitiços o nível do ataque é o nível do evocador.

** Para cada nível acima de 15, o nível de ataque aumenta o resultado em 1; o nível do alvo diminui em 1.

Para resistir, o LR do alvo deve ser maior ou igual ao número dado acima.

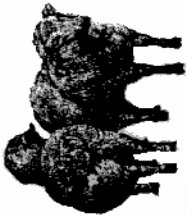
MODIFICADORES PARA O LANCE DE RESISTÊNCIA:

+ Bônus de LR apropriadas do alvo.

-90 a +70	–	Modificador resultante da jogada de ataque base.
-50	–	Alvo voluntário.

DIVERSOS – (Decisão do MJ ou item, feitiço ou capacidade especial).



GERAL (inclui qualquer ação estática não coberta por outra coluna)	INTERAÇÃO E INFLUÊNCIA	DESARMAR ARMADILHAS E ARROMBAR FECHADURAS	LER RUNAS E USAR ITENS	PERCEPÇÃO E RASTREAMENTO
-26 ou menor	DESASTRE: Seu grosseiro esforço de coação aliena sua audiência. Eles estão inclinados a fazer o oposto do que você deseja. Até que uma mudança nas circunstâncias ocorra, qualquer tentativa sua de influenciar falhará.	DESASTRE: Se estiver arrombando uma fechadura, sua gazua quebra dentro da dela, tornando-a inoperável até ser reparada. (isto requer outra jogada de arrombamento por outra pessoa que não você). Quaisquer armadilhas são disparadas.	DESASTRE: Qualquer feitiço ou habilidade contidos no item ou papel rúnico será ativado diretamente contra você. As runas num papel rúnico desaparecerão e você nunca será capaz de usar os feitiços e habilidades contidos no item.	DESASTRE: Você não apenas falha em conseguir qualquer informação válida como obtém informação inválida devido a uma concepção errada ou detalhes percebidos de forma imprópria. Você nunca mais poderá tentar este assunto na mesma área.
-25 – 04	FALHA ABSOLUTA: Incompetência total causa um lapso mental. Qualquer ação estática tentada durante os próximos 10 minutos (60 rodadas) irá resultar em falha (veja 05 – 75).	FALHA ABSOLUTA: Você criou um bloqueio mental relativo a esta fechadura/armadilha e falhará automaticamente em qualquer tentativa futura de arrombá-la/desarmá-la. Há uma chance de 50% da armadilha ser disparada.	FALHA ABSOLUTA: Você desenvolveu um bloqueio mental a respeito desta runa/item e irá falhar automaticamente nas tentativas futuras de ler ou usar. Há uma chance de 50% de que um feitiço seja ativado.	FALHA ABSOLUTA: Confusão causa um lapso mental. Esta jogada de percepção e quaisquer jogadas de percepção feitas durante os próximos 10 minutos (60 rodadas) resultarão numa falha (veja 05 – 75).
05 – 75	FALHA: Você falhou. Sua audiência não será receptiva a suas tentativas de influenciar por pelo menos 1 dia.	FALHA: Por hora você não tem mais idéias de como arrombar/desarmar esta fechadura/armadilha. Após 24 horas você pode fazer uma jogada de percepção e se tiver sucesso poderá fazer outra tentativa.	FALHA: Atualmente você não tem mais idéias de como ler/usar esta runa/item. Após você ter subido um nível, você pode fazer outra tentativa de ler/usar esta runa/item.	FALHA: Você não obtém informação, mas pensa ter aprendido qualquer coisa disponível. Você não poderá tentar novamente sobre este assunto na mesma área por 1 dia.
76 – 90	SUCESSO PARCIAL: Se um sucesso parcial for possível, você cumpriu 20% de sua ação estática. Você não pode tentar a mesma ação estática no mesmo lugar por 1 hora.	SUCESSO PARCIAL: Você compreendeu parte da fechadura/armadilha e tem uma noção intuitiva do resto. Faça outra coisa por 10 minutos e então tente de novo.	SUCESSO PARCIAL: Você aprendeu quantos e quais são os feitiços e capacidades contidos. Porém, você ainda não pode ler/usar, e não poderá fazer outra tentativa até passada 1 semana.	SUCESSO PARCIAL: Você obtém alguma informação sobre o assunto em questão, mas você nota que está faltando algo. Você não poderá tentar novamente sobre este assunto na mesma área por 1 hora.
91 – 110	QUASE SUCESSO: Se um sucesso parcial for possível, você cumpriu metade de sua ação estática. Você pode tentar novamente após 3 rodadas de contemplação.	QUASE SUCESSO: Você quase conseguiu. Se gastar 2 rodadas pensando sobre sua tentativa (nenhuma outra atividade), poderá tentar de novo com um bônus extra +5.	QUASE SUCESSO: Você aprendeu quantos e quais feitiços e capacidades estão contidos. Se você esperar 24 horas, poderá tentar de novo com um bônus extra +10.	QUASE SUCESSO: Você obtém alguma informação sobre o tópico em questão, e você percebe que falta algo. Pense sobre isto por 3 rodadas e poderá tentar novamente.
111 – 175	SUCESSO: Sua ação estática foi bem sucedida.	SUCESSO: A fechadura/armadilha está arrombada/desarmada; +50 para qualquer tentativa futura de arrombar/desarmar esta fechadura/armadilha.	SUCESSO: Você aprende como usar um dos feitiços ou capacidades num item ou papel rúnico, e poderá usá-los sempre que segurar o item ou papel rúnico (runas são usadas apenas uma vez).	SUCESSO: Você obtém toda informação sobre o tópico em questão.
176 e acima	SUCESSO ABSOLUTO: Sua ação estática foi bem sucedida e você conseguiu um bônus +20 para futuras ações estáticas nos próximos 10 minutos (60 rodadas).	SUCESSO ABSOLUTO: No futuro você pode arrombar/desarmar automaticamente (leva uma rodada) esta fechadura/armadilha ou qualquer fechadura/armadilha idêntica, ou receber +10 para modelos similares.	SUCESSO ABSOLUTO: Você aprende todos os feitiços e habilidades num item ou papel rúnico, e pode usá-los sempre que segurar o item ou papel rúnico (runas são usadas apenas uma vez).	SUCESSO ABSOLUTO: Você está consciente de tudo na área examinada. Isto inclui informações sobre outros assuntos além do que requereu a jogada de percepção.
	MODIFICADORES: * Dificuldade – +30 – Rotineira +20 – Fácil +10 – Leve +0 – Média -10 – Difícil -20 – Muito Difícil -30 – Extremamente Difícil -50 – Loucura Total -70 – Absurda	MODIFICADORES: Dificuldade – veja * sob Geral. + Bônus de habilidade para Arrombar Fechaduras OU Desarmar Armadilhas. 	MODIFICADORES: - (nível do feitiço) -30 – Se a esfera do feitiço for diferente daquela do personagem. -10 – Se o personagem não souber qual o feitiço ou habilidade. +20 – Se o personagem souber qual o feitiço ou habilidade. +30 – Se o personagem souber lançar o feitiço sem o item. + Bônus de habilidade para Ler Runas OU Usar Itens.	NOTA: A informação disponível através de uma jogada de percepção é limitada pela área examinada e pelos recursos disponíveis (usualmente seus sentidos). NOTA: Quando estiver rastreando, uma jogada é requerida apenas a cada 5 minutos (30 rodadas). MODIFICADORES: Dificuldade – veja * sob Geral. +20 – Se o jogador declarar que seu personagem está gastando tempo procurando informações específicas. O número de rodadas gasto afeta a dificuldade. + Bônus de habilidade para Percepção ou Rastrear.

MT-1 – TABELA DE MANOBRA DE MOVIMENTO:

JOGADA ABERTA	Rotineira	Fácil	Leve	Média	Muito Difícil	Extrem. Difícil	Alucinad. Difícil	Loucura	Absurda
(-151) ou menor	F	F	F	F	F	F	F	F	F
(-150) – (-101)	10	F	F	F	F	F	F	F	F
(-100) – -51	30	10	F	F	F	F	F	F	F
(-50) – (-25)	50	30	10	F	F	F	F	F	F
(-25) – 0	70	50	30	5	F	F	F	F	F
01 – 20	80	60	50	10	5	F	F	F	F
21 – 40	90	70	60	20	10	5	F	F	F
41 – 55	100	80	70	30	20	10	5	F	F
56 – 65	100	90	80	40	30	20	10	F	F
66 – 75	100	100	90	50	40	30	20	5	F
76 – 85	100	100	100	60	50	40	30	10	F
86 – 95	100	100	100	70	60	50	40	20	5
96 – 105	110	100	100	80	70	60	50	25	10
106 – 115	110	110	100	90	80	70	60	30	20
116 – 125	120	110	110	100	90	80	70	40	30
126 – 135	120	120	110	100	100	90	80	50	40
136 – 145	130	120	120	110	100	100	90	60	50
146 – 155	130	130	120	110	110	100	100	70	60
156 – 165	140	130	130	120	110	110	100	80	70
166 – 185	140	140	130	120	120	110	110	90	80
186 – 2255	150	140	140	130	120	120	110	100	90
226 – 275	150	150	140	130	130	120	120	100	100
276 +	160	150	150	140	130	130	120	110	100

RESULTADOS:

F – Falha, faça uma jogada na Tabela de Falha em Manobra de Movimento FT-4.

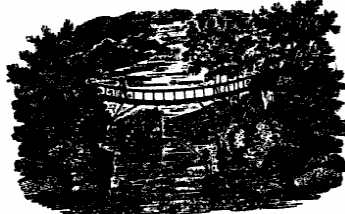
– Um resultado numérico é: 1) a porcentagem de chance da manobra tentada ser executada. Um resultado acima de 100 indica que a manobra foi cumprida E o personagem executando a manobra tem (# - 100) % de sua atividade normal restante para a rodada, ou 2) a chance de sucesso completo, ou 3) reduz a atividade por (100 - #).

MODIFICADORES:

+ bônus de habilidade apropriados: -50 atordoado, -70 caído, -30 um membro inutilizado.

**7.3 TABELAS E FICHAS DE REGISTRO GERAIS**

As tabelas gerais servem a uma variedade de propósitos durante a geração (Seção 3) e desenvolvimento de personagens (Seções 2 e 3). O resto das tabelas gerais são usadas pelo Mestre de Jogo para criar, controlar e resolver situações no ambiente estratégico. As fichas de registro pretendem ser acessórios de jogo, e podem ser fotocopiadas para propósitos não comerciais. Algumas das tabelas gerais estão incluídas nesta seção; outras estão incluídas nas seções onde seu uso é descrito. A seção do Conteúdo no começo de **MERP** dá os números das páginas para localização das várias tabelas.

ST-4 – TABELA DE EQUIPAMENTOS E PREÇOS					ACESSÓRIOS –			
ARMAS -					BENS	CUSTO	PESO*	NOTA
ARMA	Abrev.	CUSTO	PESO	TIPO	Aljava (guarda 20)	1 mb	0,2 Kg	Guarda setas/flechas.
Adaga	(ad)	3 mp	0,4 Kg	1-M Cortante	Arco p/ fazer fogo	8 ml	0,2 Kg	Leva 5 minutos.
Alabarda	(ab)	14 mp	3 Kg	2-M Arma de Haste	Bainha	25 mb	0,4 Kg	–
Arco Composto	(ac)	17 mp	1,4 Kg	Projétil	Botas	1 mp	1,4 Kg	–
Arco Curto	(ar)	6 mp	1 Kg	Projétil	Calças	25 mc	0,4 Kg	–
Arco Longo	(al)	10 mp	1,4 Kg	Projétil	Caltrops** (5)	8 mb	1 Kg	–
Besta	(be)	25 mp	3,6 Kg	Projétil	Camisa	3 mb	0,4 Kg	–
Boleadeira	(bo)	5 mp	1,4 Kg	Projétil	Casaco	15 mb	2,6 Kg	–
Cajado ref. c/ Ferro	(cf)	5 mc	1,8 Kg	2-Mãos	Cinturão de armas	5 mb	0,4 Kg	–
Chicote	(ch)	2 mp	1,4 Kg	1-M Cortante	Corda	4 mb	2,6 Kg	15 m.
Cimitarra	(ci)	10 mp	1,8 Kg	1-M Cortante	Corda (superior)	12 mb	1,4 Kg	15 m.
Clava	(cl)	1 mc	2,2 Kg	1-M Concussão	Estacas/Escoras (10)	9 ml	1 Kg	Madeira.
Espada Curta	(ec)	7 mp	1,4 Kg	1-M Cortante	Flechas (20)	4 mb	1,4 Kg	Chance 40% de quebrar.
Espada de Bimanual	(eb)	20 mp	3,6 Kg	2-Mãos	Frasco de óleo	3 mb	0,4 Kg	Refil p/ 6hrs.
Espada Larga	(el)	10 mp	1,8 Kg	1-M Cortante	Gazuas	1 mp	0,2 Kg	+5 p/ Arrombar Fechad.
Funda	(fu)	9 mb	0,4 Kg	Projétil	Impermeável (1,5 x 2,4 m)	1 mb	1,8 Kg	–
Lança	(la)	23 mb	2,2 Kg	1-M Arma de Haste	Lanterna	12 mb	1 Kg	Ilumina 15 m de diâmetro.
Lança de Cavalaria	(lc)	5 mp	4,6 Kg	2-M Arma de Haste	Manto	9 mb	1 Kg	–
Lança Leve	(ll)	3 mp	1,8 Kg	1-M Arma de Haste	Mochila	2 mb	1 Kg	Guarda 9 Kg, 0,03 m³.
Maça	(mc)	6 mp	2,2 Kg	1-M Concussão	Mochila de viagem	33 mc	1,4 Kg	Guarda 20 Kg, 0,06 m³.
Maça de Armas	(ma)	16 mp	2,2 Kg	1-M Concussão	Odre (½ litro)	1 mc	0 Kg	Cheio pesa 0,4 Kg.
Machado	(mc)	5 mp	2,2 Kg	1-M Cortante	Pederneiras	1 mb	0,2 Kg	Leva 3 minutos.
Machado de Guerra	(mg)	13 mp	3 Kg	2-Mãos	Pitons/Escoras (10)	2 mb	1,4 Kg	Ferro.
Mangüal	(mn)	19 mp	2,6 Kg	2-Mãos	Saco (22 Kg)	8 mc	1 Kg	Guarda 22 Kg, 0,09 m³.
Martelo de Guerra	(mt)	15 mp	2,2 Kg	1-M Concussão	Saco-cama (algodão)	2 mb	0,2 Kg	Manta.
Rede	(re)	7 mp	1,4 Kg	1-M Concussão	Setas para Besta (20)	11 mb	1,4 Kg	Chance 15% de quebrar.
					Sobretudo	9 mb	0,4 Kg	–
					Tenda	2 mp	4 Kg	Cabem dois.
					Tocha	3 ml	0,4 Kg	Ilumina 6 m de diâmetro.
					Vara (3m)	5 mc	3,6 Kg	Madeira.
					* – O peso conta apenas se carregado e não vestido.			
					** – Bola de ferro com quatro pontas projetadas, uma das quais sempre está voltada para cima quando a bola é posta no chão. Usada para obstruir cavalaria, veículos, etc.			
								

ST-3 – TABELA MESTRA DE PERSONAGENS

A Tabela Mestre de Personagens contém resumos dos vários bônus para cada uma das seis profissões. Estes são os bônus médios baseados no nível do personagem. Estes resumos são úteis para determinar as capacidades dos personagens não-jogadores. O Mestre de Jogo também pode desejar usá-los para os personagens jogadores se os jogadores desejarem evitar o processo de desenvolvimento de habilidades.

SUPOSIÇÕES – Os bônus abaixo foram obtidos seguindo o processo padrão de desenvolvimento de personagem e eles são baseados nas suposições a seguir. Guerreiros, Patrulheiros, Guardiões e Animistas são Homens-rurais; Bardos e Magos são Homens-urbanos. Os bônus de atributos totais são conforme fornecidos abaixo para cada profissão.

Lembre-se, o processo de desenvolvimento é bastante flexível, e os bônus abaixo apenas refletem um dos possíveis caminhos de desenvolvimento das habilidades para cada uma das profissões.

NOTA: Bônus de habilidade não listados têm valor zero (0).

GUERREIRO [Bônus de Atributos: ST(+15), AG(+10), CO(+5), outros(+0)]

PATRULHEIRO [Bônus de Atributos: ST(+10), AG(+15), CO(+5), outros(+0)]**GUARDIÃO** [Bônus de Atributos: ST(+10), AG(+5), CO(+10), IT(+5), outros(+0)]

BARDO [Bônus de Atributos: AG(+5), IG(+10), IT(+5), PR(+10), outros(+0)]

MAGO [Bônus de Atributos: AG(+5), IG(+15), IT(+5), PR(+5), outros(+0)]

ANIMISTA [Bônus de Atributos: ST(+5), AG(+5), IG(+5), IT(+15), outros(+0)]

Opções de Background para Guerreiros, Patrulheiros e Guardiões são:

Opções de Background para Magos, Animistas e Bardos são:

- 1) Uma arma primária +10 é obtida.
- 2) A habilidade especial Reações Rápidas é obtida.
- 3) 30 moedas de ouro são obtidas.
- 4) Uma habilidade secundária é desenvolvida até um nível de 5.
- 5) Um atributo é aumentado em 2.

- 1) Um adicionador +2 para feitiços é obtido.
- 2) Uma lista de feitiços extra é aprendida.
- 3) 30 moedas de ouro são obtidas.
- 4) Uma habilidade secundária é desenvolvida até um nível de 5.
- 5) Um atributo é aumentado em 2.

NÍVEL										
MAGO	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Sem Armadura	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+15	+15
Couro Leve	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35
Couro Rígido	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50
Cota de Malha	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
Placas de Metal	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85
Bônus Defensivo –	+5									
Arma Primária	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Arma Secundária	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Arma Terciária / Outras	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Escalar / Cavalgar / Nadar	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Rastrear	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Esgueirar/esconder	-20	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Arrombar Fechaduras	-10	-10	-10	-10	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Desarmar Armadilhas	-20	-20	-20	-20	-20	-20	+10	+10	+10	+10
Ler Runas	+27	+34	+41	+48	+55	+62	+69	+81	+87	+91
Usar Itens	+17	+24	+31	+38	+45	+57	+69	+73	+77	+81
Feitiços Direcionados	+18	+31	+44	+57	+70	+75	+80	+85	+90	+95
Percepção	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+20
Desenvolvimento Físico (PVs)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Feitiços Básicos	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
# Linguagens	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6
# Listas de Feitiços	2	3	5	6	7	9	10	11	13	14
BARDO	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Sem Armadura	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Couro Leve	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35
Couro Rígido	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50
Cota de Malha	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
Placas de Metal	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85
Bônus Defensivo –	+5									
Arma Primária	+11	+17	+23	+29	+35	+41	+47	+53	+59	+62
Arma Secundária	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+67
Arma Terciária / Outras	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Escalar	+6	+7	+13	+19	+25	+31	+37	+43	+49	+55
Cavalgar	+6	+12	+13	+19	+25	+31	+37	+43	+49	+55
Nadar	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15
Rastrear	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Esgueirar/esconder	+16	+17	+23	+29	+30	+36	+42	+43	+49	+55
Arrombar Fechaduras	+16	+22	+23	+29	+35	+36	+42	+48	+49	+55
Desarmar Armadilhas	-19	+12	+18	+19	+25	+31	+32	+38	+44	+45
Ler Runas	+21	+27	+33	+39	+45	+51	+57	+63	+69	+72
Usar Itens	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+67
Feitiços Direcionados	-19	-18	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Percepção	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+67
Desenvolvimento Físico (PVs)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Feitiços Básicos	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
# Linguagens	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
# Listas de Feitiços	1	2	3	3	4	5	5	6	7	8
ANIMISTA	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Sem Armadura	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Couro Leve	-5	-5	-5	-5	-5	+0	+5	+5	+5	+5
Couro Rígido	-20	-15	-10	-5	+0	+0	+5	+5	+5	+5
Cota de Malha	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35
Placas de Metal	-80	-80	-80	-80	-80	-80	-80	-80	-80	-80
Bônus Defensivo –	+5									
Arma Primária / Arma Secundária	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+57
Arma Terciária	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Outras	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20

NÍVEL										
ANIMISTA (continuação)	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Escalar	+11	+12	+18	+24	+25	+31	+37	+38	+44	+50
Cavalgar	+21	+27	+28	+34	+40	+41	+47	+53	+59	+65
Nadar / Rastrear	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Esgueirar/esconder	+5	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45
Arrombar Fechaduras	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Desarmar Armadilhas	-10	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Ler Runas	+11	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Usar Itens	+21	+27	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+70
Feitiços Direcionados	-18	+14	+21	+23	+25	+27	+29	+31	+33	+35
Percepção	+21	+27	+33	+34	+40	+46	+47	+53	+59	+65
Desenvolvimento Físico (PVs)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Feitiços Básicos	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
# Linguagens	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5
# Listas de Feitiços	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
GUERREIRO	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Sem Armadura	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+20	+20	+20
Couro Leve	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+5	+10
Couro Rígido	+0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Cota de Malha	-25	-15	+0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Placas de Metal	-70	-70	-70	-35	-20	-5	+0	+0	+0	+0
Bônus Defensivo –	+15									
Arma Primária	+43	+56	+69	+82	+95	+100	+105	+110	+115	+120
Arma Secundária	+28	+36	+44	+52	+60	+73	+86	+91	+96	+101
Arma Terciária	+33	+41	+49	+57	+65	+73	+81	+94	+97	+100
Outras	+28	+31	+34	+37	+40	+43	+46	+49	+57	+65
Escalar	+16	+22	+23	+24	+25	+31	+32	+33	+34	+40
Cavalgar	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Nadar	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Rastrear	+6	+7	+13	+14	+20	+21	+27	+28	+34	+35
Emboscar	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2
Esgueirar/esconder	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Arrombar Fechaduras / Desarmar Armadilhas	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Ler Runas	-25	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+10	+10
Usar Itens	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+10
Feitiços Direcionados	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Percepção	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Desenvolvimento Físico (PVs)	34	47	60	73	86	99	106	114	121	129
# Linguagens	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
# Listas de Feitiços	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
GUARDIÃO	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Sem Armadura	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Couro Leve	-5	-5	+0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Couro Rígido	-10	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Cota de Malha	-30	-30	-30	-25	-20	-15	-5	+0	+0	+0
Placas de Metal	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-45	-35	-25
Bônus Defensivo –	+10									
Arma Primária	+42	+54	+66	+78	+85	+89	+93	+97	+101	+105
Arma Secundária	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+82
Arma Terciária	+17	+19	+21	+23	+30	+37	+44	+51	+58	+65
Outras	-8	-6	-4	-2	+0	+2	+4	+6	+8	+10
Escalar	+13	+21	+29	+37	+45	+53	+61	+69	+77	+85
Cavalgar	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+87
Nadar	+13	+16	+19	+22	+25	+28	+31	+34	+37	+40
Rastrear	+8	+16	+24	+32	+40	+48	+56	+64	+72	+80
Emboscar	0	0	1	2	2	2	3	4	5	6
Esgueirar/esconder	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	+72
Arrombar Fechaduras	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Desarmar Armadilhas	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Ler Runas	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Usar Itens	-20	-20	-20	-20	-20	+10	+10	+10	+10	+10
Feitiços Direcionados	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Percepção	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	+72
Desenvolvimento Físico (PVs)	32	37	43	48	54	59	65	70	76	81
# Linguagens	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4
# Listas de Feitiços	0	1	1	1	2	2	3	4	4	5
PATRULHEIRO	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Sem Armadura	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Couro Leve	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Couro Rígido	-10	-5	+0	+5	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Cota de Malha	-30	-30	-30	-30	-30	-25	-20	-15	-10	-5
Placas de Metal	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75
Bônus Defensivo –	+20									
Arma Primária	+41	+52	+63	+74	+80	+83	+86	+89	+92	+95
Arma Secundária	+31	+37	+43	+49	+55	+61	+67	+73	+79	+82
Arma Terciária	+21	+22	+23	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Outras	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Escalar	+21	+27	+33	+39	+45	+51	+57	+63	+69	+75
Cavalgar	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Nadar	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Rastrear	+6	+12	+18	+24	+25	+26	+27	+33	+39	+45
Emboscar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Esgueirar/esconder	+12	+19	+26	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Arrombar Fechaduras / Desarmar Armadilhas	+7	+14	+21	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Ler Runas	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Usar Itens	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5
Feitiços Direcionados	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Percepção	+13	+21	+29	+37	+45	+48	+51	+59	+67	+75
Desenvolvimento Físico (PVs)	27	32	38	43	49	54	60	65	71	76
# Linguagens	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
# Listas de Feitiços	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1

ST-5 – TABELA DE ERVAS, VENENOS E DOENÇAS				
NOME	CÓDIGOS	FORM/PREP	CUSTO	EFEITO
REPARO DE OSSOS –				
Arfandas	f-B-5	caule/aplicar	2 mp	Duplica a velocidade de cura para fraturas.
Bursthelas	t-R-7	talo/ferver	110 mo	Repara ossos e juntas esmigalhados.
Edram	f-B-6	musgo/ingerir	31 mo	Emenda ossos.
ALÍVIO DE QUEIMADURAS & EXPOSIÇÃO –				
Aloe	t-H-4	folha/aplicar	5 mb	Duplica a velocidade de cura para queimaduras e cortes menores.
Culkas	a-D-4	folha/aplicar	35 mo	Cura 1 metro quadrado de queimaduras.
Jojojopo	r-M-4	folha/aplicar	9 mp	Cura ulceração pelo frio. Cura 2–20 avarias resultantes do frio.
Kelventari	t-Q-3	baga/aplicar	19 mo	Cura queimaduras de 1º e 2º graus, 1–10 avarias resultantes do calor.
REPARO CIRCULATÓRIO –				
Anserke	q-O-6	raiz/aplicar	75 mo	Estanca sangramento pela coagulação e sela o ferimento. Leva 3 rds para fazer efeito. O paciente não pode se mover por 5 minutos ou o ferimento reabrirá.
Belan	q-O-5	noz/ingerir	40 mo	Estanca qualquer sangramento. Leva 1–10 rds para fazer efeito. O paciente não pode se mover por 1 hora ou o ferimento reabrirá.
Harfy	s-R-6	resina/aplicar	150 mo	Estanca imediatamente qualquer forma de sangramento.
ALÍVIO DE CONCUSSÕES –				
Arlan	t-Q-2	folha/aplicar	13 mp	Cura 4–9 avarias.
Darsurion	f-M-2	folha/aplicar	3 mp	Cura 1–6 avarias.
Draaf	s-O-2	folha/ingerir	5 mp	Cura 1–10 avarias.
Gariig	a-D-3	cacto/ingerir	55 mo	Cura 30 avarias.
Gefnul	n-V-5	líquen/ingerir	90 mo	Cura 100 avarias.
Mirennia	f-M-3	baga/ingerir	10 mo	Cura 10 avarias.
Rewk	t-F-3	nódulo/ferver	9 mo	Cura 2–20 avarias.
Thurl	t-F-1	bulbo/ferver	1 mp	Cura 1–4 avarias.
Winclamit	f-C-7	fruta/ingerir	100 mo	Cura 3–300 avarias.
Yavethalion	m-O-5	fruta/ingerir	45 mo	Cura 5–50 avarias.
ERVAS DE PROPÓSITO GERAL –				
Arkasu	m-Q-4	seiva/aplicar	12 mo	Cura 2–12 avarias.
Arlan	f-M-2	raiz/ingerir	5 mb	descongestionante. adiciona 20 para resistência vs. frio comum. Acelera recuperação de doenças respiratórias em 5x.
Athelas	t-C-5	folha/ferver	200 mo	Capaz de curar qualquer coisa enquanto o paciente estiver vivo, mas a cura apenas será tão efetiva quanto for capaz o curandeiro. Efeito total apenas nas mãos de um rei “ordenado”.
Attanar	t-B-4	musgo/aplicar	8 mo	Cura febre.
Delrean	f-C-2	casca/aplicar	3 mp	Repele qualquer inseto. Cheiro horrível.
Felmather	m-O-5	folha/ingerir	105 mo	Permite um invocação mental de um “amigo”. Alcance 90m x nível do usuário. Remedia coma.
Melandar	f-B-3	musgo/ferver	12 mp	Adiciona 10 para Lances de Resistência contra doenças por 1–10 dias.
Ur	r-H-3	noz/ingerir	3 mo	Um dia de nutrição.
PRESERVAÇÃO DA VIDA (veja a Seção 4.7) –				
Degi ik	q-O-5	folha/ingerir	100 mo	Sustenta vida (1 dia).
Oiolosse	r-B-8	/ingerir	600 mo	Retorna Elfos à vida, se dado dentro de 7 dias da morte.
Olvar	r-O-6	flor/ingerir	200 mo	Sustenta vida (2–20 dias).
Pargen	q-T-8	baga/ingerir	800 mo	Devolve à vida, se dado dentro de 4 dias.
CÓDIGOS – Os Códigos em letras minúsculas representam o clima onde a erva (ou veneno) é normalmente encontrada, a letra maiúscula diz o tipo de localidade onde a erva é normalmente encontrada, e o número indica a dificuldade de achar uma dose de tal erva (veja a Seção 4.733).			FORMA/PREP (Forma e Preparação Requerida):	
CÓDIGOS CLIMÁTICOS: a = árido f = frio m = moderadamente temperado n = neves eternas q = quente e úmido r = frio rigoroso (ártico) s = semi-árido t = temperado frio			Ferver – Leva 20 rodadas após a água estar fervida, então pode ser bebida.	
DIFICULDADE DE ENCONTRAR: Código Dificuldade Mod. 1 = Rotineira (+30) 2 = Fácil (+20) 3 = Leve (+10) 4 = Média (+0) 5 = Difícil (-10) 6 = Muito Difícil (-20) 7 = Extremamente Difícil (-30) 8 = Loucura Total (-50) 9 = Absurda (-70)			Ingerir – Pode ser comido, mascado, bebido ou inalado; o que for apropriado.	
CÓDIGOS DE LOCALIDADES: A = Alpino B = Margens & bancos de água doce C = Floresta de Coníferas D = Deserto E = Desolação/terra estéril F = Floresta Sazonal/mista G = Glaciar/campo nevado H = Charneca M = Montanha O = Oceanos e praias de água salgada P = Pântano/alagado Q = Grama alta R = Grama rasteira S = Subterrâneo T = Selva/floresta tropical V = Vulcânico			Aplicar – Leva 1–10 rodadas para preparar. A erva é então aplicada à área do ferimento.	
			Pasta – O veneno é feito em forma de pasta de forma que pode ser aplicado à armas pontiagudas ou de lâmina. Ele permanecerá efetivo por até 1 semana, ou até que o oponente seja golpeado. Se um crítico for obtido o oponente precisa fazer um Lance de Resistência ou sofrerá os efeitos. Se o resultado do ataque for apenas avarias, o veneno é perdido. Ele também pode ser posto em comida ou bebida.	
			Líquido – Como pasta, exceto que permanece efetivo por apenas 1 hora.	
			Pó – Não pode ser aplicado à armas, deve ser colocado na comida ou bebida.	
			CUSTO: Custo normal se estiver disponível.	
			EFEITO: Um máximo de 1 dose pode fazer efeito num personagem a cada rodada. O efeito é baseado numa dose pesando 14 g.	
			VÍCIO: Um Mestre de Jogo pode desejar fazer com que certas ervas sejam viciantes. Neste caso, o uso da erva se tornará menos efetivo, e a erva será requerida para operar com efetividade completa (veja Merrig sob MODIFICADORES DE ATRIBUTOS como um exemplo).	

REPARO DE MÚSCULOS, CARTILAGENS & TENDÕES –				
Arminas	m-R-2	folha/aplicar	6 mb	Duplica a veloc. de cura para ligamentos, cartilagens e danos musculares.
Arpsusar	t-B-5	talo/ferver	30 mo	Emenda dano muscular.
Dagmathar	s-R-5	espinho/ferver	28 mo	Cura dano à cartilagem.
Ebur	m-O-4	flor/ingerir	22 mo	Repara torções.
REPARO DE NERVOS –				
Belramba	s-C-6	líquen/ferver	60 mo	Repara danos aos nervos.
Terbas	f-F-5	folha/aplicar	2 mo	Duplica a velocidade de cura para danos aos nervos.
PRESERVAÇÃO & REPARO DE ÓRGÃOS –				
Aldaka	f-M-5	raiz/ferver	102 mo	Restaura visão.
Berterin	m-F-3	musgo/ferver	19 mo	Preservação de material orgânico até o tamanho de um corpo por 1 dia.
Febfendu	f-B-4	raiz/ferver	90 mo	Restaura audição.
Siran	s-R-6	/ingerir	80 mo	Restauração de 1 órgão. Efeito colateral: doença de pele (AP reduzida para 10% do normal).
Siriena	s-R-5	grama/aplicar	70 mo	Preservação de material orgânico até o tamanho de um corpo por 1 semana.
Tarnas	q-T-6	nódulo/ferver	220 mo	Repara danos aos órgãos.
APRIMORAMENTO E ALTERAÇÃO FÍSICA –				
Atigax	f-H-4	raiz/ferver	40 mo	Protege os olhos de luz intensa ou clarões. Permite visão a despeito de luz súbita ou cegante. Dura 9 hrs.
Breldiar	m-V-4	flor/ingerir	25 mp	Subtrai 30 de manobra e luta corporal. Adiciona 50 para feitiços e ataques de projéteis. Euforia. Dura 1 hr.
Gylvir	m-O-5	alga/ingerir	45 mo	Permite respirar sob a água (apenas) por 4 hrs.
Kathkusa	r-E-3	folha/ingerir	50 mo	2x força (1–10 rds). +10 para BO, dobra avarias causadas aos adversários.
Kilmakur	q-R-5	raiz/ferver	65 mo	Protege contra chamas e calor por 1–10 hrs.
Klagul	s-R-3	broto/ferver	27 mo	Permite ver como um Elfo (6 hrs).
Megillos	f-M-3	folha/ingerir	12 mp	Aumenta a percepção visual (alcance e potência) por 10 minutos.
Yaran	t-R-2	pólen/ingerir	9 mp	Acentua olfato e paladar (1 hr).
Zulsendura	a-S-4	cogumelo/ingerir	20 mo	Acelerar (3 rds).
Zur	f-U-4	fungo/ferver	12 mo	Aumenta olfato e audição (1 hr).
MODIFICADORES DE ATRIBUTOS –				
Lestagii	a-D-9	broto/ingerir	520 mo	Restaura quaisquer perdas de atributos exceto as causadas pela idade. Afeta apenas um atributo.
Merrig	s-R-5	espinho/ferver	2 mo	Uso diário aumenta PR e AP em 5. Efeitos ocorrem após 10 dias de uso e resulta em vício após duas semanas. Interrupção e abandono do uso significa perda de 10 em CO, 5 em IG, e 5 em PR e AP.
ALÍVIO DE ATORDOAMENTO –				
Suranie	t-B-3	baga/ingerir	2 mo	Alívio de atordoamento (1 rd).
Vinuk	s-R-4	raiz/ingerir	12 mp	Sustenta 10 dias. Alívio de atordoamento (1–10 rds).
Witan	q-T-6	folha/ingerir	12 mo	Alivia 2 rodadas dos efeitos do atordoamento.
DOENÇAS (nvl é o nível do ataque) –				
Angurth	–	pulgas	–	(nvl 2) Morte lenta e dolorosa.
Bukandas	–	certos lobos	–	(nvl 4) Severos problemas respiratórios.
Grelnixar	–	planta Vrel	–	(nvl 8) Morte veloz. Sempre que for capaz a vítima correrá (mesmo ao ponto de morrer).
Igturfas	–	certas cobras	–	(nvl 5) Debilidade mental, IG cai para 20.
Jadaras	–	grama Janar	–	(nvl 2) Agilidade cai para 5.
Shutinis	–	besouros Hultif	–	(nvl 3) Insanidade.
Vemaak	–	certas vespas	–	(nvl 7) Perda da audição.
VENENOS (nvl é o nível do ataque) –				
Acaana	r-M-7	flor/pasta	600 mo	(nvl 10) Mata instantaneamente.
Veneno de Víbora	m-Q-3	Víbora/pasta	23 mo	(nvl 5) Perda de força no braço.
Dynallca	q-B-3	folha/pasta	14 mo	(nvl 3) Destrói audição, e causa 10 avarias.
Galenaana	f-A-6	folha/pó	179 mo	(nvl 9) Mata Elfos, põe outros em coma.
Jegga	m-S-5	morcegos/pasta	92 mo	(nvl 7) Causa 1–100 avarias.
Jitsu	m-O-4	moluscos/líquido	34 mo	(nvl 5) Causa 1–50 avarias.
Juth	a-D-5	escorpião/líquido	41 mo	(nvl 2) Causa insanidade gradual.
Karfar	q-T-4	folha/pasta	142 mo	(nvl 7) Mata em 2–12 rodadas.
Kly	s-H-5	baga/pasta	154 mo	(nvl 3) Causa 3–300 avarias.
Hlytun	s-P-4	raiz/pasta	53 mo	(nvl 5) Causa 1–10 de coma.
Silmaana	m-Q-2	talo/pó	4 mo	(nvl 9) Marca a pele com cicatrizes, e causa 2–20 avarias.
Slota	t-F-7	aranha/pasta	36 mo	(nvl 5) Paralisia lenta (1 dia) e morte.
Taynaga	f-C-5	casca/pó	27 mo	(nvl 8) Esteriliza, e causa 5–50 avarias.
Uraana	t-R-3	folha/pasta	12 mo	(nvl 6) Causa 3–30 avarias.
Zaganzar	t-M-6	raiz/líquido	139 mo	(nvl 2) Cega, e causa 1–10 avarias.

ST-6 – TABELA DE TESOUROS

GEMAS E JOALHERIA – Gemas e joalheria são formas de riqueza mais portáteis que a maioria do dinheiro. Elas também são mais facilmente identificáveis e mais difíceis de avaliar.

DINHEIRO – O Mestre de Jogo deve ter em mente que a maioria do dinheiro no mundo de uma forma geral está na forma de moedas de latão (ml) e moedas de cobre (mc), seguidas, em frequência decrescente, por moedas de bronze (mb), moedas de prata (mp), moedas de ouro (mo) e moedas de mithril (mm). Geralmente o peso absoluto do dinheiro num tesouro limitará a quantidade que pode ser carregada.

EQUIPAMENTO NORMAL – Muitos tesouros incluirão montes de equipamentos normais (i.e., armas, cordas, ferramentas, roupas, livros, manuscritos, etc.).

EQUIPAMENTO LEVE – O peso do equipamento (ex.: armas, armaduras, escudos, comida, etc.) frequentemente é um grande atraso para um personagem. Uma peça de equipamento que seja mais leve que o normal, geralmente será muito valiosa para ele.

ITENS COM BÔNUS DE FEITIÇOS – Veja a Seção 4.56.

ITENS MÁGICOS COM BÔNUS – Veja a Seção 4.56.

ITENS MÁGICOS COM FEITIÇOS – Veja a seção 4.56.

ITENS ESPECIAIS – O Mestre de Jogo pode criar (construir) qualquer item mágico que deseje. Geralmente estes não caem nas categorias acima. Um bom exemplo deste tipo de item é uma arma “exterminadora” (ou “matadora”), que será especialmente mortal contra certas criaturas. Por exemplo, uma espada “Matadora-de-Orcs” é tratada como uma espada normal contra todos os inimigos não-Orcs; entretanto se for usado para causar um crítico contra um Orc, o crítico é resolvido duas vezes (duas jogadas em vez de uma) e ambos os resultados são aplicados ao Orc.

ARTEFATOS – Artefatos são itens especiais que são muito poderosos, e frequentemente contêm múltiplos poderes e capacidades. O Um Anel e os anéis Élficos de poder são exemplos de artefatos. Usualmente estes itens possuem uma história e uma importância cultural ou política.

TABELA DE DINHEIRO, GEMAS E JOALHERIA – Primeiro jogue para determinar o tamanho do tesouro (o número de jogadas permitidas), então faça um número de jogadas para determinar a composição.

TAMANHO:

PRIMEIRA JOGADA	# Composição Jogada
01-30	1
31-55	2
56-75	3
76-90	4
91-00	5

COMPOSIÇÃO:

JOGADA	RIQUEZA RELATIVA				
	Muito Pobre	Pobre	Normal	Rico	Muito Rico
01-10	50 ml	500 ml	1000 ml	5000 ml	10000 ml
11-20	100 ml	1500 ml	3000 ml	7500 ml	5000 mc
21-30	500 ml	2500 ml	5000 ml	1000 mc	10000 mc
31-35	1000 ml	500 mc	1000 mc	1750 mc	1500 mb
36-40	2000 ml	750 mc	1500 mc	2500 mc	2000 mb
41-45	300 mc	1000 mc	2000 mc	400 mb	250 mp
46-50	400 mc	1250 mc	250 mb	500 mb	300 mp
51-55	500 mc	150 mb	300 mb	600 mb	400 mp
56-60	600 mc	200 mb	350 mb	70 mp	60 mo
61-65	70 mb	250 mb	40 mp	90 mp	80 mo
66-70	80 mb	30 mp	50 mp	110 mp	100 mo
71-75	90 mb	35 mp	60 mp	15 mo	125 mo
76-80	100 mb	40 mp	70 mp	25 mo	150 mo
81-85	12 mp	50 mp	8 mo	35 mo	2 mm
86-90	15 mp	60 mp	10 mo	45 mo	Gema(250)
91-94	20 mp	60 mp	15 mo	Gema(60)	Gema(300)
95-97	3 mo	7 mo	Gema(20)	Gema(80)	Joa.(400)
98-99	5 mo	Gema(10)	Gema(50)	1 mm	Joa.(600)
00	Gema(10)	Joa.(25)	Joa.(100)	Joa.(500)	Joa.(1000)

NOTA: Joa. = Joalheria.

DETERMINANDO A COMPOSIÇÃO DE UM TESOURO

— Na maioria das vezes um Mestre de Jogo irá escolher um tesouro que seja apropriado para um local de aventura em particular. Entretanto, frequentemente é útil ser capaz de gerar rapidamente um tesouro ou parte de um tesouro aleatório.

As tabelas abaixo estão incluídas para ajudar o Mestre de Jogo nesta tarefa. O Mestre de Jogo deve determinar a riqueza relativa (muito pobre, pobre, normal, rico ou muito rico), os bens (dinheiro, gemas e joalheria) e os itens mágicos de um tesouro. A riqueza destes fatores pode diferir; por exemplo, um tesouro pode ser muito rico em termos de bens, mas pobre em termos de itens mágicos. Cada tabela tem uma seção para determinar o tamanho do tesouro; alternativamente o Mestre de Jogo pode decidir sobre o tamanho. O tamanho do tesouro é refletido no número de jogadas permitidas para a seção de composição de cada tabela. Estas tabelas são incluídas apenas para prover uma ajuda ao Mestre de Jogo; ele deve usá-las se acreditar que lhe servem.

TABELA DE ITENS MÁGICOS – Primeiro jogue para determinar o tamanho do tesouro (o número de jogadas permitidas), então faça um número de jogadas para determinar a composição. Se algum resultado “Feitiço” for obtido, jogadas posteriores são requeridas para determinar qual é o item enfeitado e qual feitiço está nele.

TAMANHO:

JOGADA	RIQUEZA RELATIVA				
	Muito Pobre	Pobre	Normal	Rico	Muito Rico
01-20	0	0	0	0	2
21-40	0	0	0	1	2
41-55	0	0	1	2	2
56-70	0	1	1	2	3
71-80	0	1	2	2	3
81-90	1	1	2	3	4
91-95	1	2	3	3	4
96-98	2	3	4	4	5
99-00	3	3	4	5	6

COMPOSIÇÃO:

JOGADA	RIQUEZA RELATIVA				
	Muito Pobre	Pobre	Normal	Rico	Muito Rico
01-10	Normal	Normal	Normal	80% Peso	60% Peso
11-20	Normal	Normal	80% Peso	60% Peso	40% Peso
21-30	Normal	80% Peso	60% Peso	40% Peso	Feitiço
31-40	80% Peso	60% Peso	40% Peso	Bônus +5	Feitiço
41-50	80% Peso	40% Peso	Bônus +5	Bônus +10	Feitiço
51-55	60% Peso	Bônus +5	Bônus +5	Bônus +10	Bônus +5
56-60	60% Peso	Bônus +5	Bônus +10	Bônus +15	Bônus +10
61-65	Bônus +5	Bônus +5	Bônus +10	Bônus +15	Bônus +10
66-70	Bônus +5	Bônus +5	Bônus +10	Feitiço	Bônus +15
71-75	Bônus +5	Bônus +10	Bônus +15	Feitiço	Bônus +20
76-80	Bônus +5	Bônus +10	Feitiço	Feitiço	Adic. +1
81-85	Bônus +10	Bônus +15	Feitiço	Feitiço	Adic. +2
86-90	Bônus +10	Feitiço	Feitiço	Adic. +1	Mult. x2
91-94	Feitiço	Feitiço	Adic. +1	Adic. +2	Adic. +3
95-97	Feitiço	Adic. +1	Adic. +1	Mult. x2	Mult. x3
98-99	Adic. +1	Adic. +1	Mult. x2	Adic. +3	Especial
00	Especial	Especial	Especial	Especial	Artefato

SIGNIFICADO:

Normal = Um item não-mágico normal.
 #% Peso = Equipamento que pesa #% seu peso normal.
 Bônus +# = Um item com um bônus +#.
 Feitiço = Um item contendo um feitiço (role nas tabelas abaixo).
 Adic. +# = Item c/ bônus de feitiço, “adicionador de feitiço” +#.
 Mult. x# = Item c/ bônus de feitiço, “multiplicador de feitiço” +#.
 Especial = O Mestre deve escolher um item mágico especial.
 Artefato = Um artefato pode estar presente.

NOTA: Veja as descrições de itens mágicos para determinar os tipos dos itens. Itens sugeridos incluem: armas, armaduras, elmos, proteções, escudos, ferramentas, selas, mantos, botas, luvas, óculos, etc. O Mestre de Jogo pode determinar o tipo do item baseado no local de aventura e situação.



ESCOLHENDO UM FEITIÇO E ITEM ENFEITIÇADO - A Tabela de Itens Mágicos pode indicar que um item enfeitiçado está incluído num tesouro, ou um Mestre de Jogo pode querer escolher aleatoriamente um feitiço que esteja num item. As duas tabelas abaixo fornecem um mecanismo para escolher um feitiço e item enfeitiçado. Usando a Tabela de Lista de Feitiços, jogue para

determinar de que tipo de lista de feitiços o feitiço veio, então jogue para determinar a lista de feitiços específica. Então a Tabela de Item e Nível de Feitiço pode ser usada para determinar o tipo de item (se o Mestre de Jogo já não decidiu), e para determinar o nível do feitiço. Se o feitiço obtido for inadequado, apenas repita o processo ou parte do processo, conforme necessário.

TABELA DE LISTA DE FEITIÇOS –

	01–30	31–60	61–75	76–90	91–100
2ª Jogada	LISTAS ABERTAS DE ESSÊNCIA	LISTAS DE MAGOS	LISTAS DE CANALIZAÇÃO	LISTAS DE ANIMISTAS	LISTAS DE BARDOS E GUARDIÕES
01–02	Maldição	Maldição	Maldição	Maldição	Maldição
03–14	Aprimoramento Físico	Lei do Fogo	Conhecimento da Natureza	Canalização Direta	Conhecimento
15–26	Caminhos da Essência	Lei do Gelo	Movimento da Natureza	Caminhos do Sangue	Canções de Controle
27–38	Abrir Caminhos	Lei da Terra	Defesa contra Feitiços	C. dos Ossos/Músculos	Controle do Som
39–50	Mão da Essência	Lei da Luz	Caminhos do Corpo	Caminhos dos Órgãos	Conhecimento de Itens
51–62	Caminhos dos Feitiços	Lei do Vento	Proteções	Domínio dos Animais	Domínio dos Caminhos
63–74	Percepções da Essência	Lei da Água	Domínio da Detecção	Domínio das Plantas	Caminhos do Movimento
75–86	Ilusões	Ponte Elevada	Caminhos da Luz/Som	Purificações	Aspectos da Natureza
87–98	Domínio do Espírito	Mudança Viva	Acalmar Espíritos	Criações	Caminhos da Natureza
99 – 100	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

Maldição – O feitiço está de alguma forma amaldiçoado; ele pode atacar um personagem ou afetá-lo de outra forma negativa (ex.: doença, uma redução nos atributos, uma fobia, etc.). O Mestre de Jogo tem uma grande flexibilidade neste assunto.

Especial – O Mestre de Jogo deve inventar um feitiço, ou fazer um feitiço de nível mais alto baseado num já existente (ex.: um Raio de Fogo com um alcance maior, um feitiço Acelerar V, etc.).

TABELA DE ITEM E NÍVEL DE FEITIÇO –

	Primeira Jogada (se necessária) Determina o Tipo do Item								
2ª Jogada	01–40 PAPEL RÚNICO	41–65 POÇÃO	66–70 DIÁRIO I	71–75 DIÁRIO II	76–80 DIÁRIO III	81–85 DIÁRIO IV	86–94 VARINHA	95–98 CETRO	99–00 CAJADO
01–20	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º
21–25	2º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	2º
26–30	2º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	2º
31–35	2º	2º	1º	1º	1º	1º	1º	2º	3º
36–40	2º	2º	2º	1º	1º	1º	1º	2º	3º
41–45	3º	2º	2º	2º	1º	1º	1º	2º	4º
46–50	3º	2º	2º	2º	2º	1º	1º	2º	4º
51–55	3º	2º	3º	2º	2º	1º	1º	2º	5º
56–60	4º	3º	3º	2º	2º	2º	2º	3º	5º
61–65	4º	3º	3º	3º	2º	2º	2º	3º	6º
66–70	4º	3º	4º	3º	2º	2º	2º	3º	6º
71–75	5º	4º	4º	3º	3º	2º	2º	3º	7º
76–80	5º	4º	5º	4º	3º	2º	2º	4º	7º
81–85	6º	5º	5º	4º	3º	2º	2º	4º	8º
86–90	7º	6º	6º	5º	3º	3º	2º	4º	8º
91–94	8º	7º	7º	5º	4º	3º	2º	5º	9º
95–97	9º	8º	8º	6º	4º	3º	2º	5º	9º
98–99	10º	9º	9º	7º	5º	3º	2º	5º	10º
00	10º	10º	10º	7º	5º	3º	2º	5º	10º

NOTA: O Mestre de Jogo deve determinar o número de cargas restantes numa varinha (máximo de 10), num cetro (máximo de 30) ou num cajado (máximo de 100). Uma jogada de 1D100 pode ajudar; resultados baixos indicam poucas cargas e resultados altos indicam muitas cargas. Ele também pode querer incluir cargas múltiplas (ou doses) em pergaminhos e poções especiais. Um item Diário pode ser usado para lançar um feitiço um número (#) de vezes a cada dia (ex.: um item Diário III pode ser usado 3 vezes ao dia), e pode tomar qualquer forma que o Mestre de Jogo deseje (ex.: um anel, uma arma, um bracelete, um brinco, um bastão, etc.).

ST-2 TABELA DE RESUMO DE CRIATURAS

Nenhum mundo está completo sem a inclusão da fauna e dos perigos nativos de cada localidade. Para o bem da conveniência e fácil explicação, a fauna “normal” da Terra-média será mantida separada dos animais e monstros mortais e espetaculares que compreendem uma grande porção da atmosfera de qualquer jogo baseado em Tolkien.

As capacidades de combate dos animais mais prováveis de serem encontrados quando se aventurando pela Terra-média estão resumidas na primeira parte da Tabela ST-2. Todas estas criaturas são familiares aos jogadores e não serão completamente descritas. Nomes são genéricos, tais como “gato pequeno” ou “cão grande”. No momento em que haja um encontro com um animal o conjunto de estatísticas compatíveis mais próximo deve ser usado. Assim, um tigre atacando usaria a linha de estatísticas para “gato grande”, enquanto um búfalo d’água usaria a linha para “touro”. Uma coisa para se lembrar é que a maioria dos animais não atacará o homem voluntariamente. Encontros com um animal devem ter uma razão tal como o animal ter sido invocado ou estar lutando para proteger sua cria. Em geral, esquadrões de alces não perambulam pelas florestas procurando por um grupo de personagens jogadores para agredi-los.



ANIMAIS NORMAIS DA TERRA-MÉDIA

Tipo	Nível	Qtd	Veloc.	PVs	TA	BD	Ataque	Tamanho	Crít
Alce	4	1-15	RR	230	CL	35	75Ra	E	Grd
Aranha, pequena	0	1-100	MD	1	Ne	10	10Ho	D	Reg
média	0	1-50	MD	5	Ne	5	10Ho	P	Reg
grande	1	1-50	MD	10	Ne	0	20Ho	P	Reg
Baleia	10	1-20	RR	450	CL	60	90Ra	H	Enr
Cão, pequeno	1	1-10	RA	30	Ne	20	40Bi	P	Reg
médio	2	1-20	RA	70	Ne	25	50Bi	M	Reg
grande	3	1-20	RA	110	CL	25	70Bi	G	Reg
Cavalo, pequeno	2	1-50	RA	90	Ne	30	30Ra	M	Reg
grande	3	1-50	RA	140	Ne	30	45Ra	G	Reg
Cervo, fêmea	1	1-15	MR	50	Ne	25	15Ra	P	Reg
macho	2	1	MR	70	Ne	25	50Ho	G	Reg
Cobra, pequena	0	1 +	MR	5	Ne	40	30Ho	D	Reg
média	1	1 +	MR	20	Ne	30	35Ho	P	Reg
grande	2	1 +	RA	35	CL	20	50Ho	P	Reg
Gato, pequeno	1	1-3	MR	20	Ne	25	40Cl	P	Reg
médio	2	1-6	MR	50	Ne	35	60Cl	P	Reg
grande	3	1-10	MR	100	CL	35	80Cl	M	Reg
Golfinho	3	1-30	MR	70	Ne	40	50Ra	M	Reg
Javali	3	1-6	RA	110	CL	40	55Ho	G	Reg
Lagarto, pequeno	0	1	MR	5	Ne	50	20Pi	D	Reg
médio	1	1	RA	15	Ne	40	25Pi	P	Reg
grande	2	1	RR	35	Ne	30	45Pi	P	Reg
Macaco, pequeno	1	1-25	RA	45	Ne	25	35Bi	P	Reg
médio	2	1-15	RA	100	Ne	20	60Bi	M	Reg
grande	3	1-10	RA	140	CL	20	90Gr	G	Grd
Morcego, pequeno	0	1-100	MR	5	Ne	60	35Bi	D	Reg
gigante	2	1-20	MR	60	Ne	50	50Bi	P	Reg
Pássaro, pequeno	0	1-100	MR	5	Ne	40	25Pi	D	Reg
grande	1	1-4	RA	30	Ne	30	40Pi	M	Reg
Pônei	2	1-50	RR	65	Ne	25	30Ra	P	Reg
Rena	2	1-10	RR	200	Ne	30	45Ra	M	Reg
Touro	3	1	RR	190	Ne	25	50Ra	G	Reg
Tubarão, grande	3	1-30	RR	120	CL	30	75Bi	E	Reg
Urso, grande	3	1-5	RA	150	CL	30	70Ra	G	Reg
gigante	7	1-3	RA	250	CL	40	95Ra	E	Grd

SIGNIFICADOS:

Tipo – O tipo é o nome e tamanho da categoria genérica descrita.

Nível – A coluna do Nível denota o nível do animal mediano para propósitos de calcular lances de resistência e pontos de experiência. Note que qualquer animal com um zero nesta coluna conta como nível 0 para calcular os pontos de experiência e nível 1 para os lances de resistência.

Qtd – O número aproximado de animais que aparecem juntos num encontro normal com um grupo de 4-6 personagens jogadores. Este é um número puramente sugerido, a decisão final fica a cargo do Mestre de Jogo.

Veloc – A velocidade relativa do animal ou monstro. Veja a tabela ao lado.

PVs – O número médio de avarias por concussão que esta espécie pode suportar sem perder a consciência. Este número pode variar em 20% ou mais, aumentando ou diminuindo, para um dado indivíduo.

TA – O tipo de armadura equivalente do animal. Ne = nenhuma; CL = Couro Leve; CR = Couro Rígido; Ma = Cota de Malha; Pl = Placas.

BD – A subtração defensiva básica do animal. Esta pode ser variada pelo Mestre de Jogo de acordo com as circunstâncias e pode variar naturalmente em 20%, apenas para dar uma aparência individual a cada animal.

Ataque – Esta coluna denota o tipo de ataque do animal e o bônus ofensivo deste ataque. Veja a Tabela CST-2 para uma discussão posterior de ataques animais.

Tamanho – Esta coluna fornece a limitação de tamanho máxima dos ataques do animal. D = Diminuto; P = Pequeno; M = Médio; G = Grande; E = Enorme.

Crít – O nome da tabela de crítico na qual o animal joga quando causa dano: Reg = normal; Grd = criatura grande; Enr = criatura enorme.

		Movimento †		Modificadores Defensivos #	
		Movim. Base	Bônus de Movim.	Carga/Bote	Fugir/Evadir
RT	Rastejante	6 m	0	0	0
ML	Muito Lento	12 m	0	0	0
LT	Lento	15 m	10	0	5
MD	Médio	19,5 m	15	-5	10
RR	Razoavelmente Rápido	24 m	20	-10	15
RA	Rápido	33 m	30	-15	20
MR	Muito Rápido	42 m	40	-20	30
RC	Rapidez Cegante	51 m	50	-20	40

† – Veja a Seção 6.4 para uma explicação sobre como usar estes números de movimento.

– Estes modificadores aplicam-se ao bônus defensivo do animal ou monstro quando ocorrer a situação apropriada. Uma Carga/Bote ocorre quando o animal ataca uma pessoa sem surpresa. Apenas o alvo do animal, ou alguém dentro de 1,5 m, recebe o modificador quando atacando a fera em carga. A coluna Fugir/Evadir ocorre quando o animal esta ao menos a 4,5 metros de distância e está se movendo em arremetida para longe ou cruzando a linha de visão da pessoa que estiver disparando.

* – Este monstro possui ataques ou poderes especiais. Para detalhes, veja as descrições individuais.

MONSTROS E ANIMAIS ESPECIAIS DE TOLKIEN

Tipo	Nível	Qtd	Veloc.	PVs	TA	BD	Ataque	Tamanho	Crít
Águias, Grandes	30	1-10	MR	250	CR	60	110Pi*	E	Enr
Aranhas, Grandes	5	1-20	MD	50	Ma	20	60Pi*	M	Reg
Balrogs	60	1	MR	400	Pl	60	170We*	–	Enr
Crebain	2	1-100	MR	10	Ne	50	25Bi	P	Reg
Dragões	25	1	RR	260	Pl	40	175Bi*	E	Enr
Dumbledors	1	1-100	MR	3	Ne	40	10Bi	D	Reg
Ents-Onodrim	35	1+	RA	400	Pl	30	170Fa*	E	Enr
Faistitycelyn	15	1	MD	250	Pl	35	120Pi	E	Enr
Falcões do Inferno	20	1-2	RA	210	Ma	35	95Pi*	E	Enr
Gigantes	20	1-3	LT	350	CR	30	140Ra*	E	Enr
Hummerhorns	3	1-20	MR	35	Ne	50	50Ho	M	Reg
Huorns	20	1-20	ML	350	Ma	20	75Fi	G	Enr
Kraken, pequeno	15	1	RR	150	Ne	50	75Gr*	M	Grd
médio	25	1	MD	300	CL	40	125Gr*	G	Grd
grande	35	1	MD	400	CR	40	150Gr*	E	Enr
Lobisomens	10	1-5	MR	250	CR	65	120Bi*	E	Grd
Mearas	10	1-15	MR	200	Ne	40	75Fi	G	Reg
Mewlips	4	2-20	MD	60	Ne	35	55We	–	Reg
Moscas de Mordor	1	1-100	MR	2	Ne	35	15Bi	D	Reg
Mûmakil	7	1-10	RR	300	CR	25	85Ra	E	Grd
Nazgûl	20	1-9	MR	200	Ma	75	175We*	–	Enr
Olog-hai	15	1+	RA	150	Pl	45	160We	–	Grd
Orcs, fraco	1	1+	RR	35	Ne	25	35We	–	Reg
médio	3	1+	RR	60	CR	30	60We	–	Reg
forte	5	1+	RR	85	Ma	30	75We	–	Reg
Trolls	12	1-10	MD	180	CR	35	150Cl	E	Grd
Vampiros	15	1	MR	150	Ne	65	100Cl*	E	Grd
Wargs	8	4-20	MR	150	Ne	55	90Bi	G	Reg
Wight, minor	10	1	MD	100	Ne	40	95We*	–	Grd
lesser	15	1	MD	125	Ne	50	115We*	–	Grd
greater	25	1	MD	175	Ne	60	170We*	–	Enr

RS-1 – FICHA DE REGISTRO DE PERSONAGEM								Listas de Feitiços:														
													chance									
Nome: _____						Linguagens:							Nível	1)_____ []								
Raça/Cultura: _____						1)_____ ○○○○ ○○○○								2)_____ []								
Profissão: _____ Idade: _____						2)_____ ○○○○ ○○○○								3)_____ []								
Altura: _____ Peso: _____						3)_____ ○○○○ ○○○○								4)_____ []								
Cabelos: _____ Olhos: _____						4)_____ ○○○○ ○○○○								5)_____ []								
Comportamento: _____						5)_____ ○○○○ ○○○○								6)_____ []								
Especial: _____						6)_____ ○○○○ ○○○○								7)_____ []								
Esfera: _____ Pts. de Poder: _____						7)_____ ○○○○ ○○○○								8)_____ []								
Nível: ____ Pts. Experiência: _____						8)_____ ○○○○ ○○○○								9)_____ []								
						PVS:		Ferimentos Graves:			Armadura: _____											
						AVARIAS					Elmo (-5 Percepção): _____											
											Prot. Braços (-5 BOs): _____											
											Prot. Pernas (-5 MMs): _____											
											Escudo (+25 BD): _____											
ATRIBUTOS						Abrv.	Valor	Bônus Normal	Bônus Racial	Bônus Total			Atributo	Itens	Especial	Especial	Bônus Total					
Força						(ST)	____	____	____	____			AG	____	____	____	BD	____				
Agilidade						(AG)	____	____	____	____			IG	____	____	____	LR	____				
Constituição						(CO)	____	____	____	____			IT	____	____	____	LR	____				
Inteligência						(IG)	____	____	____	____			CO	____	____	____	LR	____				
Intuição						(IT)	____	____	____	____			CO	____	____	____	LR	____				
Presença						(PR)	____	____	____	____			CO	____	____	____	LR	____				
Aparência						(AP)	____	____	____	____			CO	____	____	____	LR	____				
Penalidade por Carga: _____ = ____ ST - Mod. Peso _____										LR Doença: _____ CO _____ LR _____												
HABILIDADES						Níveis 5%	Níveis 2%		Bônus de Nível		Bônus de Atributo	Bônus Profissional	Bônus de Item	Bônus Especial	Bônus Especial	Bônus Total						
MOVIMENTO & MANOBRAS:																						
Sem Armadura	○○ _____	Número _____		_____	_____ AG	xxxxxx	_____	_____	_____	+0	MM	_____										
Couro Leve	○○○ _____	Máximo _____		_____	_____ AG	xxxxxx	_____	_____	_____	-15	MM	_____										
Couro Rígido	○○○○○ _____	de _____		_____	_____ AG	xxxxxx	_____	_____	_____	-30	MM	_____										
Cota de Malha	○○○○○ ○○ _____	– Níveis _____		_____	_____ ST	xxxxxx	_____	_____	_____	-45	MM	_____										
Placas de Metal	○○○○○ ○○○○ _____	_____		_____	_____ ST	xxxxxx	_____	_____	_____	-60	MM	_____										
HABILIDADES COM ARMAS (Bônus Ofensivos):																						
1-M Cortante	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	_____ ST	_____	_____	_____	_____	_____	_____	BO	_____											
1-M Concussão	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	_____ ST	_____	_____	_____	_____	_____	_____	BO	_____											
2-Mãos	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	_____ ST	_____	_____	_____	_____	_____	_____	BO	_____											
Arremesso	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	_____ AG	_____	_____	_____	_____	_____	_____	BO	_____											
Projétil	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	_____ AG	_____	_____	_____	_____	_____	_____	BO	_____											
Armas de Haste	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	_____ ST	_____	_____	_____	_____	_____	_____	BO	_____											
HABILIDADES GERAIS:																						
Escalar	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	_____ AG	_____	_____	_____	_____	_____	_____	ME	_____											
Cavalgar	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	_____ IT	_____	_____	_____	_____	_____	_____	ME	_____											
Nadar	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	_____ AG	_____	_____	_____	_____	_____	_____	ME	_____											
Rastrear	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	_____ IG	_____	_____	_____	_____	_____	_____	ME	_____											
HABILIDADES DE SUBTERFÚGIO:																						
Emboscar	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	xxxxxxxX	xxxxxx	xxxxxx	_____	_____	_____	_____	PE	_____											
Esgueirar/Esconder	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	PR	_____	_____	_____	_____	_____	_____	MM/ME	_____											
Arrombar Fechaduras	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	IG	_____	_____	_____	_____	_____	_____	ME	_____											
Desamar Armadilhas	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	IT	_____	_____	_____	_____	_____	_____	ME	_____											
HABILIDADES MÁGICAS:																						
Ler Runas	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	IG	_____	_____	_____	_____	_____	_____	ME	_____											
Usar Itens	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	IT	_____	_____	_____	_____	_____	_____	ME	_____											
Feitiços Direcionados	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	AG	_____	_____	_____	_____	_____	_____	BO	_____											
HABILIDADES DIVERSAS E BÔNUS:																						
Desenvolvimento Físico	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	CO	_____	_____	_____	_____	_____	_____ +5	PE	_____											
Percepção	○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	_____	IT	_____	_____	_____	_____	_____	_____	ME	_____											
Liderança & Influência	_____	_____	xxxxxx PR	xxxxxx	_____	_____	_____	_____	_____	ME	_____											
BO de Feitiços Básicos	_____	_____	xxxxxx xxxxxxXX																			

DINHEIRO:

Moedas de Mithril: _____

Moedas de Ouro: _____

Moedas de Prata: _____

Moedas de Bronze: _____

Moedas de Cobre: _____

Moedas de Latão: _____

GEMAS E JÓIAS:

desenho ou descrição

EQUIPAMENTO & ACESSÓRIOS:

		CRÍTICO	CRÍTICO	ALCANCE				
ARMA	FALHA	PRIMÁRIO	SECUNDÁRIO	BASE	MODIFICADORES ESPECIAIS		BO	PESO

ANOTAÇÕES:

[illegible]

EQUIPAMENTO

NOTAS

PESO

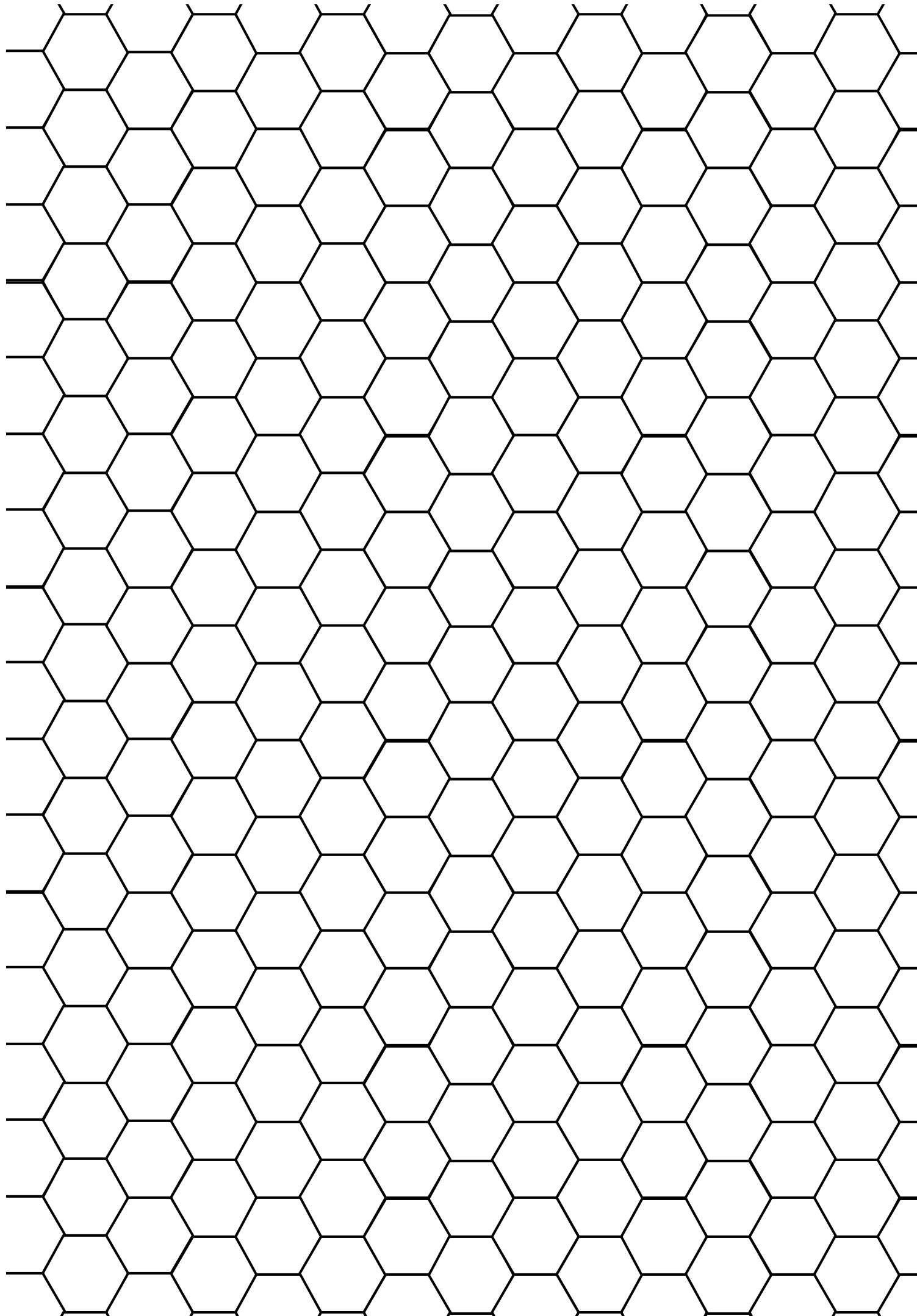
[illegible]**PESO TOTAL**

INFORMAÇÕES DO PERSONAGEM (CARACTERÍSTICAS, HISTÓRIA, ETC.):

[illegible]

[illegible]

RS-3 – FICHA DE REGISTRO DE PONTOS DE EXPERIÊNCIA							
PERSONAGEM							
Pontos de Dano (Total de Avarias Recebidas)							
Pontos Críticos (Nível do Oponente & gravidade do crítico)							
Pontos de Vitória (Nível do Oponente & Nível do Personagem)							
Pontos de Manobras (Dificuldade da Manobra)							
Pontos de Feitiços (Nível do Feitiço & Nível do Personagem)							
Pontos Diversos							
Pontos de Viagem (Número de quilômetros da viagem)							
SUBTOTAL							
Pontos de Idéias (Metade dos pontos totais do grupo)							
TOTAL							



8.0 APÊNDICE 1 – DESCRIÇÕES DAS RAÇAS

O que segue são descrições gerais das raças predominantes da Terra-média. Naturalmente, certos indivíduos irão diferir em graus variados. Certos modificadores são incluídos para propósitos de realismo, mas os MJs devem sentir-se livres para omiti-los se eles os considerarem incômodos.

ANÕES (*Pl. Khazad, sing. Khazad*)

Os Anões são descendentes dos Sete Pais, os senhores originais esculpidos da terra pelo Vala *Aulë*. Ele é o ferreiro dos *Valar*, o doador das montanhas e mestre da manufatura, e os Anões o chamam de *Mahal* (*Kh. “Fazedor”*).

Eles foram criados primeiro, mas Eru ordenou que seu servidor *Aulë* atrasasse seu despertar até após a vinda dos Elfos. Seguindo seu nascimento os Sete Reis formaram tribos baseadas em suas *Inhagens* e as separaram. Embora estas Sete Tribos tenham desde então se espalhado pela Terra-média, elas permaneceram próximas e semearam uma reputação universal por sua severidade, pragmatismo e inabalável lealdade. Muitos grupos preferem altitudes rochosas e cavernas profundas das montanhas, pois para os Anões, talvez mais que qualquer outra raça, relembra suas origens e herança.

Aspecto Físico

Físico: Baixos, troncudos, fortes com membros extremamente resistentes.

Coloração: Cabelos negros, vermelhos ou castanho escuros. Pele clara a avermelhada.

Vigor: Tremendo. Eles podem transportar grandes cargas por longas distâncias com pouca necessidade de repouso.

Altura: 1,22 a 1,53 metro.

Expectativa de Vida: 200-400 anos.

Resistência: Contra fogo e gelo: bônus +30 contra ataques de calor e frio.

Aptidões Especiais: Anões enxergam bem em trevas extremas. Na luz mais fraca, eles podem ver 15 m perfeitamente, e muito bem até 30 m. Eles podem ver até 3 m na escuridão total (não-mágica).

Cultura

Roupas e Adornos: Barbas, algumas vezes trançadas. Cabelos longos. Roupas pesadas com mantos e capuzes coloridos.

Medos e Inaptidões: Grandes massas d’água e o Vala *Ulmo* (Senhor das Águas). Eles normalmente não sabem nadar (-50 para manobras de Natação).

Estilo de Vida: Anões são mineiros e artesãos soberbos e são insuperáveis no trabalho com rochas. Eles vivem em grupos ligados fortemente e preferem cidades subterrâneas que são usualmente cortadas em colinas rochosas ou montanhas.

Padrões Conjugais: Monogâmicos. As fêmeas são apenas um terço da raça. A linhagem é traçada através do pai.



Religião: Anões acreditam que cada linhagem tem um espírito em comum que os une e permeia a todos. Eles reverenciam seus ancestrais sobre todas as coisas exceto *Aulë* seu criador, e acreditam que em cada Rei existe uma parte de seu predecessor. Aqueles do “Povo de Durin”, os Anões de *Moria* e das montanhas das Terras Ermas, acreditam que seus Reis sejam todos um mesmo Anão – Durin, o Imortal.

Outros Fatores

Comportamento: Sóbrios, calmos, possessivos, desconfiados, beligerantes, introspectivos, e freqüentemente muito ambiciosos. Guerreiros tenazes, eles lutam sem misericórdia e nunca fogem. Cada Anão trata outros de sua espécie como irmãos e não-Anões como seres inferiores que, de uma forma ou de outra, são uma constante ameaça. Seu sangue é forte e seus laços são profundos. Eles entram em acordos com extremo cuidado, mas, uma vez feitos, os honram palavra por palavra. O antigo adágio é verdadeiro: “*nenhum amigo jamais fez a um Anão um favor, nem inimigo um mal, sem ser inteiramente retribuído*”.

Linguagem: Quando em público ou nos ermos, Anões falam *Westron* (Nível 5), a Língua Geral, ou alguma linguagem Élfica (Nível 3). Entre si, os Anões falam *Khuzdul* (Nível 5), uma língua secreta falada por virtualmente ninguém além deles mesmos.

Preconceitos: Orcs, Wargs e Dragões são os inimigos jurados do povo dos Anões. Acima de todas as outras raças, estas são as que eles odeiam mais, embora eles sejam extremamente desconfiados de magos e Elfos. Eles sofreram demais por causa de magia. Nenhum Anão jamais esquecerá as palavras dissimuladas de Sauron, que com suas conjurações escravizou muitos de seus grandes senhores.

Profissões Restritas: Sem Magos ou Bardos Anões. Anões sabem de feitiços e encantamentos, mas geralmente zombam dos modos dos Elfos e outros conjuradores, preferindo usar tal poder na criação de itens físicos permanentes. Magos tradicionais e Bardos são desconhecidos; em seu lugar eles produzem alquimistas e engenheiros.

Opções de Background: Eles recebem quatro pontos de background.

UMLI

Os *Umlis* vivem no Norte Distante do centro-norte da Terra-média, a leste dos *Lossoth*. Eles são uma raça de pessoas baixas que aparentemente veio de um antigo cruzamento de Homens e Anões. As lendas os chamam de *Meio-anões*.

Aspecto Físico

Físico: Fortes e compactos, com feições largas e cabelo facial considerável. Machos pesam em média 68 Kg; fêmeas pesam 61 Kg.

Coloração: Pele avermelhada e cabelos ruivos, com penetrantes olhos azuis pálidos.

Vigor: Excepcional em climas frios; média em áreas temperadas; pobre em climas quentes.

Altura: 1,22 a 1,53 metro.

Expectativa de Vida: 100-200 anos.

Resistência: Umlis têm um bônus +30 contra ataques de frio/gelo e um bônus -15 contra ataques de calor/fogo.

Aptidões Especiais: Umlis não precisam dormir mais que três horas por dia. No frio (abaixo de 1°C) eles recebem apenas metade de quaisquer penalidades de carga; acima de 32°C eles sofrem o dobro das penalidades por carga.

Cultura

Roupas e Adornos: Casacos, camisas, calças, botas e capuzes de pelos de animais.

Medos e Inaptidões: Nenhum.

Estilo de Vida: Caçadores, coletores e pescadores, eles migram de local em local dependendo da estação. Muitos residem em cavernas ou colônias subterrâneas. Muitos mineram, e os Umlis são perfeitos ferreiros e artesãos.

Padrões Conjugais: Monogâmicos. A linhagem é traçada através do pai.

Religião: Um tanto formal. Eles adoram Eru e os *Valar*, e reverenciam *Aulë* (que eles chamam *Mahlic*) acima dos outros.

Outros Fatores

Comportamento: Possessivos, perseverantes, teimosos e ferozes, e mesmo assim tranquilos.

Linguagem: Eles falam *Umitico* (Nível 5). Alguns sabem um pouco de *Labba* (Nível 2), *Westron* (Nível 2) ou *Khuzdul* (Nível 1).

Preconceitos: Eles odeiam Dragões e Wargs acima de todas as outras raças.

Profissões Restritas: Nenhuma.

Opções de Background: Eles recebem quatro pontos de background.

ELFOS (*Quendi*)

Elfos foram os primeiros a despertar e se aventurar na Terra-média. Eles são uma raça elegante e nobre de seres imortais que lembram os Homens, mas irradiam um brilho interior que denuncia um espírito de pensamentos e dons únicos. Nenhuma raça foi abençoada com mais, ou tão amaldiçoada, pela mão do Destino.

Embora de muitas formas basicamente similar aos homens mortais, Elfos têm muitas diferenças importantes, porém sutis. Como raça eles são maiores que os humanos, mas eles são uniformemente delgados e tem menos pêlos corporais. Elfos não possuem barba. Belos e de traços finos, pele intocada combinando com olhos brilhantes dão aos Elfos uma aura encantada. Uma estranha destreza e facilidade de movimento lhes dão uma qualidade graciosa e não é surpreendente que eles sejam muito ágeis e leves em ação; eles deixam poucos traços de sua passagem e podem andar na superfície de neve recém caída. Sua branda aparência física esconde grandes forças, entretanto, eles são muito resistentes aos efeitos dos danos causados por temperaturas extremas, e são imunes à doença e enfermidade.

Eles também são imortais, e envelhecem de um modo gracioso e praticamente imperceptível. Elfos comumente morrem de apenas duas causas: através da violência, ou como resultado de um cansaço do mundo. No último caso um Elfo simplesmente é sobrepujado pelo pesar sobre o curso do tempo, perdendo assim à vontade de viver. Todos os Elfos que morrem são reunidos nos *Salões de Mandos*, os *Palácios da Espera*, no extremo oeste de Aman (Valinor). Lá eles esperam o Fim do Mundo, ou são mandados de volta para o mundo para substituir outro de sua linhagem que tenha perecido. De certa maneira, Elfos freqüentemente renascem como descendentes de si mesmos.

Os Elfos reverenciam os Valar e muitos conhecem bem sua natureza. Porém, eles não têm uma religião formal; em vez disso eles mostram seu respeito através de poesia e música e se reúnem para celebrar a vida e os dons recebidos do alto. Este respeito pelo modo que as coisas são é fortemente ligado à aceitação de seus fortes laços com o Destino, atribuído na Música da Criação, embora muito deste respeito também derive de um entendimento e alegria relativo às criações da natureza executadas e administradas pelos Valar. Sobre todos, exceto Eru, eles adoram *Varda*, Rainha dos Valar e mais bela de todas as criações. Ela é a que traz a luz e eles a chamam “Senhora das Estrelas” (*Elentári* ou *Elbereth*).

Elfos não dormem. Em vez disso, eles descansam através de meditação envolvendo memórias, eventos passados que eles recordam com vividez extraordinária. Normalmente eles entram neste estado de transe por aproximadamente duas horas por dia, embora eles possam ficar ativos por muitos dias com pouso ou nenhum repouso. Quando em seu estado meditativo, os Elfos são extremamente difíceis de acordar; eles acordam num momento previamente determinado. Esta forma de descansar está de acordo com o amor Élfico pela noite. Os homens têm freqüentemente se referido a eles como povo das estrelas por boas razões, pois os Elfos vêem tão bem numa noite estrelada quanto um homem poderia no meio do dia. A visão Élfica é ideal para a escuridão parcial de florestas escuras e céus nublados, e lhes permite uma mobilidade diferente daquele de outras raças. Em escuridão absoluta, entretanto, eles são tão prejudicados quanto qualquer outro seria; eles não podem ver de forma alguma.

Seu senso de audição também é excelente, e não resta dúvida sobre as habilidades Élficas com a música. Sua reverência com a música não têm paralelo e afetou sua linguagem e forma de manter registros preciosos. Os Elfos foram os primeiros a usar palavras e ensinaram as outras raças o dom da fala; por isso se autodenominaram: “*Quendi*” – os “Falantes”. Toda a sua fala tem uma qualidade musical quando falada apropriadamente, combinando bem com versos. Bardos Élficos, então, têm tido poucos problemas em manter as histórias e épicos de sua raça como uma coleção de maravilhosas canções e poesia oral.

Existem dois grandes agrupamentos de Elfos na Terra-média. Sua divisão no começo da Primeira Era formou a base para o desenvolvimento de duas culturas Élficas separadas. O mais elevado grupo é o *Eldar*, as Três Famílias (*Noldor*, *Vanyar* e *Teleri*) que fizeram a Grande Jornada através da Terra-média durante a Primeira Era. Muitos se estabeleceram por um tempo em Aman (as Terras Imortais), ou ao longo das praias da agora submersa Beleriand. Apenas os *Noldor* e *Sindar* (um grupo de *Teleri*) permaneceram na Terra-média após a *Guerra da Ira* na qual terminou a Primeira Era. Todos os outros povos eram chamados *Avári* ou *Elfos Silvestres*. Eles eram comumente chamados *Elfos da Floresta*.

Destas culturas vieram os três grupos que formam as raças Élficas da Terra-média: (1) os *Noldor*, (2) os *Sindar* e (3) os *Elfos Silvestres*.

MEIO-ELFOS (*Peredhil*)

Meio-elfos são uma raça rara, a prole de Homens e Elfos. Embora os *Dúnedain*, *Corsários* e *Númenorianos Negros* tenham sangue Élfico (e mesmo *Maia*), sua conexão com os Elfos repousa no passado remoto e eles não são chamados Meio-elfos. Os verdadeiros Meio-elfos têm um dos pais Humano e o outro Élfico.

Ao chegar à maturidade, um Meio-elfo deve decidir se deseja viver como um Homem mortal ou um Elfo imortal. *Elrond de Valfenda* escolheu a segunda opção, enquanto seu irmão *Elros* – o primeiro Rei de Númenor – optou pela mortalidade. Aqueles que se tornaram Homens receberam o Dom da Morte e não estão atados ao Destino como seus parentes Élficos.

Aspecto Físico

Físico: Fortes e esguios, mais magros que os Homens porém mais robustos que os Elfos. Eles têm traços magros e angulares. Machos pesam 90 Kg, fêmeas 63 Kg.

Coloração: Claros, geralmente com cabelos castanhos ou negros e olhos cinzentos.

Vigor: Considerável. Meio-elfos não precisam de mais de 4 horas de descanso por dia: sono para os mortais ou meditação para os imortais.

Altura: Homens medem 1,91m em média, mulheres 1,80m.

Expectativa de Vida: Meio-elfos mortais vivem 250-500 anos.

Resistência: Meio-elfos são virtualmente imunes a doenças e enfermidades naturais. Eles têm um bônus +5 contra ataques de frio.

Aptidões Especiais: Meio-elfos podem ver extremamente bem no escuro. Sob a luz da lua ou das estrelas eles podem ver perfeitamente até 150 m. Em outras situações de escuridão eles vêem como Elfos (15 a 30 m se uma fonte de luz estiver disponível).

Cultura

Roupas e Adornos: Varia, embora sejam geralmente bonitas, bem-feitas e sutilmente adornadas. Cores preferidas são azul e verde profundos, cinza, verde-acinzentado, prata e branco.

Medos e Inaptidões: Nenhum.

Estilo de Vida: Varia, embora eles geralmente vivam em retiros ou portos, ou entre o povo Élfico. Sua cultura é mais parecida com a dos *Sindar*, mas eles constantemente com os caminhos dos Homens.

Padrões Conjugais: Monogâmicos. A linhagem é traçada através do pai ou da mãe.

Religião: Silenciosa, pessoal, e envolvendo meditação. Eles respeitam Eru e os Valar e reverenciam *Varda* e *Oromë* sobre todos os outros. Aqueles que vivem próximos ao mar estimam *Ulmo*.

Outros Fatores

Comportamento: Pacientes, reservados, deferentes, equilibrados, suaves e contemplativos.

Linguagem: Muitos falam *Sindarin* (Nível 5) como sua primeira língua. Todos conhecem *Westron* (Nível 5) e alguns *Quenya* (Nível 3).

Preconceitos: Orcs são seus inimigos jurados.

Profissões Restritas: Nenhuma.

Opções de Background: Por causa de seus fortes laços culturais e raciais eles recebem apenas três pontos de background.

OS NOLDOR (sing. Noldo)

Os Noldor são freqüentemente chamados “*Altos Elfos*” ou “*Elfos Profundos*”, principalmente porque eles são considerados os mais nobres dos Quendi na Terra-média. Na realidade, eles são nomeados dessa forma por serem os únicos Elfos vivendo em Endor que já residiram no Reino Abençoado de Aman do outro lado do mar. Este elevado status é acentuado por seus fortes laços com os Valar, um relacionamento responsável por suas raízes lingüísticas e culturais únicas. Outros nomes para os Noldor incluem Elfos-profundos, *Golodhrim* ou *Gelydh* (designações Sindarin), e *Nómin* (designação Edain).

Finwë foi o primeiro Rei dos Noldor, considerado entre os Eldar como a Segunda Família. Os filhos de *Finwë* – *Fëanor*, *Fingolfin* e *Finarfin* – produziram as três linhagens tradicionais que compõem a totalidade dos Noldor.

Aspecto Físico

Físico: De todos os Elfos, os Noldor são os mais fortes e vigorosos em constituição, embora eles ainda sejam mais esguios que os Homens.

Coloração: Muitos têm cabelos negros e olhos cinzentos que traem o seu modo orgulhoso de olhar. Descendentes de *Fingolfin* e *Finarfin* freqüentemente possuem cabelos claros e olhos azuis, pois seu sangue contém influências *Vanyar*.

Vigor: Eles não levam cargas pesadas, mas são capazes de viajar 16-20 horas por dia. Os Noldor não dormem; em lugar disto, eles descansam num transe de 1-3 horas por dia (isto restaura todos os Pontos de Poder usados para evocar feitiços).

Altura: Machos medem 2,00m em média, fêmeas 1,90m.

Expectativa de Vida: Eles são imortais e morrerão apenas devido a violência ou se eles se cansarem da vida e perderem a vontade de viver.

Resistência: Eles não podem ter cicatrizes e ou ficar enfermos e são virtualmente imunes à doença. Bônus +20 contra ataques de frio.

Aptidões Especiais: Nenhuma raça vê melhor ao ar livre durante a escuridão da noite que os Elfos. Sua visão à luz do luar ou das estrelas é tão boa quanto à de um Homem no meio do dia. Em outras situações quando há alguma fonte de luz, Elfos podem ver perfeitamente até 15 m e muito bem até 30 m. Na escuridão absoluta, entretanto, eles não são melhores que os Homens (isto é, eles não podem enxergar nada). O alcance de sua audição é três vezes o normal.

Os Noldor são inigualáveis no entendimento e trabalho artes manuais. +20 para jogadas de Usar Itens.

Cultura

Roupas e Adornos: Eles preferem roupas ricas e artesanatos finos, e geralmente têm a aparência de grande riqueza.

Medos e Inaptidões: Nenhum.

Estilo de Vida: De todos os Elfos da Terra-média, os Noldor são os mais organizados. Enquanto seus irmãos se contentam em vagar ou marcar o tempo de forma serena e dispersa, os Noldor buscam construir comunidades e estados em lugares belos e protegidos.

Padrões Conjugais: Monogâmicos e para vida toda. Eles algumas vezes desposam Homens mortais. Tais uniões produzem Meio-elfos.

Religião: Informal e centrada na celebração comunal e meditação pessoal. Como os Anões, os Noldor são artesãos exaltados que logo se tornaram amigos de *Aulë*, o Ferreiro, que os imbuíu com um elevado respeito pelos objetos físicos. Não é surpreendente então que os Noldor reverencie *Aulë* mais que qualquer outro Vala, exceto a própria *Varda*. Como todos os Elfos, eles cultuam *Varda* como doadora da Luz e criadora das estrelas.

Outros Fatores

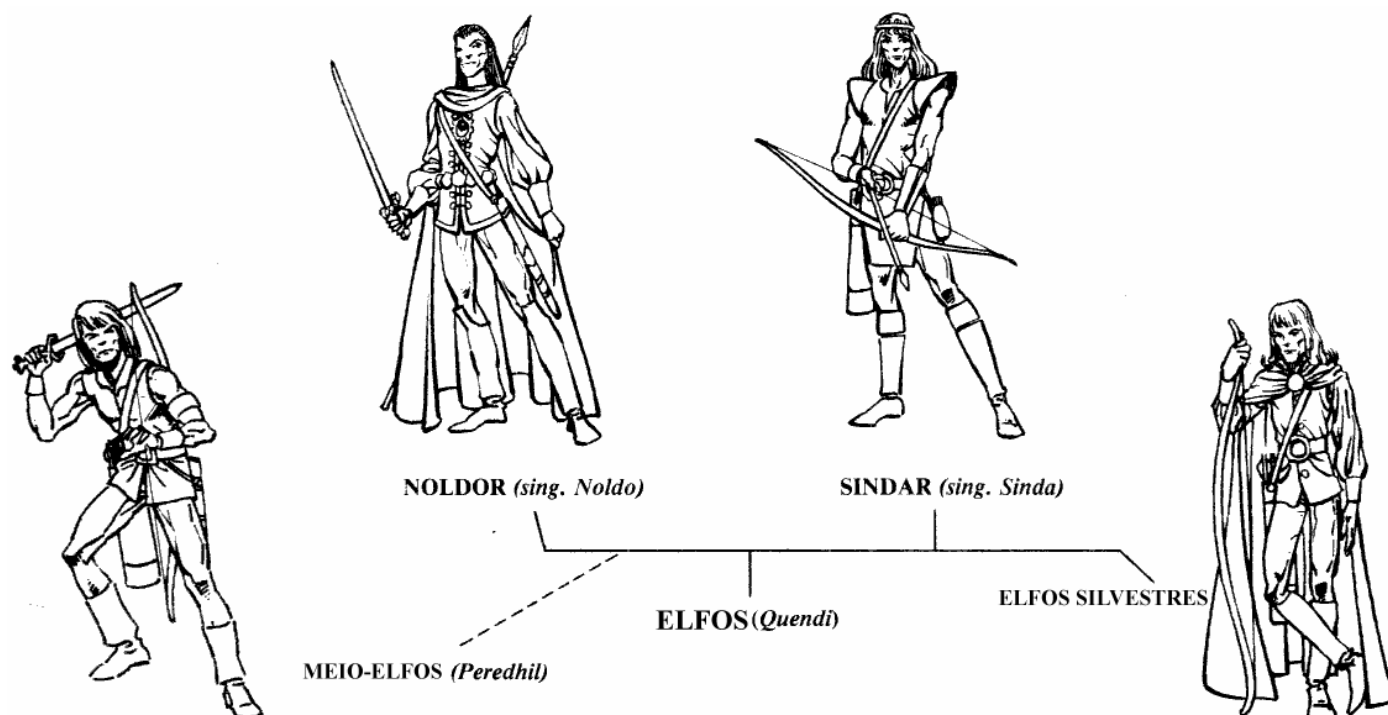
Comportamento: A despeito da linhagem, todos os Noldor são de comportamento nobre e andam com segurança. Eles são soberbos e freqüentemente parecem ser arrogantes. De todos os Elfos, eles são os mais inquisitivos e passionais, sendo cheios de um desejo por experiência e especialidade nas artes e caminhos do mundo. Por causa de sua sede por conhecimento os Noldor têm freqüentemente caído presas da cobiça, corrupção e conflito.

Linguagem: A língua Noldorin é chamada *Quenya* (Q. “A Fala”; pronuncia-se Kwenya), e eles a adotam como sua verdadeira língua (Nível 5), mas seu uso é amplamente confinado entre seu próprio povo. Ela ainda é a linguagem exclusiva das cerimônias, escritos, e tradições orais, a despeito da circunstância. Para outros usos fora de seu tranqüilo território os Noldor empregam a linguagem de seus mais numerosos primos Sindar, *Sindarin* (Nível 5). Quando lidando com Homens ou raças não habituadas aos Sindar, eles contam com a Língua Geral, o Westron (Nível 5) ou, mais raramente, o *Adûnaico* dos Dúnedain (Nível 3).

Preconceitos: Os Noldor odeiam Orcs, Trolls e Dragões sobre todas as criaturas. Devido ao seu orgulho eles olham com desprezo para Homens não-Dúnedain.

Profissões Restritas: Nenhuma. O termo Noldor significa “Sábio” ou “Conhecedor”, e serve como uma ótima designação para a Segunda Família. Por esta razão, eles produzem o maior número de bardos e mestres da tradição Élficos.

Opções de Background: Sendo os Noldor Elfos, e assim ligados por sua imortalidade à Música da Criação, eles são fortemente atados ao Destino, e recebem apenas dois pontos de background.



OS SINDAR (sing. Sinda)

Os *Sindar* ou “*Elfos-cinzentos*” são Eldar e originariamente fizeram parte da grande família chamada *Teleri*. Diferente dos Noldor, Vanyar e da maior parte dos *Teleri*, os Sindar escolheram não cruzar o mar para Aman; em vez disso eles ficaram na Terra-média. Eles, assim como os Elfos Silvestres, são parte dos *Moriquendi*, aqueles Elfos que nunca viram a Luz de Valinor.

Aspecto Físico

Físico: Magros quando comparados aos Homens, os Sindar são quase tão altos quanto os Noldor mas geralmente são de constituição mais leve. Eles possuem mais massa muscular que o povo Silvestre.

Corolação: Muitos têm cabelos claros e olhos pálidos azuis ou cinzentos. Como os Noldor, eles têm pele clara.

Vigor: O mesmo que para os Elfos Noldor.

Altura: Machos medem 1,96m em média, fêmeas 1,86m.

Expectativa de Vida: O mesmo que para os Elfos Noldor.

Resistência: Eles não podem ter cicatrizes e ou ficar enfermos e são virtualmente imunes à doença. Bônus +15 contra ataques de frio.

Aptidões Especiais: Visão igual aos Elfos Noldor.

Os Sindar são menos musicais que os Elfos Silvestres ou que os Vanyar, e são menos habilidosos em forja ou artesanato que os Noldor. Mesmo assim, eles são conhecedores de todas as artes e destacam-se em suas ocupações especiais. Nenhuma raça constrói melhores barcos ou navios.

Cultura

Roupas e Adornos: As roupas dos Sindar são extremamente bem-feitas, ainda que sutis e utilitárias. Eles não apreciam as roupas ricas de seus primos Noldor. Cinzas e prateados são suas cores preferidas.

Medos e Inaptidões: Nenhum.

Estilo de Vida: Os Sindar são os mais abertos e cooperativos Elfos da Terra-média. Eles são prestativos e também grandes professores e têm interesse nos trabalhos de todas as raças. Isto é um contraste com os mais inquisitivos Noldor, que são rápidos em ridicularizar coisas sutis ou modestas em aparência ou utilidade. Elfos cinzentos são um povo estabelecido e apreciam a companhia de outros. Diferente dos Elfos Silvestres, eles constroem cidades e refúgios e se reúnem em comunidades intimamente ligadas.

Padrões Conjugais: Igual aos Elfos Noldor.

Religião: Informal e centrada na celebração comunal e meditação pessoal, assim como os outros Elfos. Como os Noldor, eles reverenciam Eru e vêem os Varda como sua padroeira. Eles também têm um respeito especial por *Ulmo*, o “Senhor das Águas”.

Outros Fatores

Comportamento: Das três raças Élficas da Terra-média, os Sindar são os mais calmos e sossegados, e parecem ser os mais satisfeitos. Eles são menos frívolos e brincalhões que os Elfos Silvestres e menos ardentes e passionais que os Noldor. Os sentimentos dos Sindar são profundos e não surgem facilmente, mas quando surgem não podem ser refreados. Esta é a raiz de seu desejo pelo Mar.

Linguagem: Sua própria fala *Sindarin* (Nível 5) se tornou a principal fala de todos os Elfos do noroeste da Terra-média e têm influenciado fortemente as línguas dos homens. Ainda assim, os Sindar conhecem *Westron* (Nível 5), *Silvestre* (Nível 4) e algo de *Quenya* (Nível 3).

Preconceitos: Os Sindar são grandes amigos da maioria das raças e têm permanecido particularmente próximos aos Anões. Seus principais inimigos são Orcs, Wargs e Dragões.

Profissões Restritas: Nenhuma.

Opções de Background: Sendo os Sindar Elfos, e assim ligados por sua imortalidade à Música da Criação, eles são fortemente atados ao Destino, e recebem apenas três pontos de background.



ELFOS SILVESTRES

Quando os Eldar partiram da terra natal Élfica original durante os Dias Antigos, uma quantidade de seus irmãos ficou para trás. Eles decidiram não buscar a luz de Aman e foram chamados *Avári* (Q. “Os Que Recusam”). Esta Família foi deixada para defender a si mesma durante os dias quando a Sombra de Morgoth arrastou-se para o Leste. Durante estes tempos escuros eles foram forçados a se isolar na segurança das florestas orientais da Terra-média, onde eles vagaram e se esconderam dos Homens selvagens que dominavam a maioria das terras. Eles se tornaram conhecidos como Elfos Silvestres ou Elfos da Floresta.

Como resultado desta mistura, alguma confusão surgiu sobre a identidade dos da Família Silvestre, e muitos dos *Teleri* foram chamados Elfos da Floresta, mas aqui o termo é apenas aplicável aos *Avári*.

Aspecto Físico

Físico: Muitos são de constituição leve, e todos são magros para os padrões humanos.

Corolação: De feições avermelhadas, com cabelo dourado e olhos azuis ou verdes. Generalizações são difíceis, contudo, já que existem muitos há uma ampla variação entre eles.

Vigor: O mesmo que para os Elfos Noldor.

Altura: Machos medem 1,83m em média, fêmeas 1,75m.

Expectativa de Vida: A mesma que para os Elfos Noldor.

Resistência: Eles não podem ter cicatrizes e ou ficar enfermos e são virtualmente imunes à doença. Bônus +10 contra ataques de frio.

Aptidões Especiais: Sua visão é tão boa quanto a dos Elfos Noldor.

Os do povo Silvestre são excelentes músicos e têm uma tremenda audição, mesmo para Elfos. +10 para ataques com feitiços de Bardos. Eles também são esquivos. +10 para manobras de subterfúgio e Esgueirar/esconder.

Cultura

Roupas e Adornos: Suas roupas preferidas usualmente são verde da floresta, cinza ou marrom, e eles geralmente possuem um desenho funcional.

Medos e Inaptidões: Nenhum.

Estilo de Vida: A cultura dos Elfos Silvestres é melhor caracterizada como não estruturada e rústica pelos padrões dos Elfos, mas rica e relativamente avançada quando comparada com os caminhos dos Homens. Eles sempre foram independentes, mas ultimamente muitos têm estabelecido reinos governados pelos Noldor ou Sindar. Ainda assim, todos do povo Silvestre apreciam uma boa jornada ou aventura, e muitos vêem a vida mais como um jogo a ser jogado. Música e brincadeiras são seus passatempos prediletos. Os Elfos Silvestres também são mestres da floresta e conhecem bem os seus caminhos, e também como trabalhar a madeira.

Padrões Conjugais: Monogâmicos e para vida toda. Algumas vezes desposam Homens mortais. Tais uniões produzem Meio-elfos.

Religião: Informal e centrada na celebração comunal e meditação pessoal, assim como os outros Elfos. Como todos os Elfos, eles reverenciam Varda como doadora da Luz e criadora das estrelas. A principal diferença é sua forte ligação com *Oromë*, o “Caçador e Domador de Feras”.

Outros Fatores

Comportamento: Eles são um povo amante da diversão, mas cauteloso. A alegria exterior algumas vezes esconde intenções terríveis.

Linguagem: Línguas Silvestres (*Bethleur*) são suas linguagens preferidas (Nível 5), embora os Elfos Silvestres da Floresta das Trevas e lugares mais para o oeste geralmente usem *Sindarin* (Nível 5) como sua língua nativa. Contudo, pelo fato de todo Élfico possuir uma qualidade musical, o padrão vocal Silvestre suavemente único trai sua origem racial, mesmo quando eles empregam as línguas dos Eldar. Muitos conhecem *Westron* (Nível 4) e um pouco de *Quenya* (Nível 2).

Preconceitos: Os Elfos Silvestres têm mais prazer em se isolar os Eldar, por terem uma história de relacionamentos menos amigáveis com os Homens. Eles desprezam Orcs, têm antipatia por Anões, e são suspeitos dos Homens.

Profissões Restritas: Nenhuma. De todos os grupos Élficos, eles são os mais apressados em empregar feitiços, e freqüentemente usam magia para usos simples ou meros truques. Mais, eles normalmente não tendem a usar magia de grande poder.

Opções de Background: Como os do Povo Silvestre são Elfos, e assim ligados por sua imortalidade à Música da Criação, eles estão atados ao Destino e recebem 4 pontos de background.

HOBBITS (*Kuduk*)

Hobbits têm uma origem incerta, embora pareça que eles surgiram no Leste na Primeira Era, aproximadamente ao mesmo tempo em que os Homens. E mais, é dito que eles são aparentados com os Homens. Seus hábitos, entretanto, são únicos: eles escavam e residem em “tocas”; daí seu nome *Kuduk*, que significa “habitante de toca” (do antigo Hobbítês de Rhovanion *kûd-dûkan*).

Aspecto Físico

Físico: Os menores dentre os povos falantes, os Hobbits medem entre 0,61 e 1,2m de altura, e tendem a ser gordos ou rechonchudos. Eles têm pés grandes e peludos – a ponto de serem encaracolados.

Existem três variedades principais, ou tribos, de Hobbits: os *Pés-peludos*, *Grados* e *Cascalvas*. Os *Cascalvas* são os maiores e medem entre 0,92 a 1,2m de altura. Eles possuem pele clara e, de todos os grupos, lembram mais os Homens. Contudo, sua quantidade é pequena, e alguns observadores os têm confundido com grupos humanos próximos.

Os Hobbits mais comuns são os *Pés-Peludos*. Eles são os menores em tamanho e os de cor mais escura, raramente excedendo 0,92m de altura e tendo pele e cabelos morenos. Rosto liso e uniformemente sem barba, eles são de muitas formas a figura do Hobbit médio.

Os *Grados* são o povo Hobbit mais truncado e freqüentemente parecem menores que alguns dos *Pés-Peludos* por causa de seu perfil largo. Geralmente, contudo, eles são maiores que os *Pés-Peludos* e menores que os *Cascalvas*. Sua coloração é também de certa forma um meio-termo, embora eles tenham cabelo castanho encaracolado que lembre aquele de seus primos menores. Apesar de tudo, os traços mais distintivos dos *Grados* são as enormes mãos e pés (grandes mesmo para os padrões dos Hobbits) e crescimento freqüente de barba.

Vigor: Hobbits possuem uma dureza sutil parecida com aquela dos Anões e Orcs. Quando forçados, eles podem viajar longas distâncias sobre terreno difícil, a despeito do fato de sua rotina normal requerer refeições e descansos freqüentes.

Expectativa de Vida: 90-110 anos. Eles tornam-se adultos aos 30.

Resistência: Seus pés e mãos são quase imunes ao calor e frio. Conseqüentemente, eles sempre estão descalços. Sua simplicidade e inocência inatas lhes dão resistência aumentada a ataques mágicos.

Aptidões Especiais: Hábeis, eles silenciosos e agilmente. Seu dedo longo e estranhamente esguio lhes permite realizar delicados trabalhos manuais, o quê ajuda a explicar sua fama de ladrões admiráveis.

Cultura

Roupas e Adornos: Eles vestem roupas de linho ou lã – camisas, calças que caem até a parte superior dos tornozelos, e jaquetas de cores intensas. Eles ocasionalmente ostentam chapéus, mas raramente calçam sapatos ou luvas.

Medos e Inaptidões: Hobbits afastam-se desconfiados do bizarro e incomum, mas fora isso têm disposições normais.

Estilo de Vida: Eles são artesãos capazes, mas não são amigos de mágica ou máquinas complexas. Seus defeitos são poucos: seis fartas refeições por dia, tragar erva-de-fumo, e vestimentas coloridas. Contudo, apesar deste estilo de vida simplório e isolado, a forma estável dos Hobbits de lidar com a vida tem se mostrado bem-sucedida; em face de guerras, pragas e escassez eles têm sobrevivido relativamente imperturbados.

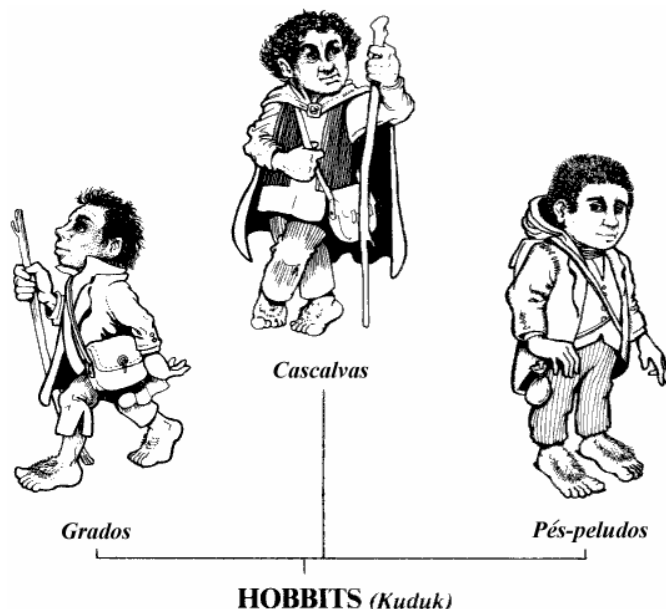
Alguns Hobbits são curiosos o suficiente para viajar ou aventurar-se um pouco e os *Cascalvas* têm produzido um número considerável de indivíduos particularmente destemidos. Cada tribo Hobbit tem sua própria localidade preferida: *Cascalvas* apreciam as matas encontradas em climas frios setentrionais; *Pés-Peludos* preferem encostas das colinas e terras altas; e *Grados* preferem regiões planas e margens de rios. Conseqüentemente, suas preferências tiveram efeito em seus padrões de moradia. Os conservadores *Pés-Peludos*, por exemplo, sempre tiveram lugar para seus tradicionais *smials* ou tocas-de-Hobbit, enquanto os *Grados* e *Cascalvas* começaram a confiar em habitações na superfície feitas de madeira, tijolo ou pedra.

Todos os Hobbits apreciam a vida simples de fazendeiros, moleiros e artesãos. Oficinas e galpões pontuam seus territórios, estruturas uniformemente baixas, pois os pequenos detestam torres e raramente constroem acima do térreo.

No Condado (K. “Sûza”) o cargo tradicional de *Thain governante* é hereditário.

Padrões Conjugais: Monogâmico. *Pés-peludos* e *Cascalvas* traçam suas linhagens tanto através do pai quanto da mãe. *Grados* traçam suas linhagens através da mãe.

Religião: A religião dos Hobbits é, sem exceção, reservada e informal. É na verdade uma série de alegres celebrações centradas nos dons da Natureza. O *Dia do meio do ano* (meio do verão) é a época do festival de verão, enquanto os dois dias do *Iule* no começo e fim do ano marcam o começo e o retorno do Sol e a marcha em direção a Primavera. Épocas de colheita são sempre especialmente lembradas, é claro.



Outros Fatores

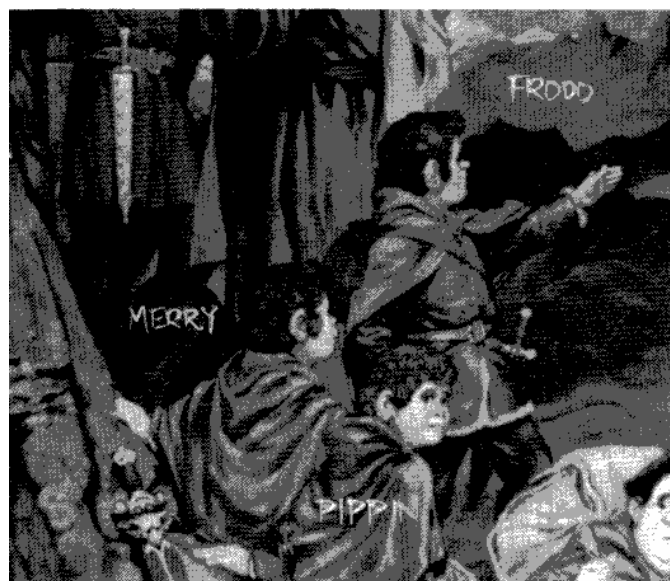
Comportamento: Hobbits são um povo basicamente alegre, conservador, despretensioso e pacífico. Ambição não faz parte de seu jeito de ser. Muitos são conformistas que evitam o desconhecido e afastam-se de aventuras, preferindo em vez disso ficar dentro dos confortos de vilas simples e bem cuidadas.

Linguagem: Hobbits falam sua própria variante suave do Westron (Nível 5) que é Hobbítês moderno. A adoção da Língua Geral é indicativo de sua sutil adaptabilidade, pois todas as tribos abandonaram a língua *Kuduk* original quando migraram de Rhovanion nos séculos XIII e XIV da Terceira Era. O nome Westron tradicional para Hobbits é *Banakil* (U. “Pequeno”).

Preconceitos: *Cascalvas* são os que mais tendem a se misturar com as Pessoas Grandes. *Grados* raramente lidam com outras raças e os *Pés-Peludos*, a maioria das vezes, preferem interagir com os ferozes Anões. Todos os Hobbits compartilham um ódio pelos Wargs e Orcs.

Profissões Restritas: Hobbits não produzem Magos, Animistas, Bardos ou Guardiões.

Opções de Background: Supõe-se que os Hobbits que ousam se aventurar longe de casa sejam extraordinários, e desta forma recebem cinco pontos de background.

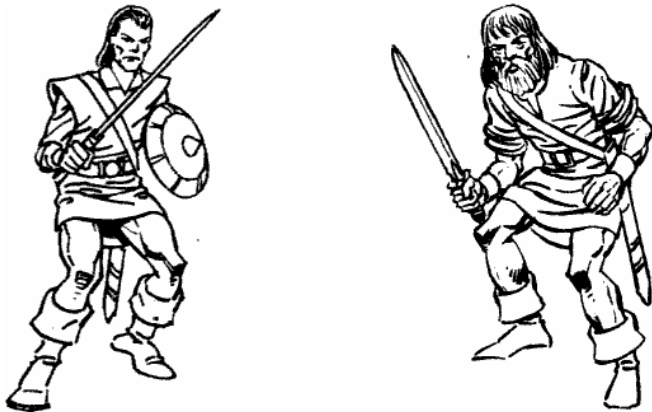


HOMENS (*Hildor ou Atani*)

Os *Homens* foram os Segundos e acordaram primeiro no Leste Distante durante a Primeira Era. Lá, numa terra chamada *Hildórien*, eles despertaram para encontrar um continente selvagem e isso foi algum tempo antes deles encontrarem pela primeira vez os Primogênitos, ou Elfos. Foram os Elfos que lhes deram o nome *Hildor* (El. “os Que Vieram Depois”), embora agora eles sejam comumente chamados pelo Quenya *Atani* ou pelo Sindarin *Edain* (“Segundo Povo”).

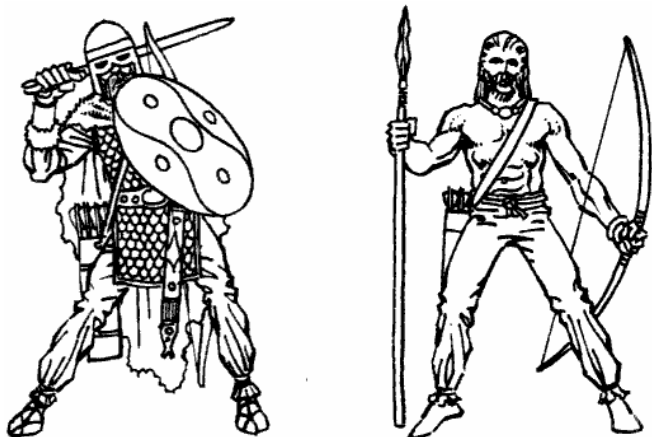
Os Homens deferem dos Elfos de muitas formas, a menos sutil é o seu “Dom da Morte”. Os Homens são mortais e vivem suas vidas breves com um fogo e paixão diferente de qualquer outra raça. Eles são também variados e freqüentemente falhos e vulneráveis. Diferente dos Primogênitos, eles são bastante suscetíveis a doenças e temperaturas extremas. Ao mesmo tempo, contudo, eles raramente se cansam da vida.

Existem dois grandes agrupamentos de Homens: os *Altos Homens*, que são comumente chamados de *Edain*; e os *Homens Comuns*, aqueles que não se aliaram com os Elfos nas guerras contra Morgoth. Alguns falam dos *Homens do Norte* como um terceiro grupo, *Homens Médios* que são racialmente próximos dos *Edain*, mas não se beneficiaram de qualquer contato ou aliança com os Elfos.



Altos Homens são excepcionalmente grandes, tendo em média 1,9 a 2,0m e pesando 90 a 125 kg. Sua musculatura e ossos grandes lhes dão uma aparência majestosa; apenas os Elfos Noldor rivalizam com sua força. Contudo, eles não são tão ágeis ou flexíveis quanto os Elfos. Os cabelos dos Altos Homens são castanho escuro ou negro como carvão – seus olhos são azuis, cinzentos ou negros – e eles tendem a ter pele clara. Aqueles de sangue puro vivem de 250 a 300 anos.

Homens Comuns são mais numerosos e menos abençoados. Troncudos e relativamente baixos (1,52 a 1,93m), eles têm produzido uma grande variedade de tipos. Seu cabelo e pele possuem cores variando do marrom e negro profundos até as mais claras matizes de louro e creme. Diferente dos Altos Homens, muitos exibem barbas e bigodes. Deles vêm a vasta maioria das linhagens de homens da Terra-média.



BEORNINGS

Também chamados *Beijabar* ou *Bajaegahar*, este grupo disperso de homens grandes tem uma origem confusa. Eles são um ramo dos Homens do Norte aparentado com os Homens da Floresta, Homens do Lago e Homens de Valle de *Rhovanion*, embora eles aparentemente tornaram-se distintos em tempos mais antigos, provavelmente antes das migrações dos Homens do Norte saindo de *Eriador*. São poucos em número, e alguns os têm distinguido como um clã, mais que como um povo separado. Contudo culturalmente, e em algum grau fisicamente, eles são únicos.

Aspecto Físico

Físico: Fisicamente, os Beornings são os maiores dos Homens do Norte, e todos são de constituição e estrutura óssea forte. Os homens são excessivamente peludos; eles pesam em média 99 kg. Mulheres pesam em média 65,25 kg.

Coloração: Sua complexão é clara, mas diferente da maioria dos Homens do Norte (que usualmente são louros), a maioria têm cabelo avermelhado.

Vigor: Beornings precisam dormir apenas duas vezes a cada três dias.

Altura: Homens medem 1,93m em média, mulheres 1,70m.

Expectativa de Vida: 80-100 anos.

Resistência: Normal.

Aptidões Especiais: Animais selvagens não atacam um Beorning exceto quando provocados.

Cultura

Roupas e Adornos: Eles são extremamente cabeludos, e sua tendência de vestir roupas de peles lhes dá uma aparência “animal”. Preferem túnicas e mantos rudes, e calças de lã com perneiras, eles raramente vestem qualquer armadura tradicional.

Medos e Inaptidões: Eles desconfiam de áreas civilizadas.

Estilo de Vida: Beornings têm tradicionalmente vivido em pequenos grupos ou famílias sozinhas em “casas grandes” bem administradas. Alguns, como os da linhagem de Beorn, têm preferido terras baixas, enquanto a maioria reside nos passos e sopés das Montanhas Sombrias ou das Montanhas Cinzentas. Em cada caso, sua presença é extremamente discreta. Famílias Beornings tomam conta tanto das suas casas quando das dos vizinhos próximos com ajuda de uma grande variedade de animais amistosos, membros da família que para as pessoas de fora aparentam ser adestrados. Homens deixam suas casas por períodos prolongados de modo a conduzir assuntos militares, religio sos ou sociais.

Padrões Conjugais: Monogâmicos e para vida inteira. A linhagem é traçada através do pai.

Religião: Centrada no antigo *Culto do Urso* (Rh. “*Bairakyn*”). O líder do Culto, ou *Waildanbair* (Rh. “*Urso Governante*”), também é o senhor hereditário de todo o clã Beorning e é o principal dos famosos Troca-peles. Durante suas cerimônias isoladas estes Homens tomam a forma de ursos e ressuscitam suas antigas lendas e épicos usando complexos rituais de dança. Estes encontros ocorrem em locais sagrados específicos que têm alguma conexão com seu patrono o Vala Oromë (que eles chamam *Araw*).

Outros Fatores

Comportamento: Beornings são solitários por natureza, mas apreciam seus raros momentos com outros. Generosos e normalmente calmos e introspectivos, eles podem se tornar joviais e explosivos quando em situações sociais. Sua risada profunda e trovejante é uma lenda. Como guerreiros, Beornings são ferozes e incontroláveis. Isto é particularmente verdade para os raros Troca-peles, pois eles tem a tendência de se transformarem em ursos quando insultados ou excessivamente estimulados. Uma vez ursos, eles podem atacar com tremenda força, mas eles têm pouco mais que um instinto primário com o qual trabalhar.

Linguagem: Beornings geralmente usam duas formas de comunicação: sua linguagem normal *Atliduk* (Nível 5), e o sistema de sinais-Naturais *Waildyth* (Nível 5). O último pode ser usado para comunicação em longas distâncias sem denunciar sua presença, já que os sons são meramente variações dos ruídos selvagens – feras, o vento, e coisas assim. A maioria dos Beornings também conhecem o Westron (Nível 5) e a língua dos Homens da Floresta *Nahaiduk* (Nível 5).

Preconceitos: Beornings odeiam Orcs, Wargs, Trolls, Gigantes e Dragões.

Profissões Restritas: Beornings não produzem Magos. Uns poucos, entretanto são Troca-peles que podem mudar de Homem para forma de Urso, mas possuem controle limitado sobre este processo. Eles têm uma Habilidade de Trocar-pele que aumenta em dois Níveis a cada Nível de personagem. Cada Nível lhes dá um bônus quando tentarem mudar de forma ou resistir a mudança involuntária quando estiverem sob estresse (ex.: ficar na forma de Homem após ser atingido em combate). Esta Habilidade está acessível apenas aos Beornings nobres. Ela é tratada como qualquer outra Habilidade Secundária e todas as jogadas são resolvidas na Tabela de Manobra Estática (MT-2).

Opções de Background: Aqueles Beornings que deixam sua estreita sociedade são tidos como especiais, e recebem cinco pontos de background.

NÚMENORIANOS NEGROS

O termo “*Númenoriano Negro*” (*S. “Mornúmenedain”*) é usado para descrever Homens da raça dos Dúnedain que descendem dos colonos e conquistadores Númenorianos “*Infiéis*” que vieram para Terra-média em meados e fins da Segunda Era. Estes Infiéis romperam com os Valar e Elfos que lhes concederam o reino insular de Númenor no começo da Segunda Era, e muitos adoraram seus próprios ídolos ou homenagearam o Senhor do Escuro *Sauron*. Gradualmente, os Infiéis vieram a controlar Númenor e suas colônias, a maior delas estava centrada ao redor dos *Portos de Umbar*. Quando Númenor foi destruída por Eru em 3319 S.E. muitos dos Infiéis sobreviveram em seus refúgios na Terra-média.

Númenoreanos Negros, então, são atualmente muito similares em caráter físico e cultural aos Dúnedain. Certas mudanças ocorreram após séculos de desenvolvimento separado, mas ambos os grupos procuram permanecer puros e fiéis às suas origens.

Aspecto Físico

Físico: Fortes e imponentes, com traços angulares. Homens pesam cerca de 101,25 kg, mulheres 67,5 kg.

Coloração: Após longos anos no cáldio Sul, a pele dos Númenorianos Negros se tornou, moreno-acinzentada, e seus cabelos negros. Seus olhos penetrantes são de diversas matizes de cinza.

Vigor: Considerável.

Altura: Homens medem 1,93m em média, mulheres 1,77m.

Expectativa de Vida: 90-175 anos.

Resistência: Normal.

Aptidões Especiais: +25 para manobras de Navegação. +10 para Bônus Ofensivos em lutas corporais, -10 para Bônus Defensivos.

Cultura

Roupas e Adornos: Negro e dourado são suas cores favoritas. Eles vestem roupas ricas feitas de algodão e seda tingida. Jóias e plumas acrescentam elaboração. O *karma* – o famoso elmo Númenoriano de escamas sobrepostas coberto por uma crista colorida em forma de peixe – ainda está em uso.

Medos e Inaptidões: Eles temem a Morte, mas não em batalha. Confiança e paixão os leva a acreditar que podem superar qualquer inimigo físico conhecido.

Estilo de Vida: A cultura dos Númenoreanos Negros reflete um rígido ponto-de-vista. Suas sociedades são bem ordenadas e governadas pela força da personalidade, apoiada leis duras. Ditadores e oligarcas mantêm seu poder sobre o povo, cuja maioria é composta de raças submetidas que servem e pagam tributo à alta classe dos Númenorianos Negros. Guerreiros são considerados a elite e muitos Homens servem no exército ao menos uma vez em suas vidas. Isto os capacita a quase sempre estarem em guerra. Excelentes artesãos e combatentes, os Númenorianos Negros são experts em construção de navios e guerra naval.

Padrões Conjugais: Monogâmicos e para vida inteira. A linhagem é traçada através do pai.

Religião: Religião organizada é a norma entre os Númenorianos Negros. Os cultos mais importantes são aqueles ligados à morte e a vida após a morte, pois esta antiga preocupação dos Númenorianos foi perpetuada e modificada. Mumificação é a norma.

Muitos reverenciam seus próprio heróis locais ou deuses associados a uma guerra, poder, terror e o desconhecido. Eles vêem a Escuridão indomada como a única fronteira que eles não podem dominar; assim eles a adoram. Alguns poucos ainda adoram os Valar, favorecendo *Tulkas o Forte*, o maior mestre da força e dos feitos. É o sempre-sorridente Tulkas que melhor incorpora o espírito de força rude, pois ele é rápido para fazer guerra, fraco para aconselhar, direto e comprometido com a paixão e a honra.

Outros Fatores

Comportamento: Númenorianos Negro são geralmente arrogantes e egoístas – precipitados, confiantes, e cheios de orgulho. Eles acreditam em sua própria superioridade e sustentam a visão de que é o destino de sua raça governar a Terra-média. Suas concepções os faz rápidos em desferir um golpe; belicosos e obsessivos, eles apreciam uma luta. Quando em posição superior eles raramente oferecem clemência.

Linguagem: Eles têm uma forte paixão por tradição e têm, desta forma, mantido a língua *Adûnaico* de Númenor numa forma relativamente pura (Nível 5). Muitos também sabem *Westron* (Nível 5) e *Haradaico* (Nível 5).

Preconceitos: Númenorianos Negros são preconceituosos em relação a praticamente todos os outros povos, mas seus preconceitos contra os Elfos e os Dúnedain são particularmente veementes.

Profissões Restritas: Nenhuma.

Opções de Background: Devido a sua sociedade estratificada e rígida educação, eles recebem três pontos de background.

CORSÁRIOS

Os *Corsários* são descendentes dos rebeldes Dúnedain fugiram de Gondor no despertar da Contenda das Famílias de 1432-47 T.E. Muitos se estabeleceram em Umbar em 1447 T.E. e iniciaram uma longa luta pelo controle, contra os elementos mais fortes Haradan e Númenoreanos Negros. Desde esta época cruzamentos modestos com os nativos criou um grupo um tanto distinto, embora suas raízes Dúnedain permaneçam fortes. Eles desejam reclamar Gondor como sua.

Aspecto Físico

Físico: De constituição forte; homens pesam cerca de 99 kg, mulheres 65,25 kg.

Coloração: Corsários geralmente têm pele clara e olhos cinzentos ou azulados e cabelos negros ou castanho escuros.

Vigor: Considerável. Eles não sofrem de enjôo do mar.

Altura: Homens medem 1,91m em média, mulheres 1,75m.

Expectativa de Vida: 95-190 anos.

Resistência: Normal.

Aptidões Especiais: Bônus de +25 para atividades de Climatologia e Astronomia.

Cultura

Roupas e Adornos: Corsários preferem roupas de seda ou algodão fino de cor púrpura, vermelha e dourada. Eles vestem túnicas e apenas raramente ostentam perneiras. Homens vestem colares de ouro, enquanto mulheres são bem adornadas com jóias.

Medos e Inaptidões: Doença e enfermidade, e sua própria mortalidade natural.

Estilo de Vida: A cultura dos Corsários reflete os elementos conservadores encontrados entre a aristocracia de Gondor, ela apenas é levada ao extremo. A influência das cálidas costas de Umbar acrescentou algumas influências adicionais, principalmente dos Númenorianos Negros, e o resultado é um regresso à antiga cultura marinha de Númenor.

Padrões Conjugais: Monogâmicos e para vida inteira. A linhagem é traçada através do pai.

Religião: A religião dos Corsários é preocupada com a Morte e Trevas, e amplamente gira em torno da adoração de um ancestral ou herói. Grandes Reis Númenorianos são reverenciados como divinos. Cerimônias enfatizam a perpetuação da vida do indivíduo, e com mais importância, da linhagem. Os mortos são enterrados com fanfarras elaboradas e são sepultados para descansar num estado preservado, um de pronunciado esplendor.

Outros Fatores

Comportamento: Agressivos, arrogantes, determinados, amargurados – os Corsários têm a atitude de realiza em exílio injusto.

Linguagem: A primeira língua dos Corsários é o *Adûnaico* (Nível 5), já que eles se identificam com Númenor e com a linhagem dos Dúnedain. Todos falam a Língua Geral de Gondor, o *Westron* (Nível 5), bem como o *Haradaico* (Nível 4) dos cidadãos de Umbar.

Preconceitos: Os Corsários são um grupo minoritário e estão presos numa luta constante com seus aliados, os Númenorianos Negros e os Haradrim. Eles olham para ambos os grupos com suspeita e algum desdém. Os Númenorianos Negros, como os Dúnedain, têm em muitos casos desposado povos submetidos, e os Corsários consideram este um sinal de fraqueza. Eles vêem os Haradrim como mais outra raça inferior, uma que precisa ser tolerada. Seus maiores inimigos são os Homens do Norte (*Rohirrim*, Homens da Floresta, *Beornings*, etc.), pois os Corsários os têm como responsáveis pela Contenda das Famílias.

Profissões Restritas: Nenhuma.

Opções de Background: Normal, cinco pontos de background.





DORWINRIM (sing. *Dorwinadan*)

Os *Dorwinrim* ocupam o vale inferior do *Carnen* e a região indo do sul do curso do rio até a praia noroeste do *Mar de Rhûn* – a terra chamada *Dorwinion*. Eles são uma mistura de Homens do Norte e Orientais.

Aspecto Físico

Físico: *Dorwinrim* são levemente maiores que muitos grupos designados como “Homens Médios”: homens pesam cerca de 72 kg, mulheres 50 kg. No geral, eles são um tanto truncados e de feições largas; narizes estreitos e olhos cortados são a única exceção.

Coloração: Sua complexão clara, levemente amarelada, é única. Eles têm olhos suaves que são usualmente castanhos (como seu cabelo liso), embora alguns os tenham azuis ou verdes.

Vigor: Normal.

Altura: Homens medem 1,75m em média, mulheres 1,58m.

Expectativa de Vida: 60-80 anos.

Resistência: Normal.

Aptidões Especiais: Bônus +30 para LR contra venenos. +15 para situações de Atuação ou Discursar. +10 para manobras de Remar.

Cultura

Roupas e Adornos: Uma ampla variedade de lãs e linhos. Eles vestem camisas e calças e adornam a si mesmos modestamente.

Medos e Inaptidões: Nenhum.

Estilo de Vida: Eles são comerciantes e homens dos rios que abandonaram seu passado nômade em favor de uma vida urbana, embora ainda rústica. *Dorwinion* é conhecida por seus vinhos finos e azeites fortes. Vinhas cobrem as terras e provêem as principais fontes de renda: uvas, olivas, vinhos, azeite de oliva, etc. Rendimentos adicionais vêm do Mar de Rhûn: moluscos, comida e corantes trazem um bom dinheiro para os *Dorwinrim*.

Padrões Conjugais: Monogâmicos e para vida inteira. A linhagem é traçada através do pai.

Religião: A religião *Dorwinrim* é um elemento proeminente e estável. Ela é uma força unificadora entre um povo que não possui leis formais e equaciona autoridade com poder. O culto é centralizado nos *totens* (*L. “Ilgana”*) tribais e do clã, símbolos sagrados que representam heróis divinizados. Acredita-se que os heróis tenham poder sobre os lugares que influenciaram durante a vida e ainda influenciam seus descendentes. Sendo assim, uma família ou clã guarda seu território religiosamente. Os totens são também cruciais, pois se acredita que eles tenham um poder real e sejam os únicos meios de comunicação com o herói que representam.

Outros Fatores

Comportamento: Os *Dorwinrim* são conhecidos por sua personalidade ousada e hospitaleira. Muitos apreciam bebidas fortes e narração de histórias, e nunca fogem de uma celebração. Sua distinta e sonora risada e gosto pela proximidade física (ex.: abraçar) aumentam sua reputação de amistosidade, embora ela esteja decaindo um pouco; um *Dorwinadan* pode parecer mais fechado do que realmente é. Os *Dorwinrim* são espantosamente leais aos amigos, e claramente abruptos ou cruéis com os inimigos.

Linguagem: Os *Dorwinrim* são bem versados nas línguas comerciais do noroeste e centro-norte da Terra-média. Eles falam fluentemente o *Westron* (Nível 5) e *Logathig* (Nível 5), a última é sua língua natal. Como frequentemente negociam com Elfos Silvestres, muitos aprenderam por si mesmos a fala Silvestre ou *Sindarin* (Nível 3).

Preconceitos: Renomados exploradores, comerciantes e viajantes, eles aprenderam muito do espírito dos outros e apreciam lidar com uma ampla variedade tanto de Elfos quanto de Homens.

Profissões Restritas: Nenhuma.

Opções de Background: Normal, cinco pontos de background.

DÚNEDAIN (sing. *Dúnadan*)

Os *Dúnedain* são descendentes dos *Edain* que se fixaram no reino insular de Númenor durante a Segunda Era. Foram seus antepassados Númenóreanos que colonizaram e conquistaram a maior parte da Terra-média. Quando a Ilha do Oeste afundou no mar durante a Queda em 3319 S.E., dois grupos sobreviveram: os Númenorianos Negros e os Fiéis *Dúnedain*. Os últimos fixaram-se em *Arnor* e *Gondor*, os Reinos do Exílio. Como todos os seus irmãos, eles têm traços de sangue Élfico e Maia.

Aspecto Físico

Físico: Altos e fortes. Homens pesam em média 101 kg, mulheres 68 kg.

Coloração: Pele clara e cabelo preto ou castanho escuro. Eles têm olhos cinzentos, castanhos, azuis ou verdes.

Vigor: Considerável.

Altura: Homens medem 1,96m em média, mulheres 1,77m.

Expectativa de Vida: 100-300 anos.

Resistência: Normal.

Aptidões Especiais: Nenhuma.

Cultura

Roupas e Adornos: Ricas e bem-feitas, com colares elaborados. Os *Dúnedain* das terras baixas de Gondor vestem túnicas leves e frequentemente não usam perneiras. Aqueles de áreas mais frias vestem-se mais. Eles apreciam plumas e símbolos brancos em campos escuros.

Medos e Inaptidões: Os *Dúnedain* temem a Morte, pois eles são profundamente conscientes de suas próprias grandes habilidades e potencial.

Estilo de Vida: Confortável e centrada em cidade e vilas cosmopolitas.

Padrões Conjugais: Monogâmicos e para vida inteira. A linhagem é traçada através do pai.

Religião: Contida e pessoal. Os *Dúnedain* reverenciam Eru e todos os *Valar*, especialmente *Manwë*, *Araw* (*Oromë*) e *Varda*. Eles possuem funerais elaborados envolvendo preservação do corpo.

Outros Fatores

Comportamento: Nobres, confiantes, impacientes, orgulhosos e frequentemente arrogantes.

Linguagem: Sua língua original é o *Adûnaico* (Nível 4), mas a maioria fala *Westron* (Nível 5). Muitos também falam *Sindarin* (Nível 4) e um pouco de *Quenya* (Nível 1).

Preconceitos: Os *Dúnedain* odeiam os Corsários, pois estes são responsabilizados pela Contenda das Famílias, guerra civil de Gondor. Eles também desprezam os Númenorianos Negros. Os *Dunlendings* (*Terrapardenses*), *Haradrim*, *Wargs* e *Orcs* sempre tem sido seus inimigos.

Profissões Restritas: Nenhuma. Eles são bem adaptados à magia, embora os *Dúnedain* do Norte (aqueles de Amor e suas regiões, particularmente *Arthedain*) usam feitiços e encantamentos mais frequentemente que qualquer outro grupo.

Opções de Background: Os *Dúnedain* são tradicionais e bem-educados. Eles têm uma sociedade bem organizada. Isto, combinado com o fato que seus primeiros dias são preenchidos com aprendizado, lhes dá apenas três pontos de background.



DUNLENDINGS

Também chamados Homens das Colinas e Terra-pardenses, este grupo de Homens Comuns tradicionalmente viveu nas colinas e terras altas ao oeste do vale do Anduin. Muitos se fixaram como fazendeiros e pastores e constituem a maioria da população em Eriador. Outros permaneceram puros e vivem nos sopés das colinas e vales das montanhas.

Aspecto Físico

Físico: Sua constituição vai de mediana a troncuda e rude, com poucos pêlos corporais. Homens pesam cerca de 78,75 kg, mulheres 60,75 kg.

Coração: Eles têm uma complexão bronzeada ou avermelhada e cabelos castanhos.

Vigor: Eles são exímios montanheiros e lidam com terreno agressivos com pouco esforço adicional.

Altura: Homens medem 1,77m em média, mulheres 1,68m.

Expectativa de Vida: Curta; cerca de 50-80 anos.

Resistência: Normal.

Aptidões Especiais: +20 para manobras de Escalar ou Acrobacias. +20 para atividades de Discursar e Atuação.

Cultura

Roupas e Adornos: Túnicas de lã crua e de pele de animais, com pemeiras. Eles também vestem casacos rústicos, mantos curtos e chapéus de peles.

Medos e Inaptidões: Numerosas superstições, notavelmente um medo das Trevas centrado ao redor de espíritos da terra e plantas (que saem de seus esconderijos à noite).

Estilo de Vida: Dunlendings são pastores, caçadores e coletores que vivem em extensas famílias e residem em vilas.

Padrões Conjugais: Monogâmicos, mas podem se casar fora da família. Casamentos políticos são comuns. A linhagem é traçada através da mãe.

Religião: Rituais supersticiosos devotados a um complexo grupo de vingativas divindades menores. Muitas são vagamente baseadas na peculiar interpretação Dunlending dos Valar. Tradições orais são cruciais para manutenção das histórias e da lei. Sacrifícios são frequentes e o clero é tanto reverenciado quanto temido.

Outros Fatores

Comportamento: Suspeitos e autocentrado, ainda assim falantes e animados. Eles amam falar, rir, cantar e gritar.

Linguagem: Eles falam sua língua nativa *Dunael* (Nível 5) e *Westron* (Nível 4). *Dunael* escrito é raro, pois são estabelecidos prêmios para oratória e apresentações artísticas.

Preconceitos: Dunlendings geralmente odeiam os Rohirrim e Woses acima de todos, embora muitos desprezem os Dúnedain, Anões e Orcs.

Profissões Restritas: Nenhuma.

Opções de Background: Eles recebem quatro pontos de background.



ORIENTAIS

Este termo refere-se a uma variedade de povos que vivem no centro-norte da Terra-média, a área ao leste das praias ocidentais do Mar de Rhûn. Estas confederações nômades estão sempre em busca de território e riquezas, e periodicamente invadem as terras de seus vizinhos. Os *Balchoth* e os *Carroceiros* são dois destes povos. Cada grupo tem sua própria subcultura e linguagem, embora muitas sejam relacionadas. O que vem a seguir é uma visão geral; onde especificidades forem mencionadas, a discussão é centrada no povo Oriental mais próximo do oeste - os *Sagath*.

Aspecto Físico

Físico: Compactos e ágeis. Homens pesam cerca de 63 kg, mulheres 45 kg.

Coração: Morenos, com uma aparência bronzeada ou amarelada/bronzeada.

Vigor: Normal, embora eles possam montar cavalos, carroças, ou carruagens por longos períodos sem exaustão.

Altura: Baixos a médios. Homens medem 1,68m em média, mulheres 1,55m.

Expectativa de Vida: Curta, cerca de 40-65 anos.

Resistência: Normal.

Aptidões Especiais: Eles são exímios em montar animais e produzem fabulosos cavaleiros. +10 para seus Bônus Ofensivos quando lutando sobre um cavalo ou carruagem. +20 para qualquer tentativa de treinar, auxiliar ou subjugar um cavalo.

Cultura

Roupas e Adornos: Mantos de linhos coloridos, túnicas de lã, calças de couro, e caneleiras. Eles também vestem chapéus de peles com cobertura para as orelhas, elmos redondos cobertos de peles. Alguns grupos pintam a parte superior de seus corpos e faces.

Medos e Inaptidões: Trevas e tempestades elétricas.

Estilo de Vida: Eles são nômades que vivem em acampamentos móveis, que são movidos usando grandes carroças (carruagens). Todos são guerreiros, eles também criam cavalos e gado. Os líderes viajam, e lutam, em rústicas carruagens de guerra.

Padrões Conjugais: Homens podem casar com mais de uma esposa, mas isto é raro e dispendioso, já que eles devem pagar um dote. A linhagem é traçada através do pai.

Religião: Rituais supersticiosos preocupados com espíritos da natureza e deidades heróicas ancestrais. Muitos adoram as Trevas e Morgoth.

Outros Fatores

Comportamento: Frios, determinados, bravos a ponto da imprudência. Eles saboreiam, ou ao menos são indiferentes, as mortes em batalha.

Linguagem: Muitos falam um dialeto *Logathig* (Nível 5), bem como um *Westron* superficial (Nível 2).

Preconceitos: Orientais têm pouco respeito por qualquer um, exceto seu próprio povo. Eles odeiam os Dúnedain.

Profissões Restritas: Nenhuma.

Opções de Background: Eles recebem quatro pontos de background.

HARADRIM (sing. Haradan)

Este é um nome coletivo para os povos que ocupam as vastas terras áridas e semi-áridas ao sul de *Harondor* e *Mordor*, a terra chamada *Harad*. Visto que este é um território rude e miserável, suas maiores populações vivem junto às costas, rios e baías; contudo, Harad contém pouco deserto verdadeiro e grupos esparsos assentam-se ou vagam por toda a região. *Haradrim* (S. “Homens do Sul”) também são chamados “Sulistas” ou “Haradwaith” (um termo que também se refere à terra).

Aspecto Físico

Físico: Norte e deserto central – Muitos grupos são pequenos e magros, mas resistentes, particularmente aqueles dos campos abertos: Homens pesam cerca de 58,5 kg, mulheres 45 kg. *Áreas costeiras e Harad Distante* – Muitos são aparentados aos Homens de Mûmakan, e são altos, magros e musculosos; homens pesam em média 81 kg, mulheres 63 kg.

Coloração: Grupos setentrionais têm pele cinzenta ou marrom média/clara, cabelos negros lisos ou encaracolados, e olhos castanho-escuros. Grupos meridionais têm pele cinza escura, marrom ou negra; cabelos negros lisos ou encaracolados; e olhos negros ou castanho-escuros.

Vigor: Haradrim podem viajar grandes distâncias em climas quentes e precisam de pouca água. Eles são atrasados apenas levemente pela areia. Eles operam pobremente no frio.

Altura: Grupos setentrionais – homens medem 1,65m em média, mulheres 1,53m. Grupos meridionais – homens medem 1,96m em média, mulheres 1,86m.

Expectativa de Vida: Grupos setentrionais – média, cerca de 80-100 anos. Grupos meridionais – curta, cerca de 40-60 anos.

Resistência: Bônus +10 contra ataques de calor/fogo; bônus -10 contra ataques de frio/gelo.

Aptidões Especiais: Seus olhos são adaptados à luminosidade extremamente alta e eles não são afetados por efeitos luminosos que poderiam cegar outros.

Cultura

Roupas e Adornos: Vermelha, púrpura e dourada são as cores favoritas, embora branco e negro sejam usadas em casos práticos. Tanto homens quanto mulheres demonstram sua prosperidade, principalmente na forma de ouro.

Medos e Inaptidões: Nenhum.

Estilo de Vida: Gargalhar, festejar e jogos violentos são comuns. Ainda que alguns grupos sejam nômades, muitos estão familiarizados com a vida urbana. Geralmente bem viajados, eles estão acostumados a interagir com Homens estrangeiros. Muitos estão ou estiveram envolvidos com caravanas de comércio e muitos montam bem: cavalos e camelos no Harad setentrional, cavalos e elefantes no Harad meridional. Há uma separação distinta entre homens e mulheres, e laços muito fortes entre membros de famílias ou clãs.

Padrões Conjugais: Homens podem casar com mais de uma esposa, mas isto é caro já que envolve um dote. A linhagem é traçada através do pai.

Religião: Rituais elaborados em serviço de ídolos que representam vários “altos deuses”. Altares para deuses domésticos são levados para toda parte.

Outros Fatores

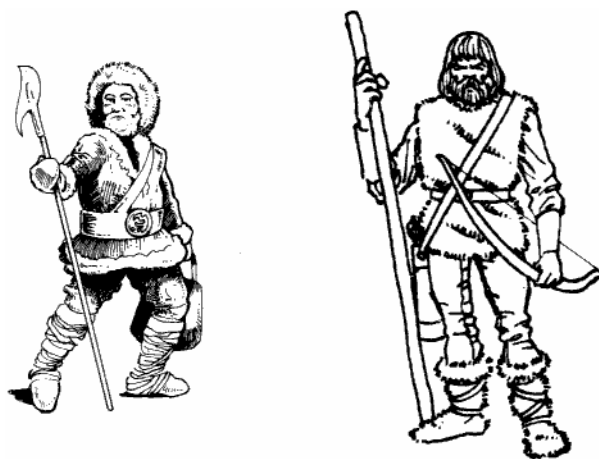
Comportamento: Passionais, ardentes e instilados com uma honra feroz mas peculiar. Alguns os consideram cruéis e vingativos, especialmente porque a vida não é particularmente valorizada.

Linguagem: Grupos setentrionais falam *Haradaico* (Nível 5), sua língua natal, bem como *Westron* (Nível 5) e *Apysaico* (Nível 4). Grupos meridionais normalmente usam o *Apysaico* (Nível 5), *Westron* (Nível 3) e *Haradaico* (Nível 3).

Preconceitos: Muitos odeiam os Dúnedain, Elfos, Anões e qualquer um que pareça particularmente diferente – embora eles desconfiem da maioria dos povos.

Profissões Restritas: Nenhuma.

Opções de Background: Normal, cinco pontos de background.



LOSSOTH (sing. Lossadan)

Os *Lossoth* vivem no Extremo Norte da Terra-média ocidental e são geralmente chamados “Homens das Neves” ou “Forodwaith” (o último é também o nome de sua terra). Suas povoações são esparsamente distribuídas, povo nômade que se move em migrações sazonais em caça de grandes animais e raramente interagem com os outros Homens.

Aspecto Físico

Físico: Troncudos e rígidos, com músculos pronunciados. Eles têm traços largos e grandes, mãos e pés rechonchudos. Homens pesam cerca de 78,75 kg, mulheres 63 kg.

Coloração: Claros, com traços avermelhados. Eles têm pálidos olhos azuis e cabelos claros.

Vigor: Eles são extremamente rudes e podem viajar grandes distâncias com pouco ou nenhum descanso.

Altura: Baixos; homens medem 1,65m em média, mulheres 1,60m.

Expectativa de Vida: Média, cerca de 75-90 anos.

Resistência: Bônus +20 contra ataques de frio/gelo. -20 contra ataques de calor/fogo.

Aptidões Especiais: Eles têm percepção e sentido de olfato aguçados. Eles podem sentir o cheiro de um Homem a um quilômetro e meio a favor do vento e 30 metros contra o vento (300 metros de outra forma). Bônus +10 para Percepção.

Cultura

Roupas e Adornos: Peles, couro, possivelmente de mamíferos marinhos. Alguns possuem uma capa colorida e decorada com padrões feita de tecido e forrada com couro. Todos usam capuzes cônicos forrados e coloridos.

Medos e Inaptidões: Muitos temem as Trevas.

Estilo de Vida: Os *Lossoth* são pobres caçadores e coletores nômades. Eles usam pedras trabalhadas, ossos, e quantidades limitadas de madeira e metal (principalmente cobre). Alguns criam renas e todos fazem uso de cães de caça. Cavalos peludos ou renas puxam seus trenós, embora trenós puxados por cães sejam usados em áreas de frio extremo. Famílias extensas e bandos são normalmente os maiores grupos.

Padrões Conjugais: Monogâmicos. A linhagem é traçada através da mãe.

Religião: Eles adoram espíritos da natureza que eles acreditam serem aparentados às feras encantadas ou divinas. Rituais de dança e narração de histórias constituem a parte principal da vida cerimonial.

Outros Fatores

Comportamento: Generosos, calmos, de passos lentos, reservados, e tímidos – mas destemidos e perseverantes.

Linguagem: Os *Lossoth* falam *Labba* (Nível 5) e não escrevem. Alguns falam um pouco de *Westron* (Nível 2) ou *Sindarin* (Nível 2).

Preconceitos: Eles odeiam Wargs, Dragões, Gigantes e Trolls sobre todas as coisas. Aqueles que conhecem os Orcs também os odeiam.

Profissões Restritas: Nenhuma.

Opções de Background: Eles recebem quatro pontos de background.



ROHIRRIM (*Cavaleiros de Rohan*)

Os Rohirrim (S. “*Senhores dos Cavalos*”) são os Homens do Norte de *Rohan* e possuem uma ancestralidade complexa. Eles se fixaram em Rohan (então chamada *Calenardhon*) cerca de 2510 T.E. a pedido de *Cirion*, o Regente de Gondor. A concessão foi uma recompensa pela ajuda dos Homens do Norte na vitória sobre os *Orientais Balchoth*.

Entre 1977 e 2510 T.E. os ancestrais dos Rohirrim – então chamados *Éothéod* – viveram na região norte do Vale do Anduin. Durante o período 1857-1977 T.E. estes Homens do Norte viveram mais ao sul no Vale do Anduin, entre o *Velho Vau* e os *Campos de Lis* (S. “*Loeg Nínglôren*”). Antes de 1857 T.E. eles eram chamados os *Éothraim* de *Rhovanion* e viveram ao sul e leste da *Floresta das Trevas*.

Os Rohirrim chamam Rohan de *Terra dos Cavaleiros* (*Riddermark*).

Aspecto Físico

Físico: Medianos a troncudos e fortes. Homens pesam cerca de 85,6 kg, mulheres 58,5 kg. Eles têm quantidades consideráveis de pelos faciais.

Coloração: Louros, com pele clara e olhos azuis.

Vigor: Normal, embora eles possam cavalgar pelo tempo que suas montarias agüentarem, e por tanto tempo quanto possam permanecer acordados.

Altura: Homens medem 1,86m em média, mulheres 1,65m.

Expectativa de Vida: 60-85 anos.

Resistência: Normal.

Aptidões Especiais: +20 para Bônus Ofensivo de luta corporal quando estiverem lutando sobre um cavalo.

Cultura

Roupas e Adornos: Camisas de linho e/ou lã, calças de comprimento médio, e perneiras. Guerreiros comumente vestem cotas de malha e carregam escudos ostentando o símbolo de seu povo, um cavalo branco num campo verde.

Medos e Inaptidões: Nenhum.

Estilo de Vida: Pastores e mestres dos cavalos, eles passam a maior parte do ano vivendo em acampamentos semipermanentes arrumados num circuito de pastagens. Eles retornam para seus lares permanentes no inverno. Alguns lavram ou cultivam. Muitos Rohirrim também exímios caçadores e pescadores.

Padrões Conjugais: Monogâmicos. A linhagem é traçada através do pai.

Religião: Um tanto formal. Rituais celebram a vida, fertilidade e os ciclos das estações. Muitos são presididos no topo de colinas nos vales das montanhas ou na base dos picos. Eles reverenciam Eru e os Valar, e em particular *Araw* (*Oromë*). O antigo Culto do Cervo e o Culto da Terra são mantido s.

Outros Fatores

Comportamento: Práticos, rústicos, diretos, sinceros, e um tanto barulhentos. Eles gostam de músicas, celebração, jogos físicos e batalha.

Linguagem: Eles falam *Rohirrico* (Nível 5), a descendente da mais língua antiga *Eothrik* de *Rhovanion*. Muitos também falam *Westron* (Nível 5) e um pouco de *Dunael* (Nível 1).

Preconceitos: Os Rohirrim odeiam os Terra-pardenses (*Dunlendings*) e consideram os *Woses* seres inferiores. Eles também têm um ódio ancestral de Orcs, Wargs, Orientais e Dragões.

Profissões Restritas: Nenhuma, embora os Rohirrim raramente produzam Magos.

Opções de Background: Normal, cinco pontos de background.



HOMENS RURAIS

Esta é uma designação generalizada para o povo rural de *Eriador* e *Gondor*, os Homens Médios do noroeste da Terra-média. Estes povos possuem graus variados de sangue *Harnadan*, *Dunlending*, dos *Homens do Norte* e *Dúnedain*.

Aspecto Físico

Físico: Todos os tipos, mas normalmente medianos. Homens pesam cerca de 72 kg, mulheres 56,25 kg.

Coloração: Peles de variações do claro ao bronzeado ou cor de oliva. Todas as cores de cabelos e olhos.

Vigor: Normal.

Altura: Homens medem 1,77m em média, mulheres 1,63m.

Expectativa de Vida: Moderada, em média 60-80 anos.

Resistência: Normal.

Aptidões Especiais: Nenhuma.

Cultura

Roupas e Adornos: Roupas práticas de lã e linho, incluindo mantos, botas, etc. Túnicas são vestidas em áreas mais quentes; camisas e calças ou perneiras são usadas em locais mais frios.

Medos e Inaptidões: Nenhum, exceto por superstições locais.

Estilo de Vida: O povo rural é principalmente composto de fazendeiros e pastores, com pouco contato com áreas fora de sua vila ou região.

Padrões Conjugais: Monogâmicos. A linhagem é traçada tanto através do pai quanto da mãe.

Religião: Variações de rituais ultrapassados. A maioria têm reverenciado espíritos locais, embora o principal foco da adoração seja Eru e os Valar. *Araw* (*Oromë*) é o espírito patrono dos Homens Médios.

Outros Fatores

Comportamento: Práticos, trabalhadores, tranquilos, leais e freqüentemente tímidos.

Linguagem: A Língua Geral *Westron* (Nível 5) é sua língua principal, embora dialetos locais abundem.

Preconceitos: O povo rural é desconfiado da maioria dos forasteiros, e podem se assustar com alguns. Eles não odeiam raça alguma, exceto Orcs e Wargs.

Profissões Restritas: O povo rural não produz Magos verdadeiros. Bardos, Animistas e Guardiões são excessivamente raros.

Opções de Background: Normal, cinco pontos de background.

HOMENS URBANOS

Esta é uma designação generalizada para o povo das vilas e cidades de *Eriador* e *Gondor*, os Homens Comuns do noroeste da Terra-média. Eles incluem povos comuns de Annúminas, Fornost, Bri, Tharbad, Calembel, Dol Amroth, Linhir, Pelargir, Osgiliath, Minas Tirith, etc. Estes povos possuem graus variados de sangue *Harnadan*, *Dunlending*, dos *Homens do Norte* e *Dúnedain*.

Aspecto Físico

Físico: Todos os tipos, mas normalmente medianos. Homens pesam cerca de 72 kg, mulheres 56,25 kg.

Coloração: Peles variando do claro ao bronzeado ou cor de oliva. Todas as cores de cabelos e olhos.

Vigor: Normal.

Altura: Homens medem 1,77m em média, mulheres 1,63m.

Expectativa de Vida: Moderada, em média 65-85 anos.

Resistência: Normal.

Aptidões Especiais: Nenhuma.

Cultura

Roupas e Adornos: Vários tipos de vestimentas elaboradas ou práticas feitas de lã e linho, incluindo mantos, botas, etc. Túnica são usadas em áreas mais quentes; camisas e calças ou perneiras são vestidas em locais mais frios. Alguma seda importada e algodões finos estão em evidência.

Medos e Inaptidões: Nenhum, exceto por superstições locais.

Estilo de Vida: O povo urbano é variado, um bando mais cosmopolita. Muitos são mercadores ou membros de guildas e alguns têm lidado com encantamentos.

Padrões Conjugais: Monogâmicos. A linhagem é traçada tanto através do pai quanto da mãe.

Religião: Variações de rituais ultrapassados, com alguns cultos e templos organizados. A maioria têm reverenciado espíritos locais ou da comunidade, embora o principal foco da adoração seja Eru e os Valar. *Araw (Oromë)* é o espírito patrono dos Homens Médios.

Outros Fatores

Comportamento: Práticos, agressivos, trabalhadores e curiosos.

Linguagem: A Língua Geral Westron (Nível 5) é sua língua principal, embora dialetos locais abundem.

Preconceitos: O povo urbano é mundano o suficiente para lidar com a maioria dos forasteiros. Eles não odeiam raça alguma, exceto Orcs e Wargs.

Profissões Restritas: Nenhuma, embora Magos, Bardos, Animistas e Guardiões sejam bastante raros – particularmente fora das grandes cidades.

Opções de Background: Normal, cinco pontos de background.

HOMENS DA FLORESTA

Os *Homens da Floresta* são Homens do Norte que por muito tempo viveram na Floresta das Trevas, a grande floresta de Rhovanion. Eles são uma tribo livre de caçadores/coletores que vive sob ou nas árvores em grandes famílias, bandos ou clãs.

Aspecto Físico

Físico: De medianos a truncudos, com traços fortes mas angulares, e grande quantidade de pêlos faciais.

Coloração: Pele clara com traços avermelhados. Eles possuem cabelos louros e olhos azuis ou verdes.

Vigor: Normal.

Altura: Homens medem 1,85m em média, mulheres 1,65m.

Expectativa de Vida: 45-85 anos.

Resistência: Normal.

Aptidões Especiais: Eles podem escalar e mover-se ao longo de galhos de árvores excessivamente bem: +20 para manobras de Escalar e Acrobacias. +10 para manobras de Sobrevivência.

VARIAGS

Os *Variags* vivem na região de *Khand*, um planalto semi-árido situado a sudeste de Mordor. Apesar de serem uma raça distinta, ocasionalmente são confundidos com os Haradrim do Harad Distante. Na realidade, eles possuem mais laços com os Orientais. Brutais e seminômades, eles têm sido influenciados por Mordor e pelas guerras com seus vizinhos há muito tempo.

Aspecto Físico

Físico: Mediano; homens pesam cerca de 72 kg, mulheres 56,25 kg.

Coloração: Pele extremamente cinzenta ou negra, cabelos negros lisos, e olhos vermelhos ou castanho-avermelhados.

Vigor: Variags podem viajar por períodos extremos sobre cavalos com pouco ou nenhum descanso.

Altura: Mediana; homens medem cerca de 1,75m, mulheres 1,60m.

Expectativa de Vida: Curta, cerca de 50-70 anos.

Resistência: Normal.

Aptidões Especiais: Variags são cavaleiros extraordinários e lidam tão bem com cavalos quanto com camelos. +10 para o Bônus Ofensivo quando lutando sobre um cavalo (bônus +5 quando lutando sobre um camelo).

Cultura

Roupas e Adornos: Variags preferem roupas negras e vermelhas e vestimentas ricamente adornadas. Suas armaduras são desenhadas na forma de feras assustadoras e abomináveis. Eles carregam armas douradas ou com detalhes em ouro. Muitos usam enfeites de ouro em suas orelhas, narizes, bochechas ou lábios.

Medos e Inaptidões:

Estilo de Vida: Sempre em guerra, Variags vivem uma vida brutal e excitante. Muitos são pastores e saqueiam os estoques de seus inimigos. Guerreiros de elite e sacerdotisas femininas controlam a vida.

Padrões Conjugais: Mulheres possuem mais de um companheiro e não há casamento. O irmão de uma mulher ajuda a criar as crianças. A linhagem é traçada através da mãe.

Religião: Variags adoram um panteão de deuses cruéis e possuem elaboradas cerimônias noturnas; sacrifícios abundam. O Senhor do Escuro é a mais forte deidade, e é na verdade uma encarnação modificada de Morgoth ou Sauron. Sacerdotisas interpretam as leis.

Outros Fatores

Comportamento: Confiantes, destemidos, ciumentos, bruscos, impulsivos e de coração frio.

Linguagem: Variags falam *Varadja* (Nível 5), Haradaico (Nível 3) e Westron (Nível 2).

Preconceitos: Os Variags desprezam todos os Homens exceto aqueles que os tenham derrotado em batalha recentemente. Eles têm um respeito rancoroso pelas raças de Mordor, mas geralmente odeiam todos os povos não-humanos.

Profissões Restritas: Nenhuma.

Opções de Background: Eles recebem quatro pontos de background.

Cultura

Roupas e Adornos: Eles vestem túnicas de lã crua e calças curtas com perneiras. A maioria prefere capas, mantos e chapéus de peles.

Medos e Inaptidões: Nenhum.

Estilo de Vida: Eles são um bando independente sem estrutura política formal. Vivendo dos dons da floresta, eles vivem em pequenos grupos fechados, isolados das outras raças. Eles interagem com alguns poucos além dos Beornings e Elfos Silvestres.

Padrões Conjugais: Monogâmicos. A linhagem é traçada através do pai.

Religião: Principalmente pessoal e dentro da família ou bando. Mulheres *Wuitan* (“*Sábias*”) servem como xamãs – Animistas que agem como videntes, curandeiras e líderes espirituais. Elas mantêm o antigo *Culto do Crescimento* (“*Alanakyn*”) onde se realizam raros cerimônias tribais. O Vala *Araw (Oromë)* é reverenciado acima de todos os outros.

Outros Fatores

Comportamento: Silenciosos, independentes, solitários.

Linguagem: Eles falam a língua de Rhovanion chamada *Nahaiduk* (Nível 5), um pouco de *Westron* (Nível 2) e um pouco de *Sindarin* (Nível 2).

Preconceitos: Homens da Floresta odeiam Orcs, Wargs, Trolls e Aranhas Gigantes.

Profissões Restritas: Sem restrições.

Opções de Background: Normal, cinco pontos de background.

WOSES (*Drúedain*, sing. *Drúadan*)

De todos os Homens, nenhum ultrapassa os Woses nas artes do conhecimento da floresta e trabalho em madeira. Está raça muito antiga e diminuta tem estado ligada às florestas há muito tempo, e permanecem os maiores guerreiros das matas já produzidos pelos Segundos. Suas habilidades têm resguardado sua dura sobrevivência, por serem considerados feios pelos Homens e Elfos e terem sido caçados e perseguidos desde os dias da Primeira Era.

Os Woses têm muitos nomes. Do quê eles se chamam não está completamente claro, embora o nome *Drûgs* seja tomado de sua própria língua. *Drúedain* (sing. *Drúadan*) é uma designação dada a eles pelo Elfos, enquanto os Homens os chamam de várias formas: *Rógin* (sing. “Róg”), *Homens-Púkel*, *Homens Selvagens* ou *Woses*, um termo Westron recente. Orcs temem os Woses, e os chamam de *Oghor-hai*.

Aspecto Físico

Físico: Woses geralmente têm um perfil largo, baixo e grosso marcado com faces largas, traços achatados, e olhos profundos. Baixos, pernas grossas, pesada parte inferior do corpo, e sobranceiras pronunciadas ajudam a lhes dar um caráter estranho e assustador – diferente de quaisquer outros Homens.

Sua singularidade é acentuada pelo seu peculiar crescimento capilar, pois poucos dos Homens Wose possuem qualquer cabelo abaixo da altura dos olhos. Aqueles que possuem são reverenciados, embora mesmos estes não tenham mais que poucos tufo de cabelo preto no queixo que fica bem abaixo de suas grandes bocas. Praticamente todos os Homens Wose são carecas da testa até a parte traseira central de seus crânios, mas têm orgulho dos cabelos que possuem ao longo dos flancos da cabeça.

Coloração: Pele avermelhada, cabelos e olhos negros. Pelo fato dos Woses terem olhos protegidos que são escuros de pupilas negras, eles parecem olhar de poços sombrios que podem ser confundidos a distância com um par de cavidades. Alguém deve olhar bem próximo de um Wose para notar qualquer movimento de seus olhos, tão pouco qualquer das sutis distinções nos próprios olhos. Estas características fantasmagóricas se tornam ainda mais preocupantes quando um Wose está furioso; então as pupilas brilham com uma tonalidade vermelha ardente.

Vigor: Normal.

Altura: 1,22 a 1,53m.

Expectativa de Vida: 30-50 anos.

Resistência: Normal.

Aptidões Especiais: Os narizes largos dos Woses são os mais sensíveis encontrados entre as raças dos Homens. Mesmo num campo aberto, eles podem farejar um Orc antes que outro Homem possa vê-lo. Junto com sua poderosa visão, eles podem rastrear melhor que quase qualquer cão de caça. Apenas água corrente impedirá sua perseguição. Isto é verdadeiro até mesmo à noite, já que os Woses são abençoados com uma extraordinária visão noturna. Mesmo na escura floresta à noite eles podem ver até 300 metros como se estivessem à luz do dia. +25 para manobras de Rastrear; +15 para Sobrevivência.

Eles têm a capacidade de sentar por dias seguidos sem se movimentar. Com as pernas cruzadas, faixas em sua cintura ou joelhos, e olhos fechados encarando o chão, eles podem permanecer silenciosos como estátuas. Isto lhes traz paz e lhes permite recordar ou meditar. Desafortunadamente, isto aparentemente não faz nada para aumentar seus anos, pois os Woses geralmente morrem com pouca idade.



Cultura

Roupas e Adornos: Eles geralmente trançam o cabelo ou o jogam para trás unindo-os. Woses vestem pouca ou nenhuma roupa e adornos. Em lugar disto, eles preferem cuidar de seus rígidos corpos, usando pigmentos para criar imagens. Aqueles que conhecem mais os outros Homens ocasionalmente usam perneiras e cobertura na região da virilha, e em terreno árido eles empregam um distinto sapado amarrado alto e de sola grossa. Além destes enfeites, eles têm pouco uso pelas roupas dos outros Homens.

Medos e Inaptidões: Woses não gostam de vilas e cidades.

Estilo de Vida: A cultura Wose gira em torno das florestas e plantas que lhes são caras. Eles são frugais e comem pouco, mesmo nos melhores tempos, e não bebem nada que não seja água. Sendo exclusivamente vegetarianos, eles vivem dos dons das florestas e são rápidos para adquirir compreensão da natureza e localização de quase qualquer planta numa área – não importando o seu tamanho. Apenas os Elfos e Ents excedem suas habilidades de entalhar e conhecimento de plantas.

É por sua escultura em pedra que os Woses são mais conhecidos. Eles entalham uma variedade de motivos e feras, e empregam uma forma particular na feitura de “pedras-vigia” (*Homens-Púkel*). Estas são estátuas guardiãs que eles colocam para proteger caminhos, entradas, encruzilhadas e coisas do gênero. Lendas cercam as pedras-vigia, muitas delas são verdadeiras. Está claro que elas são encantadas. Orcs as temem mais do que tudo, e com bons motivos, já que os Woses podem se comunicar com as pedras-vigia que construíram e podem retirar conhecimento das “experiências” das esculturas. Algumas pedras-vigia muito poderosas realmente vêm à vida para guardar seus postos – atuando como seus criadores – embora em tal caso o Wose escultor sentirá a dor de sua criação. Eles colocam estas pedras-vigia e estátuas horribles em volta das fronteiras de suas terras e em vários locais sensíveis. Algumas são usadas para fazer mais do que desencorajar seus inimigos.

Padrões Conjugais: Monogâmicos, produzindo poucos jovens. A linhagem é traçada através da mãe.

Religião: Muitas das pedras-vigia ficam nos lugares sagrados dos Woses. Diferente de muitos dos outros Homens, particularmente os *Dunlendings* com os quais freqüentemente se associam, os Woses têm uma forte e organizada tradição de culto. É um animismo pronunciado que gira em torno da reverência pela Natureza. Eles têm Eru e os Valar em apropriado temor, embora eles tenham sua própria visão da natureza dos mestres do mundo. De todos os Valar eles não adoram nenhum acima de *Yavanna*, a Doadora dos Frutos e Rainha da Terra. É ela que preside sobre as *kelvar* (plantas) e são as plantas que dão vida ao mundo dos Woses.

Outros Fatores

Comportamento: Woses geralmente se isolam dos outros povos não fazem amigos facilmente, mas quando fazem, eles são corajosamente leais. Aqueles que chegam a conhecê-los fica impressionado por suas freqüentes sessões de risos, já que Woses riem quando outros cantariam. Sua rica e irrefreável jovialidade gera um contraste com seu comportamento usual; normalmente eles parecem sem emoções e lentos para falar.

Linguagem: Quando falam, os Woses usam a gutural língua *Púkel* (Nível 5) que é idealmente adaptada para suas vozes profundas e é alienígena para aquelas dos outros Homens. Alguns também falam um pouco de *Westron* (Nível 2) ou *Dunael* (Nível 2). Não tendo uso para runas ou caligrafias tradicionais, os Woses desenvolveram seu próprio sistema de sinais pictográficos – em sua maioria bastante simples – que eles usam principalmente para propósitos práticos, notavelmente para marcar caminhos ou para avisar seus irmãos quando estiverem fora na floresta.

Preconceitos: Woses odeiam Orcs, Wargs e Rohirrim. O último grupo têm ocasionalmente tornado a caça aos Homens Selvagens um esporte.

Profissões Restritas: Não existem Magos ou Bardos Woses.

Opções de Background: Normal, cinco pontos de background.

ORCS (*Yrch*, *sing. Orch*)

Estes seres abomináveis são membros de uma raça descendente de Elfos que foram deformados e pervertidos por *Morgoth* durante a Primeira Era. Embora não sejam inerentemente malignos, eles são cultural e mentalmente voltados para as Trevas. O seguinte é uma descrição de Orcs Comuns; raças superiores são discutidas abaixo.

URUK-HAI (*sing. Uruk*)

Logo após sua ressurreição em 1000 T.E., Sauron começou a gerar uma nova raça de Orcs, uma capaz de ação inteligente e independente. Após séculos de trabalho, ele produziu os primeiros Grandes Orcs, e os chamou os *Uruk-hai* (LN “Raça-Orc”) pois eles eram mais adaptados à formação de sociedades. Inicialmente, os Uruk-hai permaneceram próximos de Sauron e serviram como tenentes e guardas de elite, mas gradualmente seu número cresceu e eles se fortificaram. Sua existência permaneceu um segredo até que Sauron desejasse mostrar suas garras. Apesar de tudo, em 2475 T.E. eles foram liberados em formações de batalha de escala total. Eles são a elite das tropas goblins do Senhor do Escuro.

Os Uruk-hai diferem de Orcs Menores ou normais de muitas formas: (1) possuem de 1,5 a 1,83m de altura; (2) têm uma aparência mais “humana”, a despeito dos olhos de gato, presas, e couro preto/cinza; (3) pernas mais longas, fortes e eretas; (4) eles são inteligentes e perspicazes; e (5) a despeito de sua preferência pela escuridão, eles operam livremente à luz do dia. Eles falam a Língua Negra (Nível 5), Órquico (Nível 4), e bem o Westron (Nível 4).

MEIO-ORCS (*Peryrch*)

Meio-orcs são uma criação hedionda, nascidos de Homem e Orc. Eles são frequentemente confundidos com os Uruk-hai, mas são uma raça distinta, pequenos em número mas capazes e mortais. Sua origem também é obscura, embora pareça que eles foram primeiro usados pelo corrompido Mago *Saruman*. Ele ainda os emprega como seus agentes, espões, tenentes e guardas especiais. Eles são particularmente efetivos em *Eriador*, pois os Meio-orcs de Saruman possuem sangue Dunlending e são capazes de se misturar em sua sociedade.

Meio-orcs são aparentados aos Uruk-hai, mas parecem mais Homens escuros. Eles falam Westron muito bem (Nível 5), e muitos sabem Órquico (Nível 3) e um pouco de Fala Negra (Nível 2). Meio-orcs não têm restrições sobre profissões, e recebem três pontos de background.

ORCS COMUNS

Aspecto Físico

Físico: Pesados com couro grosso, pernas curtas e braços longos e magros. Eles têm faces grotescas e com presas crescimento capilar aleatório.

Coloração: Cabelo negro ou cinza, olhos negros ou castanho-avermelhado, e couro profundamente cinza ou negro.

Vigor: Tremendo. Orcs podem viajar por 2 dias sem descanso. Alternativamente, eles podem correr por até 12 horas sem parar.

Medos e Inaptidões: Luz do sol natural e águas profundas e correntes. Na luz total do dia sua atividade recebe um -60; na luz do dia artificial ou mágica sua atividade recebe um -25.

Altura: 0,92 a 1,53m.

Expectativa de Vida: Indefinida; certamente centenas de anos, mas a natureza de sua vida guerreira permite que poucos passem da idade de 50.

Resistência: Bônus +30 contra ataques de calor/fogo.

Aptidões Especiais: Orcs dormem durante as horas do dia, embora eles precisem descansar apenas uma vez a cada 3 dias. Na maioria das tipos de escuridão os Orcs podem ver como os Elfos (veja as descrições dos Elfos), e em escuridão absoluta eles podem ver até 3 m.

Cultura

Roupas e Adornos: Peles, couros e armaduras de metal; rudes mas bem-feitas e efetivas.

Estilo de Vida: Gerados para serem trabalhadores e guerreiros, Orcs respeitam poder e terror sobre todas as coisas. Eles se juntam para cooperar em grupos substanciais apenas quando liderados por uma “vontade concentrada”, de algum indivíduo irresistivelmente poderoso. Para eles, política equaciona-se com força, e tribos separadas de Orcs frequentemente guerreiam. Canibalismo intertribal é a norma.

Contudo, eles são bastante habilidosos. Seus ferreiros rivalizam com aqueles dos Anões e dos Elfos e, embora os itens que produzam careçam de beleza na forma, são excepcionalmente efetivos. Orcs também são bons curandeiros, a despeito de sua falta de preocupação com cicatrizes. Utilidade é sua principal preocupação.

Padrões Conjugais: Orcs não casam; eles procriam. As fêmeas vivem juntas em áreas isoladas que normalmente são acessíveis apenas para os machos mais fortes. Em acréscimo, as fêmeas são receptivas apenas para os machos mais ferozes e atraentes. Isto resulta em proles mais fortes. Os muito jovens são mantidos juntos e educados por todas as Orcs fêmeas.

Religião: Orcs adoram as Trevas e o poder. Muitos servem Sauron como um deus, respeitando sua capacidade de causar terror absoluto.

Outros Fatores

Comportamento: Orcs são cruéis, invejosos, insignificantes, ambiciosos, egoístas e desconfiados. Eles quase sempre estão desconfortáveis e, excetuando as horas das refeições ou batalhas, nunca estão felizes ou em paz consigo mesmos.

Linguagem: Orcs falam vários dialetos Órquicos (Nível 5) que geralmente são relacionados com o Westron e são um pouco compreensíveis (Nível 3) para alguém que conheça Westron ou algum outro dialeto Órquico.

Preconceitos: Orcs odeiam todas as raças, incluindo Orcs de outras tribos. Eles desprezam particularmente os Elfos, que eles acreditam ser uma raça maldosa, vingativa e perversa.

Profissões Restritas: Orcs não produzem Magos, Animistas, Bardos ou Guardiões.

Opções de Background: Orcs recebem apenas dois pontos de backgrounds.





TROLLS (*Tereg, sing. Torog*)

Gerados por Morgoth como zombaria dos Ents, os Trolls são resistentes e estúpidos como a pedra da qual eles foram feitos. Alguns acreditam que eles sejam aparentados aos Gigantes. De qualquer forma, Trolls odeiam todas as outras criaturas, um legado do escuro toque de Morgoth. Trolls normais são divididos em muitos tipos (baseado em sua localização): Trolls da Colina, Caverna, Neve e de Pedra. Os últimos são o grupo mais comum. Estes tipos reverterem à pedra da qual são feitos quando expostos à luz do dia, pois eles foram criados nas Trevas e o Sol pode desfazer o feitiço. Outro grupo, os *Olog-hai* de Sauron, desprezam mas podem resistir à luz solar; mas estes “Trolls Negros” são discutido abaixo.

OLOG-HAI (*sing. Olog*)

Os *Olog-hai* foram gerados por Sauron de uma raça menor de Trolls, e era, até recentemente uma raça rara. Espertos e organizados – ainda maiores e mais fortes que seus parentes menores – os *Olog-hai* são excelentes Guerreiros. Eles não conhecem o medo, e são sedentos por sangue e vitória.

Olog-hai também são chamados *Trolls Negros*, por terem uma pele negra e escamosa e sangue negro. Muitos carregam escudos lisos e martelos de guerra, embora sejam peritos em praticamente qualquer arma. Eles diferem das antigas variedades de Trolls de outras formas também: (1) eles ignoram sangramento ou resultados de atordoantes quando recebem um golpe crítico de uma arma normal, já que eles são mais resistentes a armas não encantadas; (2) eles podem operar livremente à luz do dia; (3) são relativamente rápidos; e (4) eles são capazes de usar linguagem normal apropriadamente, e falam Língua Negra (Nível 5) e Westron (Nível 3).

MEIO-TROLLS (*sing. Petereg*)

Meio-trolls são o produto da união de *Olog-hai* com Homens Variags. Por esta razão, eles são algumas vezes confundidos com Trolls Negros, mas eles são menores e mais rápidos e lembram vagamente os Homens. Sua altura de 2,13m, pele cor de azeviche, língua vermelha afiada, e olhos vermelhos brilhantes também servem para demonstrar sua natureza única.

Meio-trolls diferem dos *Olog-hai* de outras maneiras: (1) eles vestem roupas negras e grosseiras, e considerável quantidade de armadura; (2) eles se mantêm afastados dos outros Trolls; (3) eles são tão inteligentes quanto os Homens; e (4) eles são mais ágeis. Considerando suas mentes aperfeiçoadas, eles recebem dois pontos de background.

TROLLS NORMAIS

Aspecto Físico

Físico: Eles são enormes e imensamente fortes, com corpos e membros grossos. Seu couro rígido tem uma qualidade inconsistente; muitos possuem escamas sobrepostas e outros pêlos.

Coloração: Seu couro possui várias matizes de marrom, verde ou cinza, com olhos negros ou castanhos. Eles possuem sangue negro.

Vigor: Normal.

Altura: 2,75 a 3,36m.

Expectativa de Vida: Variável; centenas de anos.

Resistência: Trolls não compreendem o medo.

Aptidões Especiais: Sua visão é a mesma que a dos Orcs.

Cultura

Roupas e Adornos: Pouca ou nenhuma, exceto por armaduras aleatórias ou peles.

Medos e Inaptidões: Luz do sol. Quando expostos à luz do dia natural eles tornam-se pedra.

Estilo de Vida: Trolls vivem para brincar e comer. Para eles brincar significa matança e pilhagem, e comer significa carne fresca – crua ou cozida – ou geléia feita de vísceras. Eles comem pessoas de outras raças, e pegam quaisquer bugigangas brilhantes que possam encontrar. Nenhuma sociedade ou propósito interior os atrai, já que eles só se unem quando forçados por uma força superior. Trolls vivem em cavernas destruídas e ruínas, usualmente à margem de terras civilizadas, de onde eles saem apenas à noite.

Padrões Conjugais: Nenhum. Fêmeas são excessivamente raras, embora as distinções sejam confusas.

Religião: Nenhuma.

Outros Fatores

Comportamento: Malvados, lentos, estúpidos e um tanto preguiçosos.

Linguagem: Muitos têm pouca ou nenhuma capacidade de linguagem e comunicam-se através de ruídos, sinais ou ações. Os Trolls mais inteligentes falam um Westron fuleiro (equivalente ao Nível 4).

Preconceitos: Trolls têm pouca consideração por qualquer um, embora eles odeiem particularmente os Anão.

Profissões Restritas: Trolls produzem apenas Guerreiros.

Opções de Background: Limitada a apenas um ponto de background.

9.0 APÊNDICE 2 – DESCRIÇÕES DAS CRIATURAS

BALROG – Enormes e flamejantes, estes demônios de poder humanóides estão entre os mais temidos habitantes da Terra-média. Eles são inteligentes, muito perspicazes, e capazes de causar destruição massiva quando estão de mau-humor. Sua arma física mais temida é o chicote de fogo, mas sua outra mão geralmente segura uma arma secundária como uma espada ou maça. O chicote e todos os outros ataques com armas usam a Tabela de Ataque com Armas de 2Mãos, AT-3. Agarrá-los irá causar queimaduras massivas e trará grande dor. Qualquer um tolo o bastante para ser agarrado mais provavelmente será rasgado por sua grande força física, se não morrer de terror primeiro. Balrogs “voam” sobre obstáculos e não precisam tocar o chão exceto num espaço restrito. Eles também têm a capacidade de alterar seu tamanho consideravelmente.

Como são Maiar, Balrogs são imbuídos de uma presença majestosa. Sua presença é uma de suas melhores armas de longo-alcance: qualquer um que tenha a visão de um Balrog em toda sua terrível fúria terá de fazer um Lance de Resistência (LR) versus um feitiço de medo de 15º nível ou correr em terror. Se o LR falhar por mais de 50, o personagem irá desmaiar ou ficar congelado no lugar por 1-10 rodadas (Trate como inconsciente ou atordoado, respectivamente). Se falhar por mais de 100, o personagem irá morrer de ataque cardíaco. As armas flamejantes do Balrog causarão um crítico de calor em adição aos críticos normais e 5-50 avarias adicionais de dano por fogo. O chicote pode alcançar até 6 metros e ignora escudos. Qualquer um entrando em contato com o corpo do Balrog fora da água receberá um ataque de bola de fogo (BO +30) sem subtração exceto por armaduras ou feitiços. A qualquer momento que o Balrog deseje usar sua grande força para rasgar uma pessoa em duas, tudo que ele precisa fazer é pegar esta pessoa com uma manobra Difícil (com todos os bônus aplicáveis). Uma vez que tenha agarrado a vítima, o Balrog precisa ser bem sucedido numa manobra Muito Difícil +50 menos o bônus de força do adversário, se a pobre alma estiver consciente. Um resultado 100 significa que a vítima foi dividida ao meio e está bem morta. Qualquer resultado menor que 100 é o número de avarias por concussão recebidas menos o bônus de força da vítima, se ela estiver consciente.

O Balrog de *O Senhor dos Anéis* é referido simplesmente como “O Balrog” no conhecimento ocidental, e é um ser tão temível que a presença de qualquer outro de sua espécie dificilmente passaria despercebida. É provável, entretanto, que outros Balrogs tenham ficado presos abaixo da terra seguindo a queda de seu mestre, assim como o Balrog de *Moria* foi; tal circunstância pode ter prevenido sua detecção. Existiram, na Primeira Era, muitos Balrogs, que eram servos de Morgoth, o Inimigo Negro, mestre de todas as trevas e mentor de Sauron. O cataclismo que acompanhou a partida de Morgoth envolveu praticamente toda sua hoste.

De todas as entidades das trevas na Terra-média, exceto Sauron, nenhuma possui maior poder físico que os Balrogs. Originalmente eles vieram das Terras Imortais, assim como os Istari e Sauron vieram, e sua força relativa quando comparada com a dos habitantes da Terra-média é enorme. Mesmo os Dragões temem os Balrogs. Eles são descritos de muitas formas pelos poucos que sobreviveram a sua passagem para contar a história: Balrogs são tanto chama quanto sombra, enorme emutante, viscoso e com “asas-de-sombra”, mais forte que a maior serpente, carregando um chicote de fogo e espada de tamanho e poder tremendos. Como adversários, eles foram chamados por Legolas a maior ruína dos Elfos, salvo o Senhor da Torre Escura. Gandalf lutou por dez dias com o Balrog de *Moria* antes de vencer.

CREBAIN – Um tipo de corvo grande e negro que caiu sob a influência do mal. Os Crebain vivem primariamente na Terra-parda e na Floresta Fangorn. Normalmente eles voam em grandes bandos para ficar de olho uns nos outros e para aumentar a chance de identificar o que quer que estejam procurando. São primariamente batedores, e usualmente não atacam. Eles um bônus de percepção +50 enquanto estão no ar.

DRAGÕES – Existem três tipos de Dragões, e todos foram gerados por Morgoth durante a Primeira Era do Sol. Alguns se arrastam como cobras, outros andam, enquanto os mais miraculosos voam. Todas as variedades usam seus corpos em combate, enquanto muitos dos mais poderosos Dragões também cospem fogo de temperaturas extremas. Dragões têm comprimento de 27-37m e uma envergadura cerca 20% maior que seu comprimento. Toda esta enorme extensão é coberta com escamas incrivelmente brilhantes e resistentes, e maiores que a mão de um homem. Dragões possuem uma presença temível que aterroriza os observadores, da mesma forma que os Balrogs fazem. Além disso, todos eles são espertos, vaidosos, extremamente inteligentes, e possuem excelentes sentidos de todos os tipos. Eles são rapineiros, gananciosos e amam a destruição e o fogo.

Ataques físicos de Dragões são de um poder apavorante. O Mestre de Jogo deve permitir que Dragões ataquem alvos múltiplos, um com cada membro que esteja disponível, mais a boca e a cauda. Todas as extremidades podem ser capazes de atacar mais de uma pessoa com uma subtração de -15 para cada alvo adicional. Um Dragão pode atacar um alvo com duas extremidades adjacentes quaisquer. Entretanto, a mais terrível arma de alguns Dragões é o hálito. Quando usado contra um alvo ele deve jogar na tabela de raio com um BO de 100-150 para até 90 metros. Quando usada contra um grupo, a tabela de bolas é usada com um BO de 50-75 para até 45 metros. Quando usada na tabela de bolas, o hálito cobre um cone com uma base de 15 m de largura. Um Dragão pode soprar fogo uma vez a cada seis rodadas, e até 4-6 vezes por hora.

Com um hálito semelhante a um ciclone de força total, um Dragão pode pôr um rio para ferver como chá quente e reduzir uma próspera povoação humana à cinzas e troncos enegrecidos. Os poderosos Dragões alados apareceram primeiro nos fins da Primeira Era, quando Morgoth, tencionando destruir os Valar, liberou uma hoste de monstros alados cuspidores de fogo liderados por Ancalagon o Negro, mais poderoso de todos os Dragões (Ancalagon faz Smaug parecer um Hobbit desconsolado). Felizmente para os mocinhos, Ancalagon foi morto por Éarendil numa batalha no céu. O monstro exterminado caiu sobre as “Montanhas da Tirania”, levantadas por Morgoth, reduzindo-as (e as esperanças de Morgoth) a um entulho de terra que instantaneamente invalidou os mapas topográficos da Terra-média da época.

Dragões, apesar de ignorantes, são criaturas perspicazes e cruéis que podem raciocinar, sonhar e até mesmo profetizar. Eles estão sempre prontos a suspeitar o pior dos outros, visto que eles mesmos estão sempre prontos para fazer o pior. Nada agrada mais um Dragão que pilhar o tesouro de uma cidade, reunir o saque numa pilha dourada e dormir aninhado sobre ela por um século ou dois. Dragões têm uma fraqueza genuína: eles tendem a ficar vaidosos e complacentes se não desafiados, se entregando a falar por charadas, e cada um aparenta ter um calcanhar de Aquiles, ou ponto macio, onde sua armadura pode ser perfurada e um dano mortal causado.



DUMBELDORS – Uma raça de insetos alados ferozes mencionados em poemas Hobbits. Eles são essencialmente vespas amarelas e negras de 2,7-3,6 kg com veneno que causa 2-20 avarias se o alvo for ferido e receber um crítico e falhar num LR adicional de 3º nível.

ÁGUIAS, GRANDES – As Grandes Águias são os governantes absolutos do ar nas montanhas do norte, exceto por qualquer Dragão em trajes de batalha completos. Águias são os maiores de todos os pássaros e acredita-se que sejam criação divina; os Eldar, os primeiros Elfos, acreditam que as Águias sejam manifestações diretas do Pensamento de Manwë, Senhor dos Valar. Em verdade, as Águias parecem ser dignas de tal admiração. Indomáveis no espírito e nunca malignas, as Águias viviam nas copas das árvores do mundo até que Manwë ordenou que elas construíssem seus ninhos nos picos e penhascos das maiores montanhas da Terra-média e que mantivessem os olhos nas Terras Mortais abaixo, relatando-lhe o que viam e ouviam. Estes informantes alados eram maiores em tamanho que seus descendentes da Terceira Era: Thorondor, o Primeiro Rei das Águias, tinha uma envergadura de 55 metros!

Nos tumultos da Primeira Era as Águias serviram os Eldar corajosamente; após Belerand ter sido engolida pelo mar, as Águias voaram para o leste, algumas se fixaram nos altos picos das Montanhas Sombrias (na época, um lar para os inospitais Orcs), e algumas nas Montanhas Cinzentas, onde os Dragões dormiam, se acasalavam, e então dormiam mais um pouco. Nestes altos picos nevados as rivalidades naturais entre as feras gigantes afiaram suas garras. Mais tarde na Terceira Era, Anões, Elfos, Hobbits, Istari e homens vieram a depender das Águias para resgate, informação e defesa. Quando as Águias decidiram cooperar, os que buscavam ajuda não se desapontaram.

As Grandes Águias da Terra-média são pássaros nobres. Imperiosos, velozes e orgulhosos, estes caçadores não mostram misericórdia com inimigos ou caça. Estando preso nas garras das Águias, um inimigo pode muito bem fechar seus olhos e se preparar para eternidade. Armados com um bico curvo e quatro fortes garras para segurar e esmagar ou empalar sua caça, uma águia não pode ser facilmente submetida pela força. Os olhos da Águia são relativamente maiores que os dos homens e, diferente dos outros pássaros, suas retinas contêm densas concentrações de nervos receptores de cores extraordinariamente precisos que lhes dão um senso de discriminação de cores admiravelmente acurado. Uma Águia em voo pode perceber detalhes em campo aberto oito vezes melhor que um homem. Por exemplo, o Senhor das Águias pode identificar um coelho correndo para se abrigar um quilômetro e meio abaixo à luz da lua! No topo da precisão suprema, os olhos de uma Águia podem apontar tanto para frente quanto para os lados, dando ao grande pássaro um grau incomum de visão periférica. Pequena perda de precisão e clareza ocorre no escuro.

Os grandes dons naturais das Águias fazem delas aliados valiosos na guerra. Embora dominadoras e com poucos sentimentos, as Águias são sucintas, racionais e difíceis de persuadir ou enganar. Diferente dos Dragões, que – um-a-um – têm grande poder destrutivo, as Grandes Águias operam como um esquadrão, e seu conhecimento e sabedoria fazem delas um oponente equivalente para quaisquer das forças do mal na Terra-média. Estas feras extremamente sábias e inteligentes não interferem freqüentemente no curso das coisas do mundo, mas quando agem, sua interferência é de natureza mais forte e efetiva.

ENT, ONODRIM – Os Ents são os maiores e mais fortes das raças naturais. Seus membros são extremamente rijos e podem rasgar pedra e aço quando provocados, o quê, embora raro, é uma visão que poucos desejariam contemplar. Quando enfurecidos, todos que possam ver o Ent devem resistir a um feitiço de Medo de 10º nível. Aqueles que falharem por 1-50 fogem, aqueles que falharem por mais que 50 ficam congelador em terror por 1D100 rodadas. Um Ent pode usar qualquer objeto a mão como projétil lançado da mesma forma que um gigante pode, mas com um BO de 110 devido à sua grande agilidade. A pele de um Ent é extremamente rígida, sendo resistente a tudo exceto fortes golpes de machado. Dessa forma, armas de esmagamento e flechas causam apenas metade do dano e devem causar um crítico “E” antes de serem capazes de jogar na Tabelas de Golpes Críticos Grandes com menos 10. Armas flamejantes ou fogo os afetam como uma criatura normal.



Embora seja o mais velho dos povos falantes, os Ents ficaram adormecidos até a vinda dos Elfos. Os Elfos lhes ensinaram a falar e os inspiraram a se tornarem móveis. Ents são os pastores da floresta e usualmente lembram uma variedade específica de árvore. Isto leva a uma grande disparidade de tamanhos e descrições. Calmos por natureza, os Ents não são pensadores rápidos e não agem impetuosamente, exceto quando incrivelmente raivosos.

Ents são uma raça que definha, parcialmente porque eles estão revertendo para sua forma adormecida de árvores como resultado do cansaço, esquecimento ou amargura. Outra causa importante é o desaparecimento das Entesposas, que, numa migração de muitos anos, se separaram de seus companheiros e sumiram das páginas da história.

FAISTITYCELYN – Um enorme animal semelhante à tartaruga mencionado apenas nas lendas dos Hobbits, o Fastitocalon é grande o suficiente para se acampar em cima dele. Eles têm cerca de 45m de comprimento, e quase tão largos, com uma enorme cabeça e nadadeiras que são extremamente poderosas. Se enfurecidos, eles podem achar bem fácil destruir a maioria dos barcos e navios.

FALCÕES INFERNALS – Cruéis zombarias das Águias, os Falcões do Inferno fazem seus lares em altas cavernas ou em saliências sob protuberâncias rochosas. Um número deles se espalhou por todas as colinas do Sul da Floresta das Trevas. Estas criaturas cresceram até tamanhos de nove metros com envergadura de 9-11 metros, e são parentes distantes das frias serpentes dos dias antigos. Eles não podem cuspir fogo, mas sua armadura física é formidável. Garras de 23 centímetros e presas de 15 centímetros, junto com membros e mandíbula de tamanho equivalente, têm persuadido muitos a se tornarem a próxima refeição dos Falcões Infernais.

Falcões Infernais têm excelente visão noturna e podem planar em completo silêncio sem esforço, permitindo-os então atacar em completa surpresa à noite. (Adicione +50 ao BO para qualquer primeiro ataque à noite se o alvo não fizer uma jogada de percepção com -30 para identificar a fera.) Durante as horas do dia, eles usam um método mais direto; um rápido mergulho com o sol às suas costas, empalando seu alvo em suas garras estendidas. Criaturas um tanto sociais, eles freqüentemente caçam em pares, uma fera cuidando da distração enquanto a outra golpeia por trás. Grandes Falcões Infernais podem suportar, em voo, o peso de dois homens, e são usadas freqüentemente como montarias pelos Nazgûl de Sauron e pelos comandantes Olog-hai.

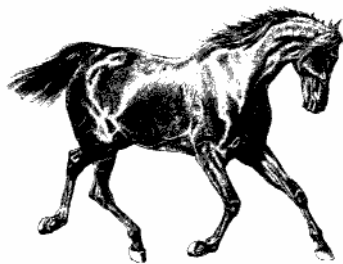
MOSCAS DE MORDOR – As únicas feras em Mordor, cada um destes insetos cinzentos é marcado com o Olho de Sauron em suas costas. Individualmente, eles são parecidos com moscas de cavalos.

GIGANTES – Novamente uma besta lembrada nas lendas Hobbits, estes monstros enormes de 3 metros são famosos por guardar as passagens em Rhovanion. Grandes e de mente simplória, ainda assim eles devem ser evitados. O ataque preferido é com as suas clavas. Gigantes também são capazes de esmagar pessoas sob seus enormes pés e arremessar qualquer objeto grande que estiver à mão. Ambos ataques requerem uma jogada de manobra contra o bônus de movimento e manobra da vítima, e, se for bem sucedido, um ataque com um BO de 90. Objetos são arremessados na tabela de ataque de projétil, causando avarias dobradas, enquanto o ataque de pisada é feito na Tabela de Armas de Duas-Mãos AT-3, causando o triplo das avarias listadas.

HUMMERHORNS – Dizem que estes grandes insetos atacam cavaleiros em suas armaduras. Com uma forma lembrando mosquitos, eles têm uma envergadura de cerca de 1,2 metros e peso de cerca de 4,5 kg. Amam pântanos e áreas alagadas, eles irão enxamear em grande número ao redor de quaisquer desafortunados passantes, atacando até que todos estejam mortos ou as vítimas tornem-se cascas secas.

HUORNS – Huorns podem ser árvores ativas ou Ents imóveis; eles são um tipo de elo perdido. Huorns estão presentes com os Ents 50% do tempo. Huorns lutam e defendem-se muito como os Ents, mas são muito mais lentos e não são realmente conscientes. Em muitos casos eles obedecem à vontade de um Ent e irão lutar ao seu lado embora possivelmente por diferentes razões.

KRAKEN – Enormes parentes malignos da lula gigante, o Kraken é usado pelas forças das Trevas em qualquer lugar onde seja necessário para guardar qualquer área de água salgada ou doce. Cada Kraken tem muitos, muitos membros e pode atacar até três alvos com seu bônus total. Se ele escolher concentrá-los o bônus vai para 50 para cada ataque que ele dirigir para o alvo. Uma subtração de 25 pode ser recebida em cada ataque para cada alvo acima de três atacado na mesma rodada. Uma vez agarrada (Qualquer crítico “C” ou maior), a vítima não recebe o bônus de escudo e o Kraken recebe uma bônus de 20 mais quaisquer bônus pela situação. Como listado na Tabela ST-2, existem três diferentes tamanhos de Kraken. A maior diferença entre os tamanhos é o BO e o TA.



MEARAS – Super cavalos dos Rohirrim, os Mearas são virtualmente adorados pelos cavaleiros. Mearas são muito mais inteligentes, velozes, fortes e audazes que qualquer outro cavalo. Sendo assim cavalos de guerra ideais se puderem ser adquiridos. Nenhum Rohirrim venderá tal garanhão e todos irão perguntar sobre um deles que não esteja nas mãos de um nobre Rohir.

MEWLIPS – Mewlips são uma raça maligna de espíritos canibalescos que dizem ser aparentados com os Wights. Eles preferem alagados e pântanos fétidos, pondo em risco qualquer um nas proximidades. Contudo, uma vez que tenham sido mortos, eles podem se mostrar lucrativos. Se um grupo de Mewlips for morto ou posto para correr, uma jogada de Rastrear com uma subtração de -50 levará o grupo ao covil dos Mewlips e ao seu tesouro, bem como a um grupo ainda maior de Mewlips dispostos num terreno defensivo que eles conhecem bem.

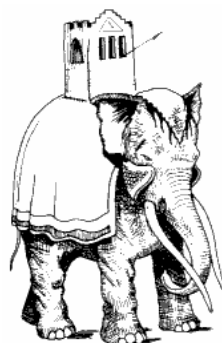
MÛMAKIL – Muito parecidos com o extinto mamute, o Mûmak tem sido treinado como uma fera de guerra pelos Haradrim e outros Sulistas. Todos os Mûmakil amam a batalha e não são facilmente controlados uma vez que se juntem ao combate. Qualquer cavalo que chegue até 30m próximo de um Mûmak deve fazer um LR contra um feitiço de 10º nível ou fugir em terror. (O cavaleiro pode acrescentar seu bônus de cavalgar como modificador.) Devido à armadura do Mûmakil quando este está vestido para guerra e a seu couro naturalmente grosso, todas as flechas causam apenas ½ dano e causam críticos na tabela grande menos 10 e com um resultado D ou melhor.

NAZGÛL – Os maiores dos servos do Mal durante a Terceira Era, os Nazgûl são temidos por todos. Também chamados “Espectros do Anel” ou simplesmente “Os Nove”, estes são nove grandes senhores dos homens que foram escravizados por Sauron na Segunda Era. Cada um cobiçava grande poder e aceitou um dos Nove Anéis dos Homens forjados por Sauron. Visto que os anéis são comandados pelo Um Anel e controlados pelo Senhor do Escuro, os Nazgûl se tornaram seus escravos. Conforme o tempo passava, eles se tornaram imortais em espírito, mas seus corpos gradualmente esvaiu-se na obscuridade. Essencialmente, eles se tornaram “sombas” de grande poder e não agora os mais confiáveis Tenentes de Sauron. O Rei-Bruxo de Angmar, também chamado Senhor de Morgul, é seu comandante. Dos Nove, ele possui o maior poder e habilidade para ação independente. Os Nazgûl temem águas profundas ou correntes, fogo e nomes Élficos sagrados como “Elbereth”. Eles são virtualmente cegos pelos padrões normais, mas possuem um espetacular senso olfativo e podem solicitar a ajuda de outros seres (tais como cavalos especialmente treinados). Seu poder é diminuído durante o dia; Khamûl, o segundo em comando têm um considerável medo da luz. Todos os Nazgûl compartilham suas fraquezas em certo grau, mas todos, incluindo Khamûl, podem dominar seus medos.

Os Nazgûl vestem grandes capas escuras, cotas de malha e elmos. Sob suas roupas, eles não são mais que formas nevoentas com quase nenhuma substância. Os poderes especiais dos Nazgûl são muito numerosos, mas eles também usam armas mundanas como espadas e adagas envenenadas. Um poder especial é o medo. Qualquer à vista de um Nazgûl é afetado com desconforto e terror (sem um LR). Qualquer um tolo o bastante para encará-los em combate e que veja seus brilhantes olhos vermelhos deve fazer um LR de 15º nível ou congelar em combate e ser cortado como um pé-de-milho. Qualquer um que sobreviva a um contato próximo com um Nazgûl ou a um crítico recebido de um Nazgûl deve fazer um LR de 10º nível (Canalização) ou sofrer com o Hálito Negro (Se um crítico for a causa do LR, ela é feita com -30). Isto é algo similar à congelar até a morte – não importa qual a temperatura – mas também congela e destrói o espírito e alma do alvo. A morte ocorre em 10 dias após a exposição, modificada por um número de dias igual ao bônus de constituição da vítima.

Muitas armas que entrem em contato com um Nazgûl irão degenerar até desaparecer. Nenhuma arma exceto aquelas de Ponente ou Élficas podem ferir os Nazgûl mesmo que causem dano. Um LR contra um ataque de 10º nível deve ser feito para qualquer arma que atinja um Nazgûl. Todas as armas são de 1º nível, mas os seguintes modificadores podem ser aplicados: dobre o bônus da arma (+10 soma 20 ao LR); feita por Elfos +20; feita por Númenóreanos +10; se for uma arma Sagrada +30. Estes bônus são cumulativos. (Por exemplo, uma espada curta mágica +15 feita em Númenor poderia ter um bônus +40 para um LR que precise de 45 ou mais.)

Todos os Nazgûl são capazes de usar alguns tipos de feitiços de poderes diferentes. Feitiços de invocação e disparos de fogo são mais comuns. Dos Nazgûl, o Rei Bruxo de Angmar é o mais inclinado a feitiçaria. Geralmente, os Nazgûl montam grandes cavalos negros ou Falcões Infernais que estão acostumados à suas presenças. Estes cavalos provêm os Nazgûl com sentidos físicos. Pelo fato dos Nazgûl serem espíritos, eles vêem melhor no mundo espiritual e contam fortemente com simbioses tais como cavalos para sua interação direta com o mundo normal.



OLOG-HAI – Veja a descrição racial na Seção 2.21.

ORCS – Veja a descrição racial na Seção 2.21.



ARANHAS, GRANDES – Encontradas nas velhas florestas da Terra-média, as Grandes Aranhas são remanescentes de uma raça maligna gerada por Morgoth e multiplicada por Ungoliant. Inteligentes e capazes de falar, estas Aranhas podem facilmente capturar e comer todos exceto o mais valente dos inimigos. A maior das Aranhas na Terra-média durante a Terceira Era é Laracna a Grande. Ela vive em Cirith Ungol e é deixada em paz até mesmo por Sauron. Muitas das Aranhas menores fixaram residência na Floresta Verde, mais tarde renomeada para Floresta das Trevas. Estas Aranhas menores são aquelas representadas pelas estatísticas. Laracna seria muito mais apavorante. Mesmo Aranhas menores são uma força a ser levada em conta quando trabalham juntas em grandes números, possuindo um veneno atordoante, e pode tecer teias muito rapidamente. Qualquer mordida que cause avarias e um crítico “A” ou maior, força o alvo a fazer uma LR de 5º nível contra veneno ou cair inconsciente. Cada LR contra envenenamentos sucessivos é aumentado em 2 níveis. Se qualquer LR falhar por mais que 50 o alvo morre em seis rodadas.

TROLLS – Veja a descrição racial na Seção 2.21.



VAMPIROS – Vampiros são outras das antigas feras dos poços de Morgoth. Muitos dos principais servos e mensageiros de Sauron tomam a forma de Vampiros. Todos os Vampiros podem voar e são armados tanto com armas quanto com poderosas garras na extremidade superior de suas asas. Eles são espíritos e afetam armas da mesma maneira que os Nazgûl, mas com um efeito de terceiro nível apenas. A mais famosa Vampira foi Thuringwethil na Primeira Era. Após ela perder seu manto mágico e desaparecer, o manto foi usado por Lúthien que, junto com Beren, infiltrou-se em Angband e roubou as Silmarils.

WARGS – Assim como as Grandes Águias são maiores que as águias, assim os Wargs são maiores que os lobos normais. Maliciosos e inteligentes, estas feras são grandes o suficiente para servir de montaria para tribos de Orcs com as quais se aliem.



LOBISOMENS – Espíritos malignos mantidos cativos por um grande Mal, os lobisomens foram os servos especiais de Sauron durante as Guerras de Beleriand na Primeira Era. Lobisomens falam tanto a Fala Negra quanto a maioria das línguas Élficas, e isto é apenas uma pequena parte de sua inteligência. Como os Balrogs, eles forçam os oponentes a resistir a sua presença terrível, embora o LR seja baseado apenas num ataque de 5º nível. Maiar menores ou outro tipo de espírito, os Lobisomens não são destruídos facilmente. Se eles forem mortos, o espírito é apenas removido temporariamente do plano físico e retornará para procurar seu assassino.

WIGHTS – Wights aparecem como formas humanas escuras e sombrias com olhos assemelhados a luzes fracas. Eles habitam a mesmo mundo que os temidos Nazgûl e são difíceis de perceber como algo mais que formas escuras e nebulosas. Se vistos com a ajuda de uma mágica especial, Wights irão tomar a forma esfarrapada de grandes senhores dos homens com olhos frios e cruéis. Wights habitam as velhas tumbas dos Dúnedain, enviados como mensageiros do desespero por Sauron e pelo Rei-Bruxo de Angmar.

Wights são extremamente difíceis de matar. Eles recebem metade das avarias de armas não-mágicas, usam a Tabela de Críticos Grandes, e têm o mesmo efeito de dissolução de armas que os Nazgûl, porém no terceiro nível. Qualquer um tocado pelo Wight, ou ferido por sua arma, é afetado como pelo Hálito Negro dos Nazgûl com um efeito de 7º nível. Diferentemente do Hálito Negro, este efeito é imediato. Wights também afetam observadores como um Balrog, mas apenas com 5º nível.

O único modo de matar um Wight permanentemente é destruí-lo fisicamente, abrir a tumba onde habita, e espalhar o conteúdo do túmulo dando-lhes a todos passantes para assim dispersá-los. Se isto não for feito, a tumba será rapidamente reocupada por outro Wight similar. Três diferentes tipos de Wights são dados na tabela. O poder de um dado Wight deve ser relacionado diretamente com o poder do senhor enterrado no túmulo que o Wight habita.



UM EXEMPLO DE AMBIENTE DE JOGO

O Mestre de Jogo, **não os jogadores**, deve ler a fundo estes cenários. Conforme os jogadores se aventuram, o MJ deve descrever as pessoas, criaturas e cenários detalhados nesta seção.

ÁREAS CIVILIZADAS

A ESTALAGEM DA ÚLTIMA PONTE

A *Última Ponte*, assim chamada por ser a ponte mais ao sul que cruza o Mitheithel e a estrutura mais oriental na Grande Estrada do Leste, está dentro à vista da Estalagem. A viagem ao longo da estrada é rápida e estável. São muitos os visitantes da Estalagem (alguns um tanto miseráveis), embora alguns pareçam um pouco ávidos para saber mais sobre os tesouros sussurrados sobre uma cerveja na sala pública. Agora, em TE 1640, a região rude, rochosa e intensamente coberta de florestas da caída *Rhudaurl* conhecida como as *Matas dos Trolls* é uma área perigosa para se viajar. Trolls das Colinas que rumaram para o sul vindo da Charneca Etten (próxima de Angmar) têm se reunido em grandes números e vagam pelas florestas como bem entendem depois que escurece. (Durante o dia eles descansam em seus covis subterrâneos, roendo os ossos de suas vítimas.) Rumores de desaparecimentos são freqüentes. Agora, conversas sobre eventos bizarros e assustadores acontecendo num castelo há tempos abandonado a meio caminho entre a Última Estalagem e a antiga cidade dos Homens-das-Colinas de *Carneth Brin* regularmente alcançam ouvidos espertos dos aventureiros, espertalhões e caçadores de fortuna ousados ou tolos o suficiente para ouvir, refletir e fazer planos.

A própria Última Estalagem é um estabelecimento relativamente seguro, limpo e espaçoso, administrado pela família *Grumm* a gerações. Os donos atuais, *Rubb* e *Bura Grumm*, são honestos e diligentes.

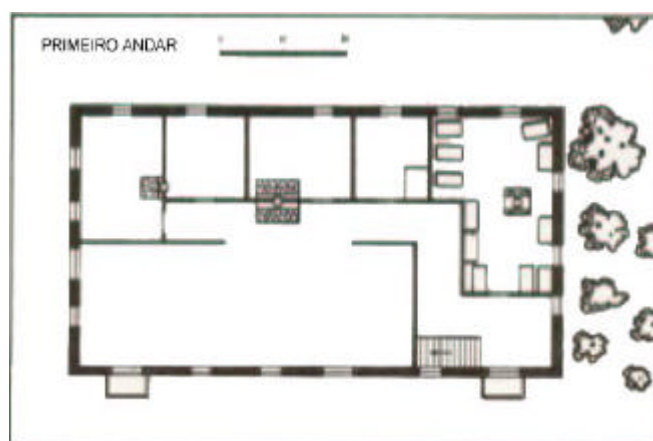
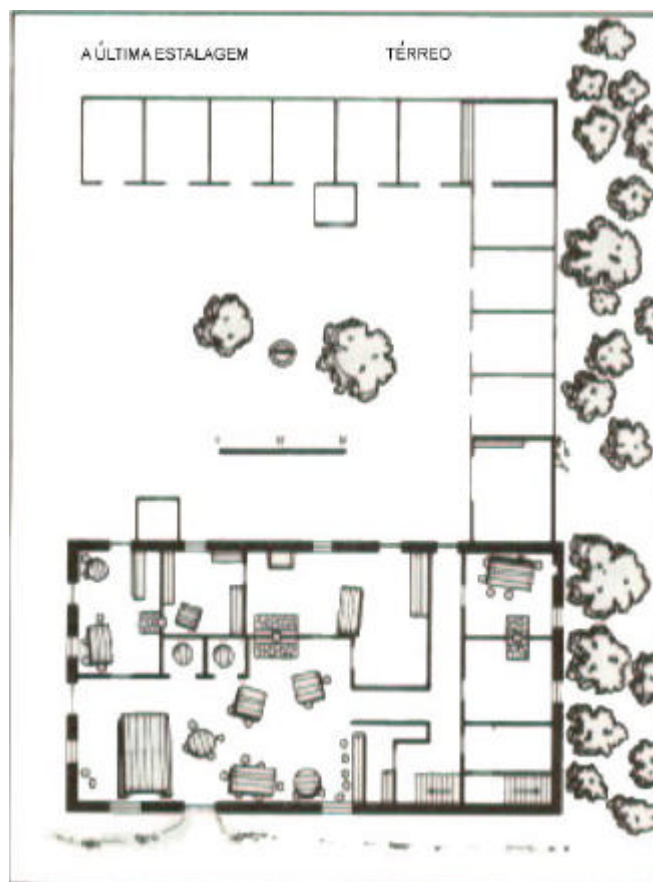
NOTA: Para as capacidades dos personagens, verifique a Tabela Mestra de Personagem, ST-3. Atributos mais específicos para todos os NPC's no Exemplo de Aventura podem ser encontrados na Tabela de Resumo de NPCs.

Os Grumms empregam seus dois jovens filhos como trabalhadores permanentes, e suas filhas *Minna*, *Nannie* e *Geefa* cozinham e limpam. Bura também é reconhecida como uma boa enfermeira empregando poções e ervas curativas com uma habilidade que já fez com que a chamassem de maga. (Na verdade ela é uma Animista.)

Além dos estábulos e campo por trás, o térreo da Última Estalagem ostenta um espaçoso salão aberto, uma taverna menor para bebedeiras sérias e fofocas com os moradores locais, duas tendas pequenas com cortinas, e uma sala de 4 por 4 metros (com uma saída secreta para os sombrios arbustos no lado leste da Estalagem) para discussões privadas, e uma espaçosa cozinha que serve a melhor galinha assada à leste do rio. A família Grumm também mora no térreo em quartos particularmente apertados.

O primeiro andar da Estalagem oferece quatro quartos privados confortáveis e bem aquecidos, e dois grandes quartos de repouso comunal. Que os econômicos sejam avisados, contudo, roubos são comuns em quartos maiores, e bandidos proficientes em bater carteiras regularmente viajam pela Grande Estrada do Leste e saqueiam almas inocentes que buscam economizar uma ou duas moedas de cobre dormindo nos grandes, limitados e frios quartos com seus companheiros viajantes. Devido a fundamental decência dos Grumm, brigas e assaltos são raros, mas ocasionalmente inevitáveis.

Muitos viajam pela Grande Estrada do Leste regularmente e param na Última Taverna em direção a Bri, às cidades de *Rhudaurl* ou, ocasionalmente, *Valfenda*. Inquestionavelmente o visitante mais popular é o menestrel *Turlin*, um camarada encantador e bem-apessoado que é tão liberal com seu dinheiro quanto é com seus contos e canções. *Turlin* dorme na Estalagem a cada duas semanas, mais ou menos, em seu caminho oeste para Bri ou norte para *Carneth Brin*, onde Homens das colinas amantes da música se reúnem. Alguns dizem que o encantamento das baladas *Turlin* com sua bela voz podem fazer cair as escamas das costas de um Troll!



Outro convidado regular na Última Estalagem é *Falen* o Comerciante, um homem de sangue misto de Dúnedain e Oriental, que (é contado) pode vender luz do sol a um Orc. Ninguém, exceto Turlin, sabe mais sobre o que acontece em e ao redor das Matas dos Trolls do que Falen.

Um terceiro freqüentador da Estalagem é o vendedor de ervas-e-poções e pretensur curandeiro, *Goldang*, que fugiu de Gondor anos atrás após inadvertidamente envenenar uma família nobre. Goldang também possui abundantes informações sobre Carmeth Brin, aonde ele regularmente viaja, e declara que as histórias assustadoras sobre o castelo há muito assombrado são verdadeiras. Por umas poucas moedas de cobre, Goldang contará mais, mas apenas na privacidade de uma tenda ou sala.

Outros caminhantes viajam pela Grande Estrada do Leste e ficam na Última Estalagem, mas a maioria cuida de seus negócios e se vai antes que alguém note que eles chegaram.

NOTA: Para informações sobre Contratar Personagens Não-jogadores, veja a Seção 4.241.

Por causa da localização da Estalagem e da distância dos centros de população e produção, os preços dos acessórios tentam a ser um pouco salgados para a maioria dos gostos dos viajantes, cerca de uma vez e meia o preço normal. Comida e abrigo estão disponíveis nos preços normais, mas apenas as armas mais comuns podem ser compradas, usualmente de viajantes procurando ganhos rápidos em moedas de cobre. Roupas não refinadas podem ser compradas de Falen, que também lida com flechas e arcos. Itens mágicos raramente são vistos por perto da Estalagem. Bura Grumm mantém umas poucas ervas curativas numa arca trancada na despensa da cozinha, mas estas não estão à venda. Os únicos meios de transporte terrestre disponível são um cavalo leve e um pônei, mantidos no estábulo da Estalagem. Cada um vendido por uma vez e meia o preço normal.

NOTA: Para mais acerca dos preços, verifique a Tabela de equipamentos e preços, ST-4.

O viajante de primeira vez notará uma melancolia no ar da Estalagem, pois o filho mais velho e mais brilhante dos Grumm, *Leddon*, desapareceu e teme-se que ele esteja prisioneiro dos Trolls nas proximidades das Matas dos Trolls. Os Grumms estão oferecendo uma recompensa de duas moedas de ouro mais refeições e alojamento gratuitos para vida inteira de qualquer um que retorne com Leddon em segurança, ou mais tristemente, que produza o que possa ser identificado como os restos de seu amado filho, que está desaparecido há mais de uma semana. Leddon usa um distinto anel de osso entalhado na forma de um bode empinando nas pernas traseiras, e possui uma horrível cicatriz na panturrilha de sua perna esquerda.

Como em qualquer estabelecimento de encruzilhada, nada é mais abundante que rumores sobre ouro, gemas, armas e itens mágicos e escondidos na área próxima. Com cerveja e biscoitos, na taverna da Última Estalagem alguém pode saber sobre o castelo na floresta dois ou três dias ao norte da Estalagem e logo ao leste do rio, um castelo que dizem estar desocupado e cheio de tesouros. Um camarada bêbado conhecido como *Grepp*, insistindo que somente ele sabe a verdadeira história do castelo, conta de um grosseiro mas detalhado mapa que pode levar até os espólios escondidos profundamente dentro da fortaleza. Ele até mesmo declara que por uma moeda de ouro, ele poderia localizar e entregar uma cópia do mapa do tesouro. De acordo com Grepp, um fazendeiro bebarão e fofoqueiro local, o castelo há muito tempo atrás pertenceu a um bem-nascido mas misterioso nobre Edain, um Mago cujos experimentos com animais eram muito comentados e temidos. Grepp chama o castelo *Herubar Gûlar*, ou “Habitação do Senhor da Alta Feitiçaria”, e aconselha que se alguém tiver sorte o suficiente para evitar as muitas armadilhas e ciladas que ainda guardam a riqueza escondida lá, ele poderá ser o homem mais rico e mais poderoso em toda região das Matas dos Trolls. Quando alguém ri de sua história exagerada e pergunta por que ele próprio não clama a pilhagem para si, Grepp apenas balança sua cabeça e diz: “Eu sou velho e covarde demais para isso”.

SIGNIFICADOS DOS LAYOUTS:					
1.	ÁRVORE		12.	MESAS OU CAMAS	
2.	ARBUSTO		13.	ESTANTE	
3.	CISTERNA		14.	PORTA DE MADEIRA	
4.	PASSAGEM SECRETA OU PORTA		15.	LAREIRA	
5.	ESCADAS P/Baixo		16.	JANELA	
6.	CANAL SECO OU CAMA QUEBRADA		17.	CAMA	
7.	ENTRADA DA CAVERNA		18.	CORRENTE	
8.	CAMINHO		19.	TERRA	
9.	ESTRADA		20.	PAREDE DE PEDRA	
10.	ROCHA MÓVEL		NOTA: Todas as passagens e portas secretas parecem ser paredes ou passagens normais de ambos os lados.		
11.	AMEIA				

Aqueles assustados demais pelas histórias de Grepp ou pelos avisos dos outros para montar uma expedição exploratória para o castelo na floresta podem querer reunir uns poucos amigos com idéias afins e atingir um objetivo mais simples, como patrulhar um covil de Troll e se tudo correr bem, assaltá-lo. Tais covis são escavados nas rochas nos profundos bosques adjacentes à Estalagem, e muitos guardam espólios substanciais.

Aventureiros de corações fortes podem aceitar a oferta dos Grumms e procurar por seu filho, Leddon, esperando resgatá-lo – talvez conseguindo algum ouro e gemas no processo – e para retornar e clamar pela recompensa.

Sob os olmos e carvalhos sombrios das Matas dos Trolls, muitas aventuras esperam. Descanse na Estalagem e descubra tanto quanto for possível, pois uma vez dentro dos bosques você descobrirá porque esta terra é desabitada, e porque os homens a chamam de *Matas dos Trolls*.



O CAMPO

Três graves perigos esperam aqueles corajosos ou ambiciosos o suficiente para explorar e andar pelos escuros e perigosos bosques chamados de Matas dos Trolls; rudes e supersticiosos *Homens das colinas*, as criaturas nada agradáveis que dão a região seu nome, os *Trolls-da-colina*, e as patrulhas vagantes de Orcs de Angmar. Não importa se procurando por ervas curativas ou um estoque de gemas, qualquer um deve evitar o melhor possível encontrar algum deste trio desagradável de grupos ameaçadores. Perigos naturais – tais como topar com uma matilha de lobos famintos ou um urso negro protegendo seus filhotes – também abundam nestas florestas selvagens. A única chance de encontrar amizade nos íngremes campos ao norte da Grande Estrada do Leste é o raro encontro cara-a-cara com um Hobbit, pois uns poucos Grados ainda habitam as Matas dos Trolls. O único problema é que um Grado desajeitado o suficiente para se esbarrar com ele, estará provavelmente drogado, meio-morto e completamente insano.

NOTA: Para mais informações sobre como se mover pelas Matas dos Trolls em busca de ação, e o que acontece quando você a encontrar, veja as Seções 5.23, *EVADIR E ESCONDER*, e 5.24, *ENCONTROS*. A TABELA DE ENCONTROS, ST-10, também provará ser útil.

OS HOMENS DAS COLINAS

Os Homens das colinas, descendentes dos Dunlendings e tão hospitaleiros quanto eles, combateram o Rei-Bruxo quando ele subjugou (alguns poderiam dizer destruiu) Rhudaur centenas de anos atrás. Agora eles lutam por ele, ao menos quando “solicitados”. Amantes de joalheria de cobre e canções barulhentas e obscenas (funkeiros), os Homens das colinas aproveitam uma vida ao ar livre, escalando penhascos escarpados como cabritos monteses. Supersticiosos e xenofóbicos, os Homens das colinas temem as trevas e preferem passar as longas noites de inverno em seus lares, falando em voz

muito alta, gritando insultos e maldições uns com os outros, e rindo das desgraças e equívocos que poderiam trazer lágrimas a uma raça mais de homens mais compassivos.

Entre eles mesmos, os Homens das colinas falam *Dunael*, embora muitos conheçam Westron bem o suficiente. Eles também oferecem sacrifícios para suas desprezíveis divindades vingativas, e desprezam profundamente os Woses, Anões e Dúnedain (todos raramente vistos nestas partes), bem como os Orcs e os Cabeças-de-palha (os Rohirrim).

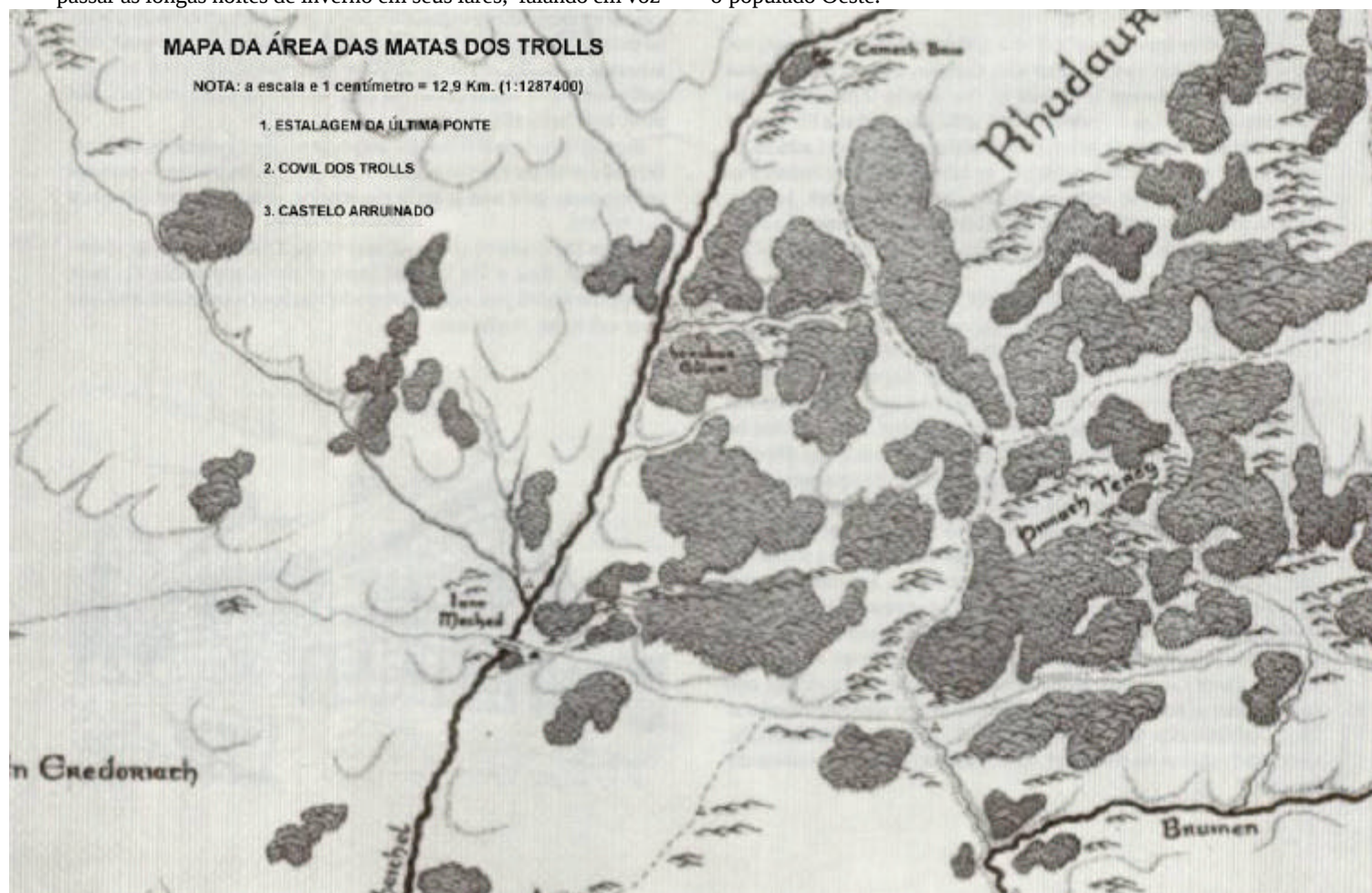
Os Homens das Colinas são grandes rastreadores, sendo impossível perderem-se ou saírem de sua trilha, e são silenciosos como gatos da montanha. Eles conhecem as Matas dos Trolls tão bem que poderiam ser guias de excursão com os olhos vendados, mas, é claro, eles nunca confiariam em você o suficiente para sequer lhe virar as costas. (Um aventureiro sábio os trataria da mesma forma).

OS TROLLS DAS COLINAS

Trolls são grandes, feios, estúpidos, “barra pesada” e sedentos de sangue, e os Trolls das Colinas das Matas dos Trolls, embora um pouco mais inteligentes que a maioria de seus parentes, não são exceção. Trolls das Colinas falam um pouco de Westron, usualmente o suficiente para fazê-lo entender que está em grande perigo e tem não mais que um instante para fazer amigos ou morrer. Não há nada que os Trolls gostem mais do que triturar carne e ossos em seus dentes medonhos, embora eles prefiram engordar uma vítima por um período de vários dias antes de jantar o infeliz desafortunado. Trolls das Colinas empregam martelos assim como suas clavas e como a maioria dos Trolls, devem evitar a luz do sol ou serão transformados em pedra. A visão de tais estátuas provoca em seus camaradas-Trolls ataques súbitos de incontroláveis e abomináveis risadas.

AS PATRULHAS DE ANGMAR

O Rei-Bruxo mantém seu olho bem próximo das Matas dos Trolls. Seus Orcs e Wargs regularmente patrulham as florestas de Rhudaur, farejando notícias e carne fresca viajando de e para o populado Oeste.

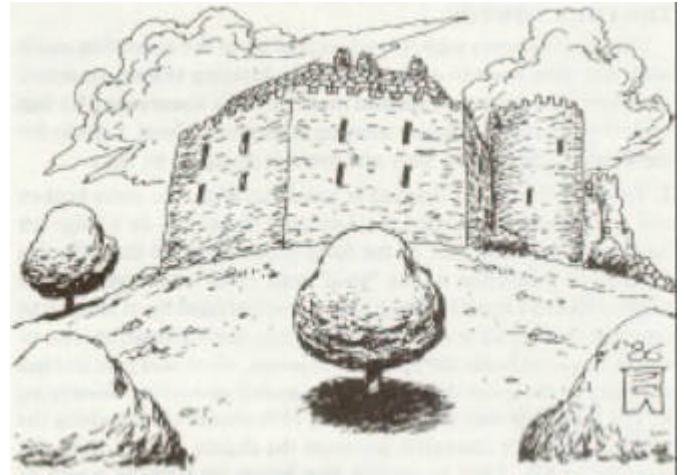


LOCAIS DE AVENTURA

O CASTELO ARRUINADO

Três dias ao norte da Última Taverna e logo junto a um afluente do Mitheithel ficam as decadentes e lúgubres ruínas de um outrora magnífico castelo, *Herubar Gûlar*, a Habitação do Senhor da Alta Feitiçaria. O riacho que uma vez alimentou um fosso que defendia a fortaleza de ataques frontais agora passa através da parede e corrói a Torre 3, que está inundada, e já derrubou a Torre 4, que represou o riacho e desviou seu curso. (Um rio subterrâneo passa por trás da parede e provê uma fuga das mais profundas entranhas do torreão, se alguém conseguir chegar tão longe em sua exploração do muito temido Castelo na Floresta). O portão principal está entortado e enegrecido. A entrada no lado do castelo onde fica a despedaçada ponte de tábua está inundada; o acesso pela estrada, contudo, é alto e seco. Penhascos escarpados descem por trás do castelo e fornece a proteção ideal para seus moradores atuais, um barulhento bando de Orcs liderados por seu capitão, *Thuk*, e seu mestre, o viajante e esquivo Mago agente do Rei-Bruxo conhecido pelos Orcs do castelo como *Ar-Gûlar*. (O PC perceptivo reconhecerá o bem-apegoado malfeitor de suas aparições regulares na Estalagem, onde ele canta e encanta audiências como *Turlin*, o menestrel errante.) Ar-Gûlar é, na verdade, um nobre Edain caído, o filho bastardo de um poderoso senhor de Rhudaur, que lhe negou qualquer herança mas fez com que recebesse uma educação extraordinária. Ele desenvolveu um gosto pelo logro, o uso de magia e feitiçaria, e vingança contra a nobreza Edain. Assim ele foi levado pelo destino aos portões negros do reino do Rei-Bruxo.

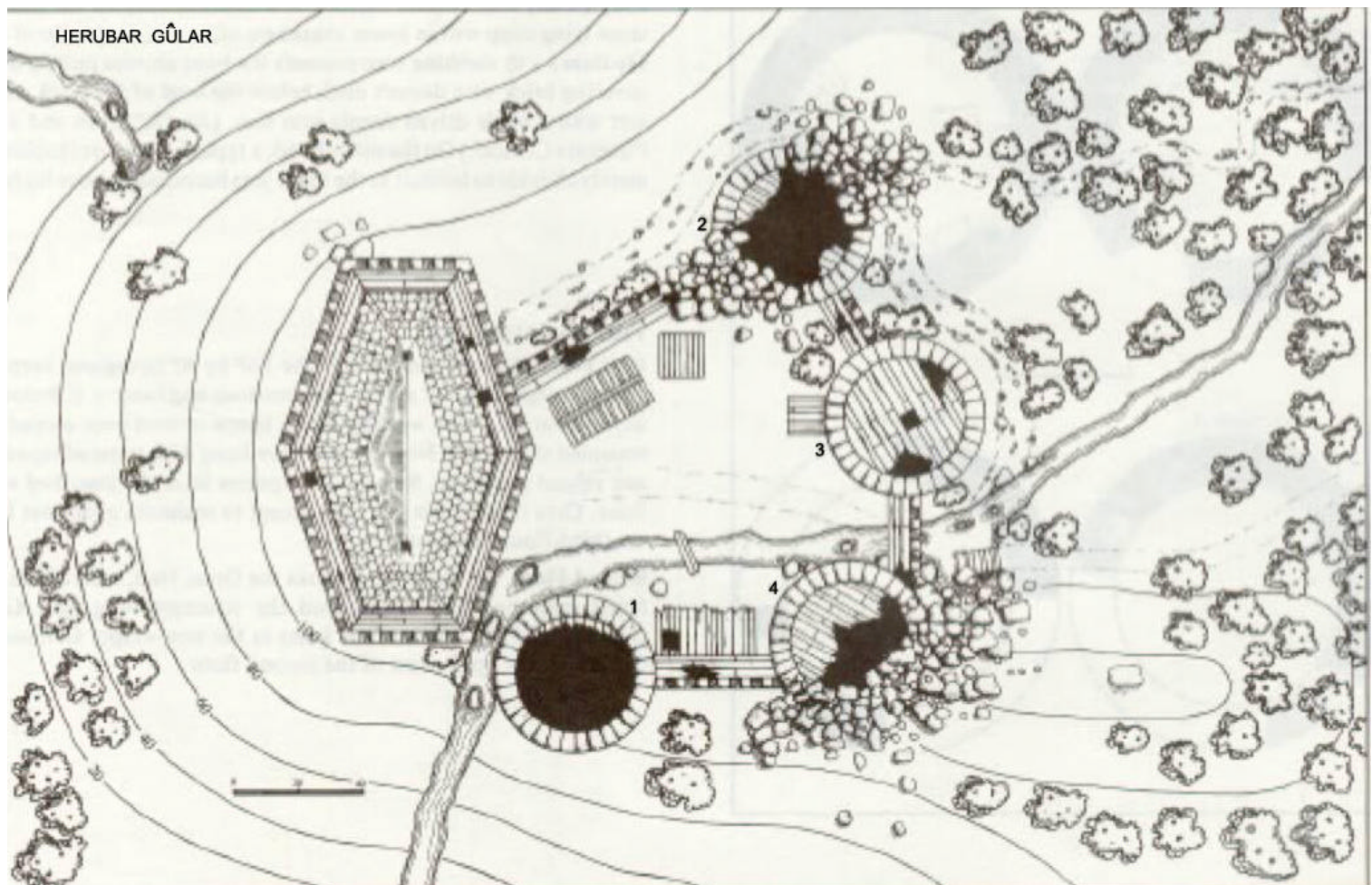
As obrigações de Ar-Gûlar são três: primeiro, coletar toda a informação que puder sobre os habitantes da região e seus



movimentos e objetivos; segundo, causar-lhes tantos problemas quanto for possível enquanto toma tanta riqueza quanto puder; e terceiro, relatar tudo que descobriu e entregar ao Rei-Bruxo a maioria do que ganhou através de sua pérfida magia negra.

A entrada óbvia para o castelo é subindo a estrada ou ao longo do leito do riacho, tomando cuidado para ficar por trás da generosa cobertura de árvores e arbustos. Ao menos dois vigias Orcs ficam de serviço. Do segundo pavimento da Torre 1, onde os Orcs dormem, e do terceiro pavimento do torreão hexagonal, onde um observatório arruinado provê uma ampla visão da paisagem antes dos portões, Orcs estão sempre vigilantes depois que escurece. Durante as horas do dia, guardas Orcs não vêem muito bem e confiam em seu aguçado senso de audição.

NOTA: Escadas e passagens secretas correspondentes são marcadas pelas letras maiúsculas correspondentes.



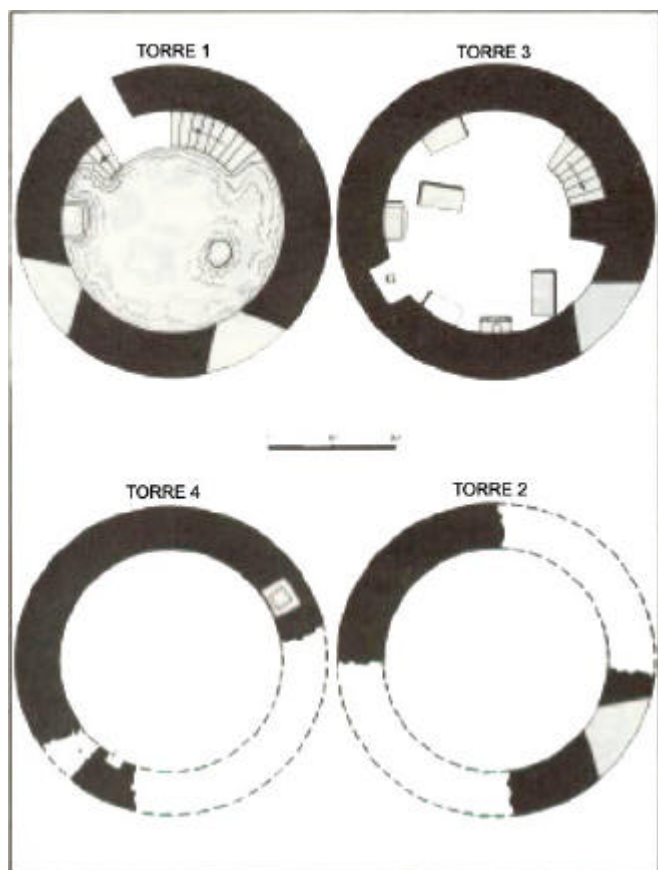
AS QUATRO TORRES

Aqueles aventureiros com coragem suficiente para adentrar as muralhas arruinadas do castelo podem primeiro querer explorar as quatro torres decaídas, para verificá-las e pegar espólio deixado lá. Todas as quatro torres possuem 4,5 metros de diâmetro e possuem escadas em seu interior que levam para o pavimento acima. Para sorte do aspirante a saqueador, apenas uma torre está ocupada por Orcs.

1. Torre 1. A Torre 1 está alagada no porão, as escadas estão quebradas e perigosas. Uma arca corroída de cor dourada repousa numa prateleira três metros abaixo do nível da água do poço de quatro metros de profundidade que preenche esta torre. O brilho do “ouro” pode puxar os olhos de alguém, mas o peixe aguilhoador e o pequeno kraken (7,5 metros da ponta do tentáculo até o topo da cabeça) repousando nas sombras profundas podem puxar a mão, o braço ou mais ainda! A arca contém jóias, prata e ouro no valor de 200 mo, e está corroída a ponto de não poder ser puxada sem se arrebentar. O primeiro que mergulhar no poço arrisca uma chance de 10% de perturbar o kraken; cada mergulho após o primeiro aumenta a chance em 5%. Cada mergulho bem sucedido traz 1-100 mp em jóias e dinheiro. O peixe aguilhoador é meramente um aborrecimento e não causa dano mais sério que feias brotoejas. (Os PC's não sabem disso e podem suspeitar que o peixe seja venenoso.)

NOTA: Veja ST-2, TABELA DE RESUMO DAS CRIATURAS, e a Seção 4.24, DESCRIÇÕES DAS CRIATURAS DA TERRA-MÉDIA, para mais informações sobre o kraken.

2. Torre 2. Esta estrutura está em ruínas; apenas ossadas humanas espalhadas, um esqueleto com uma flecha atravessando as costelas, e um fedor bestial recebem o herói que chega.



3. Torre 3. Aqui os 10-20 Orcs que chamam o castelo de lar dormem, mantendo suas armas à mão, e discutem sobre quem pode engolir mais rápido um Grado (Hobbit) vivo. Ao menos cinco Orcs estão sempre presentes aqui; podem aparecer de um a sete a mais, dependendo da hora do dia e do nível de atividade na região. Aqueles que não estiverem dormindo ou estirados no segundo pavimento da Torre 3 estão fora em patrulha ou na Torre de Vigia (anteriormente um Observatório) no terceiro pavimento do Torreão. Contudo, eles responderão a qualquer alarme ou perturbação. Como a maioria dos Orcs, estes do castelo temem água bem como luz, e são surpreendentemente hábeis curandeiros. Também existe na Torre 3 uma passagem secreta construída na grossa parede que leva para baixo para o primeiro nível das câmaras inferiores da fortaleza; esta passagem é conhecida apenas pelo comandante Orc pelo próprio maligno lorde Ar-Gûlar.

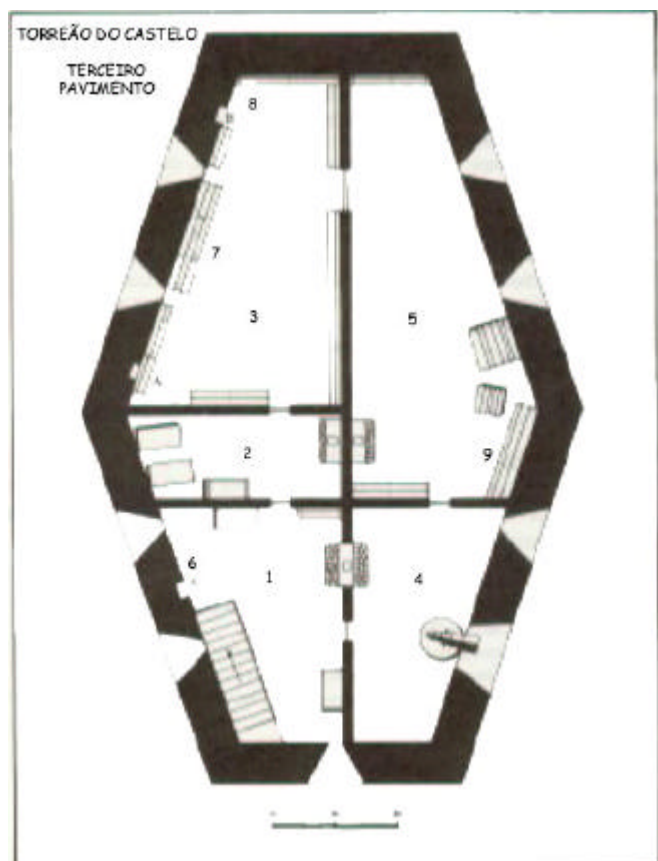
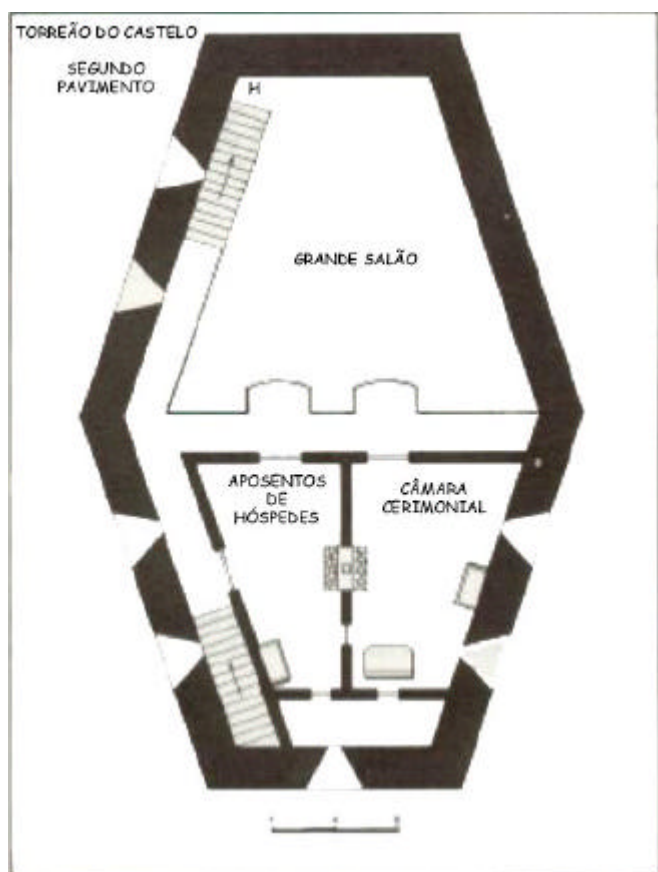
NOTE: Os PCs precisam fazer uma jogada de Percepção Difícil (-10) para determinar se eles descobriram ou não a passagem.

4. Torre 4. Crebain tomaram a Torre 4 como sua posse; aqui até trinta e três desse grandes pássaros negros vivem enquanto espionam para o lorde e brigam entre si por todo o dia. A qualquer momento, apenas 3-30 destes pássaros estão presentes. Crebain também pegam ninharias e pequenas jóias, guardando-as para seu mestre, Ar-Gûlar. Cada um dos vinte ninhos contém espólios no valor de 1-10 mp; os Crebain lutaram para proteger seus ninhos e voaram em algazarra para despertar todos os Orcs do castelo num momento ou dois (20% de chance a cada rodada). Crebain também são voadores muito rápidos, com velocidade de cruzeiro de 42 metros mais um bônus de 12 por rodada. Eles podem viajar a quatro vezes esta velocidade quando estão levando mensagens secretas urgentes para Ar-Gûlar, onde quer que ele possa estar, e podem encontrá-lo em menos de uma hora quando ele está entretendo na Última Estalagem, por exemplo. A Torre 4 também possui uma passagem secreta construída na grossa parede que leva para baixo para o Nível 2A das câmaras inferiores das masmorras. (Os PCs precisam fazer uma jogada de Percepção Muito Difícil (-20) para descobrir a passagem.) Atrás de um tijolo levemente deslocado para fora, marcado com um quase indescrimível “X” e cerca de 1,2 metros acima do chão jaz uma simples caixa coberta de couro com uma fechadura Fácil (+20). Dentro da caixa está uma duplicata da chave da arca de tesouro que está no fundo das câmaras inferiores do castelo, no Nível 3. Uma armadilha perfurante Média (+0) protege a caixa; qualquer um que puxe o tijolo solto e não esteja agachado abaixo do nível do tijolo terá uma lâmina enfiada profundamente em seu corpo. (Um Crítico “A” de Corte e um “C” de Perfuração.) Por outro lado, um típico Anão ou Hobbit irá meramente rir sozinho da lâmina que passou acima de sua cabeça.

O TORREÃO DO CASTELO

Primeiro Pavimento. O pavimento térreo do torreão hexagonal de 36 por 24 metros já foi um elegante salão de impressionantes proporções e beleza. (Obviamente para qualquer um exceto um Orc, um rico barão ou lorde Edain já possuiu e ocupou o castelo.) Agora as paredes estão cheias de tapeçarias esfarrapadas e pinturas rasgadas. Esculturas despedaçadas espalham-se sobre o chão de pedra esculpido. Orcs raramente entram no Torreão exceto para manter vigilância do observatório do terceiro pavimento.

Segundo Pavimento. Um balcão proporciona uma vista panorâmica do Grande Salão, onde bailes e banquetes animavam e iluminavam a estrutura há muito tempo atrás. **Aposentos de Hóspedes** e os restos de imagens na agora vazia **Câmara Cerimonial** ocupam o resto do segundo pavimento.



Terceiro Pavimento.

1. Quarto do Lorde. Este câmara de 11 por 7 metros guarda uma passagem secreta (construída na parede) que leva à Biblioteca, contornando a Câmara dos Servos.

2. Câmaras dos Servos. Um aposento de 9 por 4 metros onde os servos pessoais do lorde-Mago dormem e permanecem prontos para servi-lo a qualquer hora.

3. Biblioteca de Conhecimento. Estantes de livros que chegam ao teto foram a maioria das paredes da Biblioteca. Mapas destruídos e amarelados e livros rasgados estão espalhados pelo chão e pelas mesas. A poeira está sobre tudo. (A Biblioteca, aproximadamente 15 por 7,5 metros, também contém um segredo, uma sala não pilhada e duas passagens secretas discutidas mais adiante em 6, 7 e 8.)

4. Observatório/Posto de Observação. Uma sala de 11 por 6 metros com janelas olhando para estrada que leva aos portões do castelo. O telescópio numa janela está funcional, mas as lentes estão manchadas. Orcs usam esta sala como posto de observação; o vigia é trocado a cada quatro horas. Sempre há ao menos um Orc aqui, e há uma chance de 10% do Capitão Orc, *Thuk*, vir aqui num dado período de 10 minutos.

5. Laboratório. Esta câmara de 20 por 6 metros guarda textos e papéis antigos, e dispositivos experimentais incompreensíveis, todos em desordem. Uma pequena sala secreta (discutida mais à frente em 9) permanece imperturbada, escondida atrás de estantes de livros que vão do chão ao teto.

6. Passagem Secreta (Quarto). Esta estreita passagem secreta construída na parede leva diretamente à passagem secreta escondida atrás das estantes de livros na Biblioteca.

7. Sala Secreta. Apenas Ar-Gûlar (Turlin) sabe desta estreita sala escondida por trás das estantes de livros na Biblioteca; ele a mantém intacta tanto por gostar dela quanto por garantia, poderia o Rei-Bruxo se voltar contra ele ou dispensá-lo. (Ar-Gûlar também deseja manter sua presença como usuário de magia e agente de Angmar um segredo, é claro.) A sala guarda mapas regionais e histórias e bestiários variados de interesse para viajantes nas Matas dos Trolls; espalhado por sobre a mesa estão dez textos de feitiçaria dos Númenorianos Negros. Cada tomo pesa algo mais que 4,5 kg e podem render 30 mo em Fornost ou em outra cidade. (Os muito audazes podem querer tentar vender os volumes em Cam Dum, que é mais próxima, porém mais arriscada.) Muitas rimas escritas em pergaminhos empoeirados e chamuscados tanto previnem quanto convidam aqueles intrépidos o suficiente para encontrar e examinar esta sala, que é Extremamente Difícil (-30) de descobrir. Um destes poemas jaz exposto sobre a mesa:

Profundo abaixo, descendo profundo

O tesouro aqui será encontrado.

Depois das bestas e próximo aos poços

O sábio pela riqueza é saudado, o tolo é pela morte abraçado!

NOTA: O MJ é aconselhado a fazer uso completo da informação e pistas contidas nesta câmara secreta, muitas delas levarão a futuras aventuras tanto dentro do castelo quanto fora dele.

8. Passagem Secreta. Esta espiralada e muito estreita escada leva para baixo, para o quarto inferior do lorde-Mago, escondido no primeiro nível das câmaras inferiores do torreão. Para descobrir esta passagem secreta é preciso ser bem sucedido numa jogada Muito Difícil (-20) de Percepção.

9. Sala Secreta. Esta pequena câmara, escondida por trás das estantes de livros no Laboratório, é desconhecida por Ar-Gûlar e pelos Orcs. Aqui o lorde Edain dos tempos antigos guardava papéis documentando seus experimentos acerca da alteração do tamanho e funções de diversas feras nativas da região. (O texto escrito à mão termina bruscamente, sugerindo que o lorde-Mago largou seus estudos subitamente.) Os papéis pesam 4,5 kg no total e podem valer 10-100 mo para as pessoas certas no lugar certo – uma cidade grande, de preferência. A sala é Extremamente Difícil (-30) de descobrir; Ar-Gûlar não suspeita de sua existência e acredita que a sala secreta da Biblioteca guarda todos os segredos de antigamente.

AS CÂMARAS INFERIORES DO TORREÃO

Nível Um

1. Arena. O primeiro nível abaixo do solo já abrigou uma elegante arena de combate e um bem iluminado palco para execução de canções, dança e drama. A arena submersa agora guarda pilhagens tomadas pelos Orcs de viajantes e outros suficientemente tolos para viajar pelas Matas dos Trolls. Guardando as moedas de bronze, cobre, prata e outro espalhadas pelo chão do poço (e acorrentado ao seu centro) está um furioso e não-muito-bem-alimentado urso negro chamado pelos Orcs carinhosamente de *GRRR*. O urso é uma fera de 3º nível e tem 150 Pontos de Vida. (Veja a Tabela ST-2.) Todos os Orcs devem depositar seu saque aqui (sob os vigilantes olhos de seu comandante), e todos fazem. Os despojos espalhados por todo chão da arena incluem: 5000ml, 2000mb, 5000mc, 500mp e 30mo.

2. Depósito e Adega. Saqueada e arrebitada, esta câmara é inútil, guardando apenas teias de aranhas e garrafas de vinho vazias e quebradas.

3. Sala dos Heróis. Descendo as escadas e virando à esquerda encontra-se a sombria Sala dos Heróis. Esta longa e estreita passagem é decorada com retratos de família rasgados dos habitantes originais do castelo e à primeira vista parece inútil para o caçador-de-tesouros. Contudo, um exame minucioso revelará um sujo e muito empoeirado mapa rude das câmaras inferiores do castelo. (Outras mensagens encorajam alguém a buscar tesouros maiores nas profundezas do castelo.) Enfiada nas molduras de três pinturas no fim da sala próximo da estátua está a joalheria totalizando 50mo.

4. Estátua. Este grande gigante de pedra de 2,4 metros é na verdade um golem adormecido. Mesmo um leve toque num dos três retratos que escondem as jóias da família trará à vida o imponente golem. O golem não descansará até aqueles que ousaram perturbar os retratos, deixarem a Sala ou juntarem-se aos seus ancestrais no esquecimento.



5. Quarto Secreto do Lorde. É aqui que o lorde-Mago dos tempos antigos normalmente descansava, dormindo numa cama-plataforma elevada próxima a uma arca de itens mágicos.

Itens na Arca:

1. Uma cota de malha +15 de metal dourado que se contrai ao contato com perspiração. Cada vez que o usuário entrar numa situação extrema, há uma chance de 20% de receber um Crítico "C" de Esmagamento a cada vinte e quatro horas.
2. Dez flechas +10 e mais uma, similar em aparência às outras, que quando atirada retorna para atacar o arqueiro em vez de seus adversários. O ataque é resolvido normalmente; o arqueiro joga qualquer crítico resultante para si mesmo.
3. Um par de botas brilhosas que não deixam trilhas quando você anda, mas que após 8 horas de uso constante, correm com o descuidado usuário em direção ao leste por uma hora. (Inscrito no couro de ambas as botas está um aviso Élfico alertando que você conseguiu mais do que suspeita.)
4. Amuletos e joalheria no valor de 25 mo, incluindo um anel de osso entalhado na forma de Rhudaur.
5. Livros, pinturas e papéis de conhecimento que parecem muito importantes, mas que de fato são fraudes. Por exemplo, versos escritos num elegante manuscrito Sindarin parecem dar pistas para mais segredos sobre o castelo, mas que de fato levam a armadilhas mortais nos níveis inferiores.
6. Uma adaga mágica +15 que bale como uma ovelha quando Orcs estão num raio de 30 metros do portador.
7. Uma genuína flecha +20, reutilizável de recuperada, para matar Falcões Infernais. (Role qualquer Crítico normalmente e role como "Exterminadora" na Tabela CT -10.)
8. Uma poção que, quando engolida, dá o Dom da Visão da Câmara Inferior. Tomar o conteúdo do pequeno frasco dá uma breve visão da câmara mais inferior do castelo; áreas perigosas são marcadas em vermelho e locais onde espólios são mantidos aparecem em amarelo. O PC com uma boa memória (Inteligência) pode assim ser capaz de desenhar um esquema detalhado do Nível 3 das Câmaras Inferiores.
9. Uma poção clara como aquela descrita acima, exceto que ela provê uma falsa visão do Nível 3. De fato, esta visão inverte as áreas de espólio e perigo.

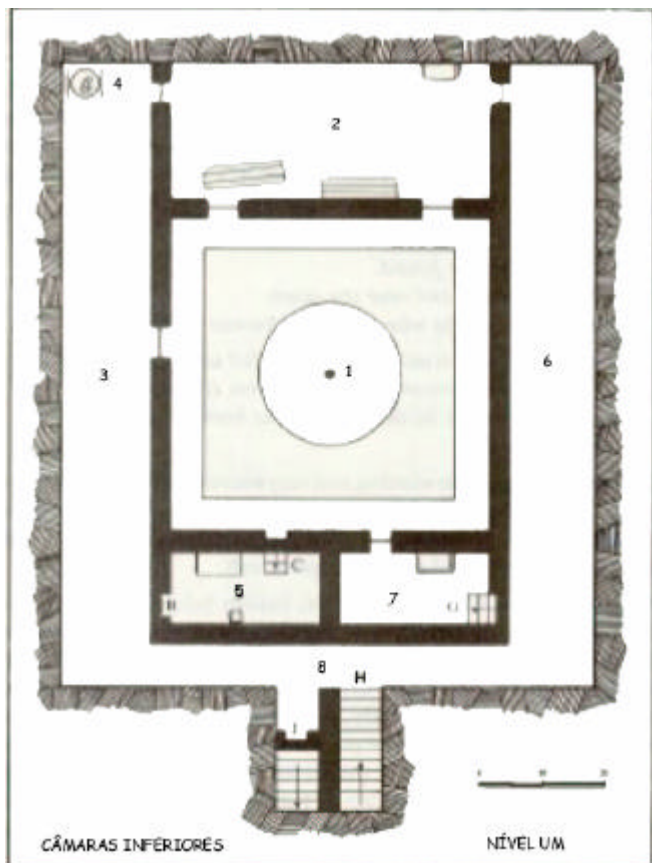
6. Área de Estocagem de Armas. O excesso de armas capturadas em batalha e emboscadas são mantidas à direita das escadas nesta longa e estreita câmara. Orcs não podem ou não irão usar os itens empilhados aqui de forma aleatória.

Itens na Área de Estocagem de Armas:

1. Pilhas de 220 de cada tipo de armas e armaduras normais, porém manchadas e escurecidas.
2. Duas Espadas Largas +5.
3. Uma Mangüal +5.
4. Uma Lança Leve mágica +5 que retorna ao seu lançador apenas após o primeiro erro em qualquer período de vinte e quatro horas. (Para mais informações sobre Itens Mágicos, veja a Seção 4.56.)
5. Um Arco Longo com três flechas +5.
6. Um Machado de Guerra que pesa apenas 40% do peso médio de um machado similar.

7. Sala de Depósito. Roupas reservas e detritos são empilhadas aqui.

8. Corredor e Escadas.



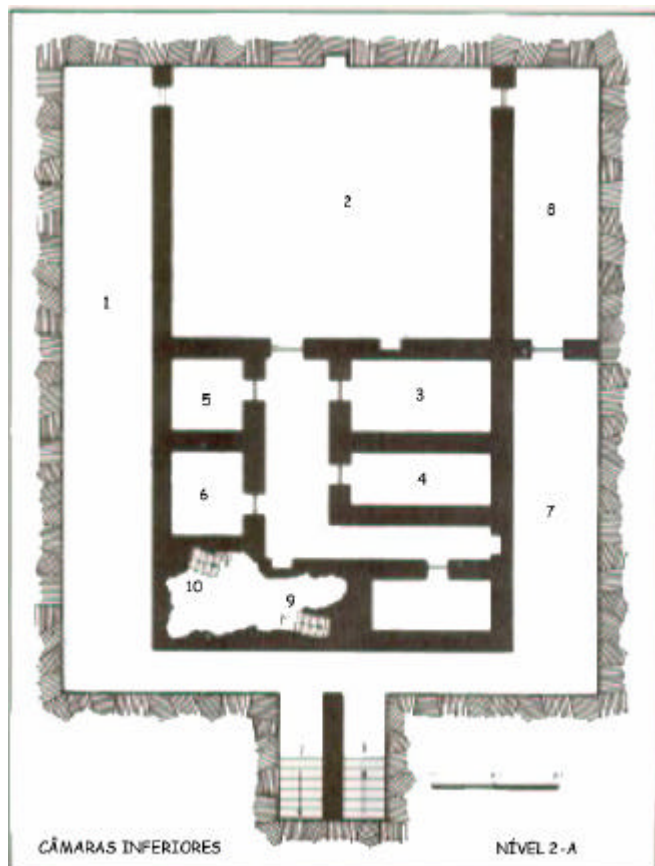
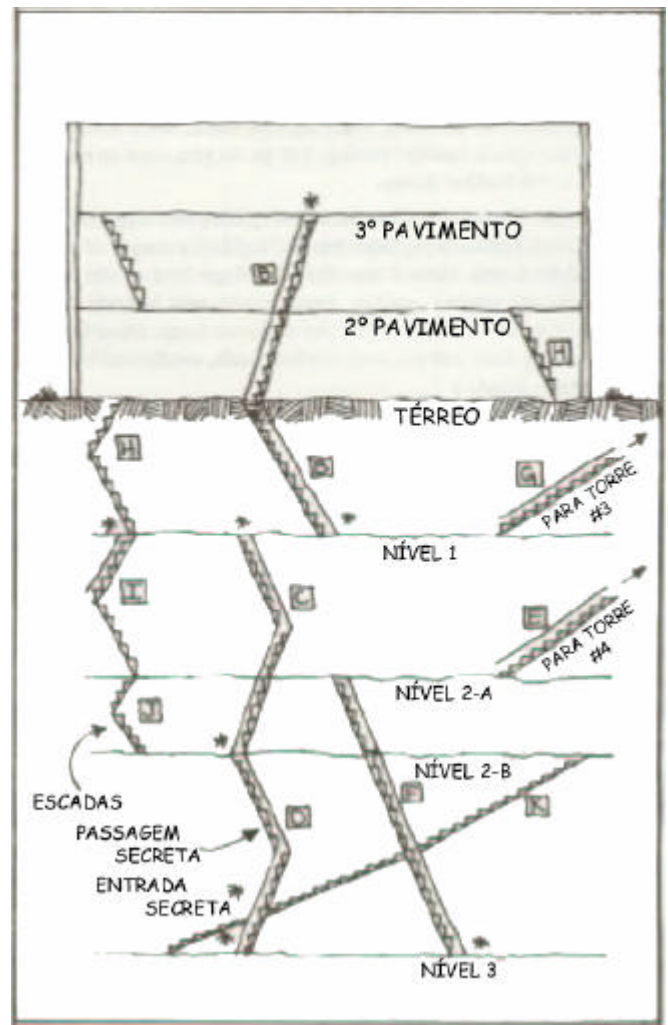
Nível 2-A

1. Depósito de Ervas e Poções. Localizado à esquerda das escadas, nesta câmara de 30 metros por 4, iluminada artificialmente, brotam cogumelos em abundância. Dez variedades de ervas e poções (algumas curativas, algumas nocivas) também crescem em abundância.

NOTE: Os PCs devem rolar um dado: o número rolado representa a erva escolhida. Cheque em ST-5, TABELA DE ERVAS, VENENOS E DOENÇAS, para mais informações.

ERVAS E VENENOS

1. **Arfandas.** 2-20 doses crescem por mês.
 2. **Culkas.** 1-10 doses crescem por mês.
 3. **Belan.** 1-10 doses crescem por mês.
 4. **Gariig.** 1-10 doses crescem por mês.
 5. **Attanar.** 2-20 doses crescem por mês.
 6. **Degjik.** 1-10 doses crescem por mês.
 7. **Arnuminas.** 2-20 doses crescem por mês.
 8. **Kilmakur.** 1-10 doses crescem por mês.
 9. **Kly.** 1-5 doses crescem por mês.
 10. **Uraana.** 1-5 doses crescem por mês.
- 2. Câmara de Tortura.** Esta câmara de 15 por 13 metros é o foco deste nível do torreão; aqui o capitão Orc e seus dois seguidores mais confiáveis persuadem prisioneiros pouco comunicativos a reconsiderar seu compromisso de permanecer em silêncio. Uma variedade de dispositivos, incluindo pinças aquecidas, alicates e cortadores de olhos, os ajudam em sua busca por informação. Aqueles que se recusam a falar ou continuam do interesse do comandante Orc ou seu senhor são mantidos numa das quatro pequenas masmorras.
- 3. Câmara da Masmorra #1.** Aqui, um prisioneiro retendo informações desejadas, é mantido e alimentado com uma dieta permanente de cogumelos suavemente venenosos e alucinógenos. (Orcs do castelo normalmente levam antídotos para os venenos em frascos rotulados em Órquico.)



4. Câmara da Masmorra #2.

5. Câmara da Masmorra #3.

6. Câmara da Masmorra #4.

7. Sala da Inibição de Essência. Aqui, pontos de poder podem ser drenados. Por exemplo, cada vez que um personagem entra na Sala da Inibição de Essência, metade de seus pontos de poder são drenados.

8. Sala de Aumento de Essência. Por outro lado, entrar na Sala de Aumento de Essência maximiza os pontos de poder de alguém, mas apenas uma vez a cada período de vinte e quatro horas.

9. Passagem Secreta. Escadas estreitas e escuras levam para baixo, para o Nível Três das Câmaras Inferiores, onde os grandes tesouros do castelo permanecem escondidos. Esta passagem é guardada por uma armadilha de chamas e na primavera e no verão, por uma cruel família de moscas de cavalo. A armadilha de chama preenche a sala com fogo (causando em todos 1-5 Críticos "B" de Calor) se qualquer pessoa que entrar pela porta oval de pedra de 1,2 metros de altura não pronunciar as palavras Élficas inscritas nas paredes empoeiradas acima da entrada:

*Para baixo vá e para baixo dance
Para sua dourada e mágica chance.*

10. Escadas Secretas. Elas levam para cima, para Torre 4.

Nível 2-B

1. Escadas. Descendo estas escadas, os audaciosos aventureiros chegam às câmaras preferidas de Ar-Gûlar, que ele chama seu “salão de jogos”. Pois neste nível residem as ousadas proles dos distorcidos experimentos executados muitos tantos anos atrás. Uma escura e larga escada caindo aos pedaços dentro da ruína é dificilmente convidativa, mas indo em frente você deverá chegar aos tesouros que ficam ainda mais abaixo.

2. Poço de Produção. Vazio agora (exceto por umas poucas aranhas e víboras escondidas nas sombras), esta decadente câmara ainda guarda o fedor de corrupção e artes negras. Foi aqui que o lorde-Mago de antigamente primeiro criou as enormes aranhas, cobras, morcegos, lagartos e cães, que prosperam na obscuridade deste nível da masmorra. (E há o mito de que nesta úmida cela o lorde encontrou sua morte, engolido por suas próprias feras deformadas.)

3. Passagem. Localizada próxima de uma larga escadaria, esta passagem leva acima para o Nível Um e abaixo para o tesouro do Nível Três das Câmaras Inferiores. Também é quase um desafio já que ela é guardada por um par de armadilhas apunhaladoras. A armadilha causa 1-5 Críticos “B” de Perfuração e são Muito Difíceis (-20) de desarmar. Quando a porta é aberta normalmente, as armadilhas operam mecanicamente disparando de um par de receptáculos escondidos de cada lado da porta uma dúzia de lâminas finas e afiadas semelhantes a facas.

4. Cisterna Mágica. Esta cisterna contém um suprimento inesgotável de água fresca e potável.

5. Sala dos Cães de Caça. A Sala dos Cães de Caça está silenciosa agora; nenhuma fera resta, mas os enormes esqueletos de dois cães de caça são visíveis para o explorador que carregue uma tocha.

NOTA: A ilustração ao lado marca as áreas onde há uma boa chance de ser mordido, indica a porcentagem de chance de um PC ser mordido a cada rodada que gastar nesta câmara em particular, e diz que tipo de mordida ele sofrerá, se sua sorte o abandonar.

- a = 5% ARANHAS
- b = 20% VÍBORAS (COBRAS)
- c = 5% MORCEGOS
- d = 10% LAGARTOS

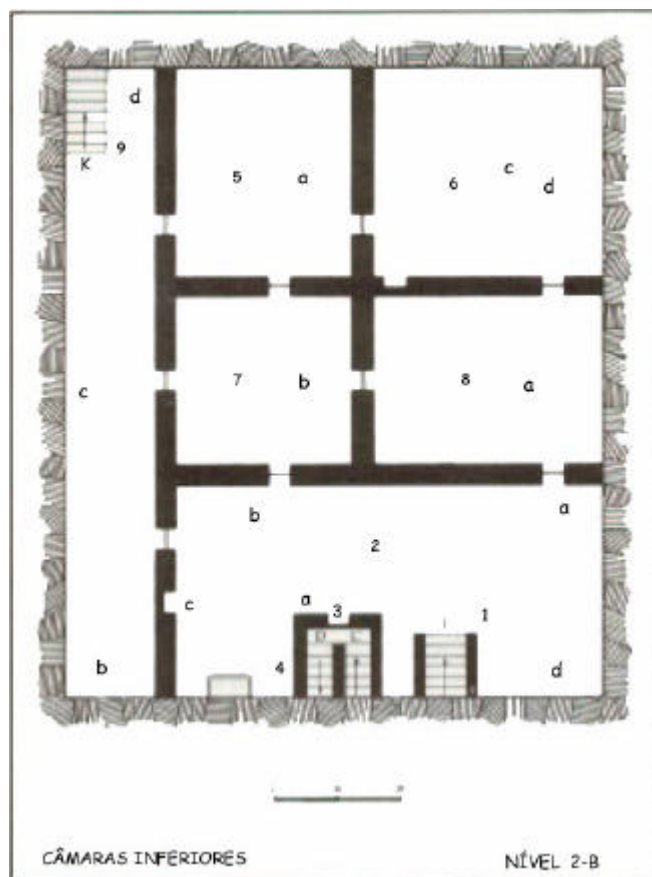
6. Sala dos Lagartos e Morcegos. Uma boa quantidade de lagartos e morcegos venenosos habitam esta câmara. O veneno destas criaturas pode ser usado em flechas, mas é claro que as feras envolvidas dificilmente irão cooperar. O efeito de uma mordida venenosa varia: uma mordida de morcego leva a paralisia enquanto o veneno de lagarto causa a perda do movimento dos membros. Antídotos são disponíveis em Carneth Brim, e os Orcs de Herubar Gûlar normalmente os carregam em frascos em volta de seus pescoços.

7. Sala das Cobras. Dúzias de víboras venenosas rastejam nas sombras desta câmara. O veneno de víbora causa a perda do uso do membro afetado.

8. Sala das Aranhas. Centenas de aranhas, variando em tamanho de diminutas até o dobro das dimensões de uma tenda para dois homens, vivem neste perigoso covil. Uma mordida de aranha leva a paralisia.

9. Escadas. Esta escura e horripilante passagem leva para baixo, para o nível mais inferior do torreão.

Há pouca razão para se demorar neste nível: ninguém exceto Ar-Gûlar o faz, pois estes são seus bichinhos e seus agentes de assassinato. Mesmo Thuk, capitão da guarda-Orc, prefere não acompanhar seu senhor quando ele visita este deformado zoológico.



Nível Três

1. Escadas. Neste nível, entram-se alguns dos maiores tesouros das Matas dos Trolls ocidentais – e também os maiores perigos. Nenhum dos Orcs jamais veio a este nível do castelo; somente Ar-Gûlar entra nestas câmaras escuras. As escadas do nível anterior levam até uma larga passagem, a Sala das Runas.

2. Sala das Runas. A Sala das Runas está cheia de pistas cifradas para os itens mágicos e tesouros escondidos nos outros locais neste nível. Por exemplo, atrás da tapeçaria que vai do chão ao teto representando uma cena batalha encontra-se escondida numa rachadura na parede uma fina e maleável chave que irá destrancar uma arca dourada na *Grande Sala de Armas e Tesouros* mais adiante. (Para achar a chave uma jogada Muito Difícil (-20) de Percepção.) Mensagens inscritas na parede alertam todos que entrarem para voltarem pelo caminho por onde vieram ou entregarem-se à morte e danação. Desta sala pode-se chegar a uma passagem secreta do Nível Um.

3. Grande Sala de Armas e Tesouros. Esta é a sala mais valiosa e fica além da Plataforma de Carga e guarda excelentes armas, algumas delas mágicas, guardadas em cofres com placas douradas. A fechadura na porta é Muito Difícil (-20) de desarmar. Joalheria simples, mas valiosa é mantida numa arca de bronze simples no chão. Outros itens adornam as paredes. Uma armadilha na saída da passagem pode derrubar os caçadores de tesouros num poço de 6 metros de profundidade, com estacas; os PCs devem fazer uma jogada Difícil (-10) de Percepção para evitar 1-5 Críticos “C” de Perfuração infligidos pelo poço-armadilha.

Itens no fundo da piscina:

1. Uma Espada Larga +15.
2. 100 mo em jóias e pedras preciosas.
3. Uma cota de malha +10 sem penalidade por carga.
4. Anel de Mithril: +30 para o BD do portador.
5. Varinha do conhecimento de ervas que permite análise e conhecimento instantâneos de ervas curativas.
6. Uma Armadura de Couro Rígido +15.
7. Cinco flechas +10.

4. Sala das Jóias e Cavernas Mágicas. Esta perigosíssima câmara fica logo após a Sala das Runas. A fechadura na porta é Rotineira (+30) para arrombar. Inscrito na porta está o seguinte aviso:

Uma vez dentro, o sábio não tardará;

Pois a pressão será difícil de agüentar.

Quando alguém entrar, porta se fechará repentinamente por trás dele uma vez a cada 12 rodadas, ou a cada dois minutos. O aventureiro com um bom senso de tempo poderá deixar a sala antes que os dois minutos expirem e pode reentrar se for rápido o suficiente. Não há maçaneta do lado de dentro da porta e das duas outras saídas. Uma vez a que a porta se tranque, as paredes começam a se mover sobre o aventureiro aprisionado; as paredes podem ser paradas e a porta aberta recitando o verso de duas linhas inscrito na porta. As paredes causam em cada personagem capturado 1-5 Críticos “E” de Esmagamento. As paredes voltarão automaticamente após serem causados os críticos de esmagamento. Os grandes e dourados cofres na parede desta câmara guardam jóias e itens mágicos falsos (no valor de 10 mp no total) foram colocados com a intenção de atrair a atenção para longe da Grande Sala de Armas e Tesouros mais adiante.

5. Sala da Luz Encantada. Esta câmara é uma sedutora armadilha mortal. Esta câmara é embelezada por um brilho mágico de cor âmbar. Não há nada para se achar aqui exceto a luz enfraquecedora da vontade, uma antiga maldição e feitiço de 10º nível. Quem falhar em resistir ao feitiço, permanecerá parado imóvel e sem vontade como uma estátua e incapaz de ação independente até ser resgatado.

6. Banhos. Restam apenas ruínas desta esplêndida piscina.

7. Forjas. Estas forjas, que um dia já ressoaram o bater de metal contra metal, jazem silenciosas e frias.

8. Doca. Inundada e apodrecida agora, esta doca ainda provê acesso ao rio subterrâneo que flui ao redor das mais baixas profundezas do castelo.

9. Plataforma de Carga. Esta estrutura molhada também oferece fuga para aqueles que desejam confiar seu destino ao tortuoso e não mapeado, rio subterrâneo que flui, embora a maior parte da plataforma esteja agora sob a água. (Mais à frente, o fluxo junta-se ao rio a céu aberto que flui através das paredes do castelo. Nadar rio contra a veloz correnteza é, na melhor das hipóteses, uma manobra perigosa e muito difícil.) Os barcos próximos estão podres e quebrados. Mas espalhada pelos arredores há madeira seca suficiente para construir uma jangada.

10. Catacumba de Runas. Esta câmara subaquática contém tanto armas amaldiçoadas quanto itens mágicos. A fechadura para esta câmara é Extremamente Difícil (30) de arrombar. Poções armazenadas aqui escorreram para a água, e se alguém bebê-la estará arriscado a ter uma substancial perda de memória ou até ser envenenado. (Um Personagem recebe 1D100 avarias.) Há uma chance de 10% de que com seu primeiro mergulho, um PC engula água. Cada mergulho seguinte aumenta a chance de ingerir água contaminada em 5%. Espalhados pelo fundo da piscina de 3,6 metros de profundidade estão itens mágicos e um valioso livro à prova d'água.

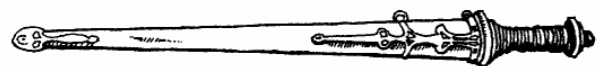
Itens no fundo da piscina:

1. Uma bonita e leve capa que permite ao usuário invocar invisibilidade até três vezes a cada vinte e quatro horas.
2. Um Livro de Runas (selado numa pequena caixa à prova d'água) com todos os feitiços de 10º nível para Magos apenas.
3. Dois Escudos +10 da Vinda-do-Lobo que fazem o primeiro ataque com espada contra o usuário falhar a cada período de vinte e quatro horas. Em cada ataque subsequente, o usuário do escudo tem uma chance de 20% de tornar-se um lobo imediatamente. Este estado licantrópico dura por 10 minutos.
4. Um Arco com dez Flechas da Coceira que, quando atingem um oponente, o fazem se coçar incessantemente por dez minutos.
5. Um Anel de Encontrar-Amigos que brilha quando o portador estiver a até 15 metros de um potencial aliado.
6. Um Lenço-de-Pescoço da Invisibilidade (4º Nível) que permite ao usuário desaparecer. O lenço-de-pescoço pode ser usado apenas uma vez por dia sob as restrições normais.
7. Um Cajado Mágico que adivinha a natureza e valor de todos os metais num raio de três metros. Um bônus adicional concede ao usuário defesa +10 contra Feitiços de Ataques Elementais. O cajado não funciona debaixo d'água.
8. Um total de 500 mo em gemas, jóias e moedas de ouro jazem espalhadas pelo fundo da piscina. Com cada mergulho o aventureiro de mãos certas poderá pegar coisas no valor de 2D10 mo.
9. Moedas de Ouro.
10. Moedas de Ouro.

NOTA: Cada vez que um personagem mergulha, ele joga 1D10 para ver o que conseguiu trazer. Se o PC tirar 8, 9 ou 10, ele rola 2D10 para ver o valor em moedas de ouro do que conseguiu pegar. Um PC que role o número de um item que já tenha sido pego receberá 2D20 moedas de ouro.

11. Escadas Secretas. Localizadas dentro da Sala das Jóias e Cavernas Mágicas estas escadas levam acima para o Nível 2-A das Câmaras Inferiores. As escadas requerem uma jogada de Percepção Muito Difícil (-20) para serem descobertas.

12. Saída Secreta. Um buraco oculto na parede de apenas 60 por 90 centímetros dá acesso ao rio subterrâneo que circula as câmaras inferiores do castelo. Um curto nado correnteza abaixo leva ao rio e a uma boa chance de escapar.



Não existem níveis mais inferiores, e não há mais tesouros ou armadilhas para serem encontrados neste decadente, porém mortalmente perigoso, Castelo na Floresta, Herubar Gûlar. Entre se você ousar, aventureiro, e possa a boa fortuna iluminar seu caminho! (E a melhor sorte para sua viúva e filhos.)

UM COVIL DE TROLLS-DAS-COLINAS –

Os Trolls das Colinas que mantém Leddon Grumm cativo construíram seu covil dentro de uma colina rochosa cercada por profundas florestas. O covil é ocupado por seis Trolls: três machos adultos, uma fêmea adulta, um Troll macho adolescente, e um bebê-Troll. À noite, um ou dois dos machos adultos usualmente saem para “caçar”.

1. Entrada. A abertura principal da caverna mede 4,5 metros e fica logo abaixo do topo e é bloqueada por uma rocha que precisaria de dois ou três homens fortes para rolar para o lado. Uma Troll fêmea normalmente guarda a entrada da caverna após a escurecer – quando ela consegue ficar acordada – enquanto o outro Trolls dorme lá dentro. Desconhecida pelos Trolls cérebros-de-pedra, existe uma entrada secreta apenas 48 metros da abertura bloqueada com rocha que eles usam. A passagem secreta está bloqueada por árvores e rochas, mas é acessível para escaladores vigorosos e habilidosos.

2. Sala de Estar. O caminho da Entrada leva até o aposento tenebroso e fedorento que os Trolls das Colinas chamam de lar. Aqui quatro Trolls machos dormem em rudes camas de madeira e palha, comem, bebem e se vangloriam. Uma fogueira usualmente queima no centro da câmara; um buraco no teto da caverna permite a saída fumaça. Suas armas mais comumente usadas também estão comodamente guardadas aqui, próximas ao lado de suas camas. Garrafas vazias e quebradas e ossos estão esparramados pelo chão da caverna.

3. Aposento de Prisão e Tortura. Aqui Leddon e outro homem (que diz ter estado no Castelo da Floresta) estão mantido cativos. Ironicamente eles estão acorrentados apenas a pouco mais de um metro da saída secreta, um buraco irregular que está completamente bloqueado por uma grande rocha. Porém, água do corrente subterrânea que leva para fora e para liberdade escorre de trás da rocha. Os prisioneiros são geralmente deixados sem vigilância. Contudo, a cada quatro horas, um dos Trolls machos deveria checar os prisioneiros e suas correntes. Os quatro Trolls machos que ocupam o covil estão tentando engordar Leddon, mas suas ofertas – coelho meio-cozido e carne de cervo crua – têm encontrado uma perceptível resistência do resolutivo rapaz. Devido ao recente influxo de descuidados caçadores de tesouros, o pisos deste aposento e da sala de estar maior estão cheios de ossos e esqueletos. Não fosse por esse golpe de sorte, Leddon Grumm e seu companheiro cativo já teriam se juntado aos seus camaradas sem carne num perturbador descanso eterno.

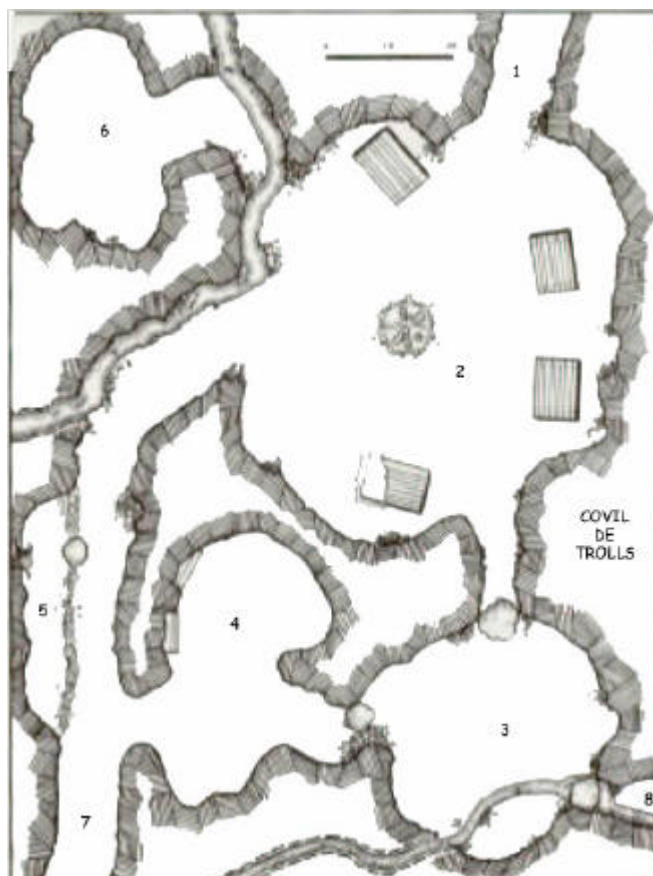
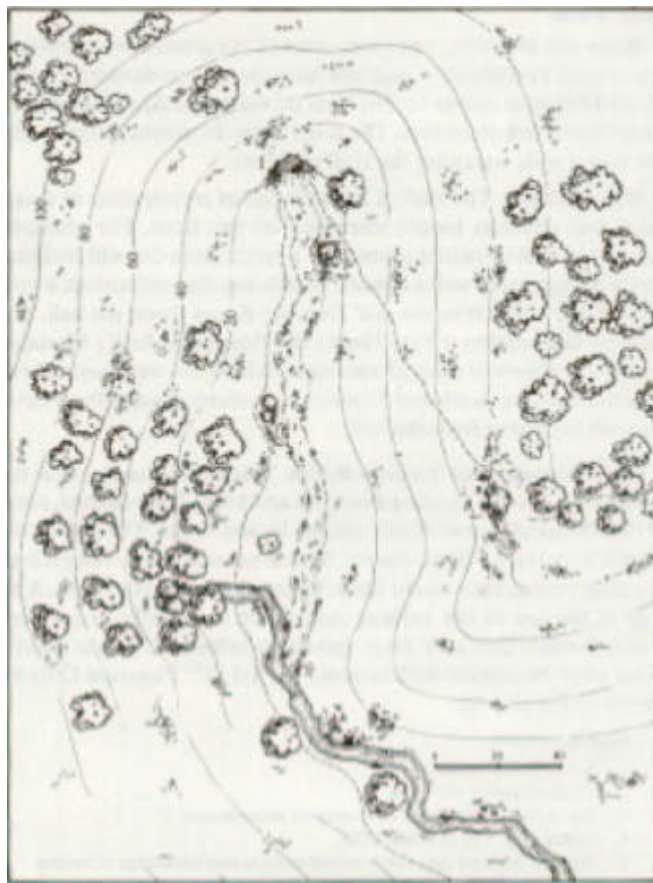
4. Aposento de Armazenagem de Cerveja, Vinho e Comida. As prateleiras estão “abastecidas” com a melhor e pior safra de vinhos de Dorwinion, garrafas de cerveja de Bri e suprimentos sortidos.

5. Aposento do Tesouro. Exceto nas horas das refeições (quando é deixada sem vigilância), esta câmara usualmente é guardada por um único Troll macho. Uma grande pedra redonda bloqueia o caminho para qualquer um maior que uma criança ou Hobbit pequeno. Dois homens fortes podem rolar a pedra para o lado com grande esforço; dentro jaz uma pequena pilha de despojos.

Itens na Pilha:

1. Dois elmos folheados a ouro. Escandalosos, mas valendo cerca de 3 mo cada.
2. Uma dúzia de cintos jogados fora e túnicas manchadas de sangue.
3. Dois braceletes adornados com jóias valendo 1-10 mp cada.
4. Um colar de pedras raras valendo 5-50 mp.
5. Um par de caixas de caixas de joalheria medindo 15x15x10cm cheias de bugigangas e moedas de prata para encher uma mão, cada caixa vale cerca de 1-10 mo.
6. Anéis espalhados (incluindo o de Leddon) valendo 1-10 mp no total.
7. Três bolsas de couro aparentemente intactas de ervas. (O MJ pode jogar aleatoriamente para determinar quais ervas estão presentes e quanto de cada erva está contida dentro de cada bolsa.)

6. Área de Depósito de Armas. Uns poucos escudos e machados surrados de capacidades normais estão postos no chão. Uma meia-dúzia de espadas curtas jazem próximas; uma é +5, e outra tem apenas 50% do peso normal de uma espada curta.

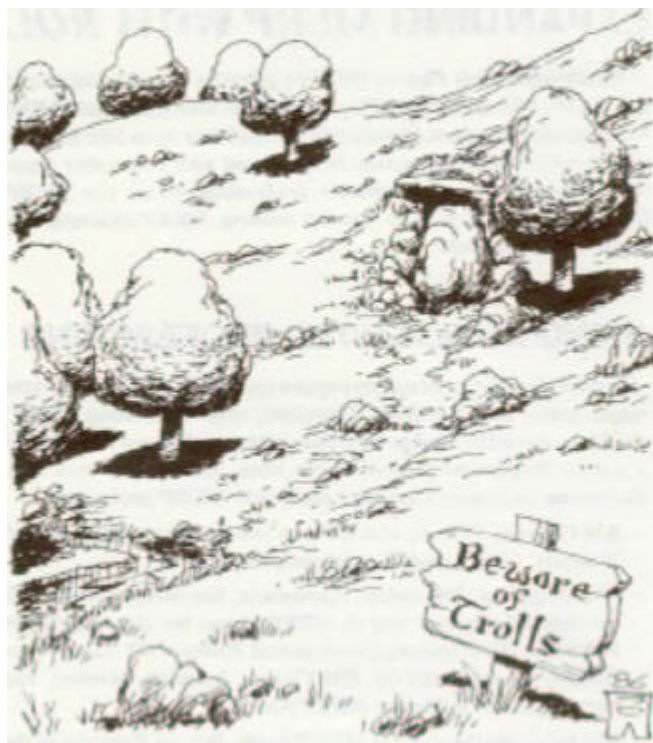


7. Caminho para as salas inferiores. Esta longa, sinuosa, e escura passagem desce para um aposento úmido onde uma solitária e cansada Troll fêmea vive com sua jovem cria. (Trolls machos adultos não acreditam em estragar seus filhos com mimos intermináveis.)

8. Passagem secreta. Esta abertura sinuosa, estreita e de teto baixo segue o curso da corrente para a saída do covil dos Trolls por cerca de 48 metros a partir da entrada, e os próprios Trolls das Colinas a usam. Uma rocha grande e redonda bloqueia o caminho.

Esteja avisado aventureiro, de que entrar num covil de Troll, mesmo silenciosamente, é uma tarefa perigosa.

NOTA: Refira-se à Tabela ST-5, ERVAS, VENENOS E DOENÇAS para determinar quais ervas e quanto delas pode ser encontrado nas bolsas de ervas mencionadas no Aposento do Tesouro. Verifique também a tabela Resumo de Personagens Não-Jogadores abaixo para mais informações sobre os níveis e capacidades dos Trolls deste covil.



RESUMO DOS PERSONAGENS NÃO-JOGADORES

A tabela a seguir resume os principais NPC's e guerreiros encontrados nas Aventuras nas Matas dos Trolls.

NOME/LOCALIZAÇÃO	NVL	PVs	TA	BD	ESCUDO	BO LUTA	BO PROJÉTIL	HABILIDADES GERAIS	HABILIDADES SUBTERFÚGIO
HERUBAR GÔLAR:									
Ar-Gôlar	9	72	Ne	35	N	45/ad	35/ac	67	65
Thuk, Capitão Orc	5	95	Ma	35	S	89/ci	23/ac	45	11
Golem*	15	190	Pl	40	N	110/mç	—	60	60
A ÚLTIMA ESTALAGEM:									
Rubb Grumm	3	66	Ne	0	N	64/cl	55/al	36	15
Bura Grumm	5	61	Ne	5	N	45/cf	40/ar	26	12
Leddon Grumm	4	56	Ne	10	N	70/ec	60/ac	44	25
VIAJANTES:									
Turlin (Ar-Gôlar)	9		veja Ar-Gôlar						
Goldang	2	64	Ne	10	N	46/mç	34/bo	27	28
Falen	2	56	Ne	5	N	44/ec	32/be	22	22
AS MATAS DOS TROLLS:									
Homem-da-colina	4	88	CR	10	N	52/la	76/ar	27	38
Orc	3	79	Ma	30	S	63/mg	40/ar	18	12
Troll durão (1)	12	134	CR	30	N	106/cl	148/ro**	31	06
Troll médio (2)	10	112	CR	20	N	80/cl	90/ro**	26	04
Troll jovem (1)	8	90	CR	20	N	70/cl	72/ro**	21	03
Troll fêmea (1)	6	72	CR	20	N	56/cl	57/ro**	17	02
Troll bebê (1)	1	35	CR	10	N	29/cl	40/ro**	12	01
Grado	3	48	Ne	20	N	22/ec	34/ar	21	45

* Ignora atordoamentos e avarias.

** Resolva ataques com rochas como ataques com clava.

CÓDIGOS E COMENTÁRIOS:

NVL – Nível **TA** – Tipo de Armadura = **Ne** = Sem Armadura. **Ma** = Cota de Malha; **CR** = Couro Rígido; **CL** = Couro Leve; **Pl** = Placas.

PVs – Total de Pontos de Vida. **BD** = Bônus Defensivo do NPC (inclui escudo, se houver).

BO LUTA – Bônus Ofensivo em luta corpo-a-corpo e arma usada. Abreviações das armas seguem os BO's: **ec** = espada curta; **el** = espada larga; **ci** = cimitarra; **eb** = espada bimanual; **mç** = maça; **mc** = machado; **mt** = martelo de guerra; **mg** = machado de guerra; **cl** = clava; **cf** = cajado c/ reforço de ferro; **ad** = adaga; **la** = lança; **lc** = lança de cavalaria; **ll** = lança leve; **ah** = arma de haste; **fu** = funda; **ac** = arco composto; **ar** = arco curto; **al** = arco longo; **be** = besta; **bo** = boleadeira; **ro** = rocha ou pedra.

BO PROJÉTIL – Bônus Ofensivo quando usando arma de projétil. Veja acima para abreviações de armas.

10.0 APÊNDICE 3 – HISTÓRIA DE ARDA

PRIMEIRA ERA

Fëanor foi o maior dos eldar no campo das artes e dos estudos, mas também o mais orgulhoso e obstinado. Foi ele quem trabalhou as Três Jóias, as Silmarilli, e as encheu com o fulgor das Duas Árvores, Telperion e Laurelin, que davam luz à terra dos valar. As Jóias eram cobiçadas por Morgoth, o Inimigo, que as roubou e, depois de destruir as Árvores, levou-as para a Terra-média e as escondeu em sua grande fortaleza de Thangorodrim. Contra a vontade dos Valar, Fëanor abandonou o Reino Abençoado e exilou-se na Terra-média, conduzindo uma grande parte de seu povo, pois em seu orgulho pretendia recuperar as Jóias, tomando-as de Morgoth à força. Seguiu-se então a guerra sem esperança dos eldar e dos edain contra Thangorodrim, na qual eles foram por fim completamente derrotados. Os edain (Atani) eram três povos cujos membros eram homens que, chegando primeiro ao oeste da Terra-média e às praias do Grande Mar, tornaram-se aliados dos eldar contra o Inimigo.

Houve três uniões entre os eldar e os edain: Lúthien e Beren, Idril e Tuor, Arwen e Aragorn. Através do último reunificaram-se ramos dos meio-elfos, separados havia muito tempo, e sua linhagem foi restaurada. Lúthien Tinúviel era filha do rei Thingol Capa-Cinzenta, de Doriath, da Primeira Era, mas sua mãe era Melian, do povo dos valar. Beren era filho de Barahir, da Primeira Casa dos edain. Juntos eles arrancaram uma silmaril da Coroa de Ferro de Morgoth. Lúthien tornou-se mortal e os elfos a perderam. Dior era seu filho. Elwing era filha deste, e guardou em seu poder a silmaril.

Idril Celebrindal era filha de Turgon, rei da cidade oculta de Gondolin. Tuor era filho de Huor, da Casa de Hador, a Terceira Casa dos edain, e a mais renomada nas guerras contra Morgoth. Eärendil era filho deles. Eärendil casou-se com Elwing, e com o poder da silmaril passou pelas Sombras e chegou ao Extremo Oeste, e falando como um embaixador tanto dos elfos como dos homens obteve a ajuda através da qual foi derrotado Morgoth. Eärendil foi proibido de retornar para as terras mortais, e seu navio levando a silmaril zarpou pelos céus navegando como uma estrela, e como sinal de esperança para os habitantes da Terra-média, oprimidos pelo Grande Inimigo ou por seus servidores. Apenas as silmarilli preservavam a antiga luz emanada pelas Duas Árvores de Valinor antes que Morgoth as envenenasse; mas as outras duas se perderam no final da Primeira Era. Narra-se essa história completa, e muito mais a respeito de elfos e homens, no Silmarillion.

Os filhos de Eärendil eram Elros e Elrond, os Peredhil, ou meio-elfos. Somente neles a linhagem dos heróicos líderes dos edain da Primeira Era foi preservada; da mesma forma, após a queda de Gil-galad, a linhagem dos altos-elfos reis só ficou representada na Terra-média por seus descendentes. No final da Primeira Era os valar impuseram uma escolha irrevogável aos

meio-elfos, ou seja, eles deveriam decidir a que raça pertenceriam. Elrond escolheu ser do Povo Élfico, e transformou-se num mestre da sabedoria. Portanto, a ele foi concedida a mesma graça recebida pelos altos-elfos que ainda permaneciam na Terra-média: que, quando por fim estivessem cansados das terras mortais, eles poderiam tomar um navio e partir dos Portos Cinzentos para o Extremo Oeste; essa graça perdurou depois da mudança do mundo. Mas para os filhos de Elrond também foi indicada uma escolha: passar com o pai dos círculos do mundo ou, se permanecessem, tornarem-se mortais e morrerem na Terra-média. Em consequência disso, para Elrond, todas as possibilidades da Guerra do Anel estavam carregadas de tristeza. Elros escolheu ser do povo dos homens e permanecer com os edain; mas foi-lhe concedido um grande tempo de vida, muitas vezes maior que o dos homens inferiores.

Como recompensa por seus sofrimentos na causa contra Morgoth, os valar, Guardiões do Mundo, concederam aos edain uma terra para morarem, retirada dos perigos da Terra-média. A maioria deles, portanto, cruzou o Mar, e guiados pela Estrela de Eärendil chegaram à grande Ilha de Elenna, no extremo oeste das terras Mortais. Ali eles fundaram o reino de Númenor.

Havia uma alta montanha no centro da ilha, chamada Meneltarma, e de seu topo os que enxergavam longe podiam divisar a torre branca do porto dos eldar em Eressëa. De lá os eldar vieram para se juntar aos edain, enriquecendo-os com conhecimento e muitas dádivas; mas aos númenorianos foi imposta uma ordem, a "Interdição dos Valar": ficavam proibidos de navegar para o oeste, além do campo de visão de suas próprias praias, e também de por os pés nas Terras Imortais. Pois embora lhes tivesse sido concedida uma grande longevidade, no início três vezes maior que a dos homens inferiores, eles deviam permanecer mortais, uma vez que aos valar foi permitido tomar deles a Dádiva dos Homens (ou a Destruição dos Homens, como foi posteriormente denominada).

Elros foi o primeiro rei de Númenor, e depois ficou conhecido pelo nome meio-élfico de Tar-Minyatur. Seus descendentes tiveram vida longa, mas eram mortais. Mais tarde, quando se tornaram poderosos, lamentaram a escolha de seu ancestral, desejando a imortalidade dentro da vida do mundo, o que era destino dos eldar, e murmurando contra a Interdição. Assim começaram a rebelião que, sob o comando maligno de Sauron, culminou com a Queda de Númenor e a ruína do antigo reino, como se conta no Akallabêth. A primeira era terminou com a Grande Batalha, na qual o Exército de Valinor destruiu Thangorodrim e derrotou Morgoth. Então a maior parte dos noldor retornou para o Extremo Oeste e passou a morar em Eressëa, perto de Valinor, e muitos dos sindar também atravessaram o Mar.

CRONOLOGIA DA PRIMEIRA ERA

- 1 Retorno dos Elfos Noldor a Terra Média, morre Fëanor; o Alto Rei dos Noldor.
- 1 A batalha de Dagog-nuin-Giliath.
- 1 Despertar da raça dos Homens em Hildórien.
- 50 A Grande Jornada de Turgon e Finrod.
- 75 A batalha de Dagor-Aglareb. Início do cerco a Angband pelos Elfos Noldor.
- 100 Fundação da cidadela de Nargothrond.
- 126 Final da construção secreta de Gondolin, o povo de Turgon inicia sua migração.
- 265 Glaurung se revela aos Noldor em Angband, mas é repellido pelos guardas.
- 305 Os Homens são descobertos em Ossiriand por Finrod e Felagund.
- 345 Retorno de Aredhel e Maeglin a cidadela de Gondolin.
- 345 Morre Eöl o elfo negro, condenado por matar Aredhel.
- 443 Aproxima-se a data de nascimento de Beren Erchamion
- 445 Nascimento de Ereinion, mais tarde conhecido como Gil-galad.
- 450 Nascimento de Larnach
- 475 Início da batalha de DagoR-Bragollach. O cerco a Angband é quebrado. Celegorn e Curufin fogem para Nargothrond. Húrin e Huor são acolhidos em Gondolin por Thorondor. O Alto Rei dos Noldor, Fingolfin, morre em combate contra Morgoth.

- 456 Húrin e Huor partem de Gondolin para Dor-lómin.
- 457 Minas Tirith é capturada pelos exércitos de Sauron.
- 436 Nascimento de Túrin Turambar em Dor-lómin.
Beren vê Lúthien pela primeira vez.
- 465 Celegorn e Curufin são exilados de Nargothrond e vão para Himring.
Beren e Lúthien iniciam a busca por um Silmaril da coroa de Morgoth.
- 468 Finrod e Beren são aprisionados em Tol-in-Gaurhoth.
Finrod é morto por um lobisomem, mas Beren consegue escapar.
- 469 Beren e Lúthien conseguem um dos Silmarils da coroa de Morgoth.
- 471 A batalha de Nirnaeth Arnoediad.
Fingon é morto na batalha de Nirnaeth. Turgon se torna o Alto Rei dos Noldor.
Huur é morto nos Pântanos de Serech e Húrin é capturado por Morgoth.
Nascimento de Tuor.
- 472 Cerco e captura dos portos de Brithombar e Eglarest.
- 475 Nascimento de Dior Eluchil em Tol Galen.
- 494 Aproxima-se a data do reforçar de Gurthang.
- 495 A cidadela de Nargothrond é saqueada e destruída.
- 498 Morte de Glaurung. Morrem também Túrin Turambar e Nienor Níniel em Brethil.
- 500 Morte de Larnach.
- 505 Viagem de Dior para Doriath.
- 510 Gondolin é encontrada por Melkor sendo saqueada e destruída, morre o Rei Turgon.
Glorfindel mata um dos Balrogs... mas também morre na batalha.
Morte de Beren e Lúthien. (data aproximada)
- 550 Menegroth é atacada pelos filhos de Fëanor.
- 560 Os irmãos Dior, Celegorn, Curufin e Caranthir morrem no ataque.
Tuor e Idril partem para o oeste no navio Eärrámë.
Início da Guerra da Ira e destruição do reino de Beleriand.
- 583 Destruição de Angband e banimento de Morgoth para fora das esferas do mundo.

SEGUNDA ERA

Estes foram os tempos sombrios para os homens da Terra-média, mas os anos de glória de Númenor. Sobre eventos na Terra-média os registros são raros e breves, e as datas são frequentemente duvidosas.

No início dessa era, muitos dos altos elfos ainda permaneciam. A maioria deles morava em Lindon, a oeste das Ered Luin; mas antes da construção de Barad-dûr muitos dos sindar foram para o leste, e alguns estabeleceram reinos nas florestas distantes, onde a maior parte do povo se compunha de elfos da Floresta. Thranduil, rei no norte da Grande Floresta Verde, era um destes. Em Lindon, a norte de Lûn, morava Gil-galad, o último herdeiro dos reis dos noldor no exílio. Era reconhecido como alto rei dos elfos do oeste. Em Lindon, ao sul de Lûn, morou por um tempo Celeborn, parente de Thingol; sua mulher era Galadriel, a maior

das mulheres élficas. Ela era irmã de Finrod Felagund, Amigo-dos-Homens, outrora rei de Nargothrond, que deu sua vida para salvar Beren, filho de Barahir.

Posteriormente, alguns dos noldor foram para Eregion, no lado ocidental das Montanhas Sombrias, próximo ao Portão Oeste de Moria. Fizeram isto porque souberam que se descobrisse mithril em Moria. Os noldor eram grandes artesãos e menos hostis aos anões do que os sindar; mas a amizade que cresceu entre o povo de Durin e os ferreiros élficos de Eregion foi a mais estreita que já houve entre as duas raças. Celebrimbor era senhor de Eregion e o maior dos artesãos; era descendente de Fëanor.

A Segunda Era terminou com a primeira derrota de Sauron, servidor de Morgoth, e com a tomada do Um Anel.

CRONOLOGIA DA SEGUNDA 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..
- 1500 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.
A construção de Barad-dûr é concluída.
- 1693 A guerra entre os elfos e Sauron se inicia.
- 1697 Fundação da colônia de Valfenda pelos remanescentes do reino de Eregion..
- 1701 Sauron avança sobre os reinos Élficos da Terra Média
Os Númenoreanos chegam para ajudar os elfos, Sauron foge para Mordor.
- 1731 Tar-Minastir se torna Rei de Númenor.
- 1800 Os Númeroneanos iniciam a colonização e povoamento da Terra Média.
- 1869 Tar-Minastir deixa o trono de Númenor.
- 1986 Nascimento de Tar-Atanamir, depois chamado de Rei Tar-Ancalimon.
- 2250 Primeira aparição dos Nazgûl.
- 2251 Provável data de ascensão ao trono do Rei Tar-Ancalimon.
- 2386 Morte de Tar-Ancalimon, sendo sucedido por Tar-Telemmaite.
- 2899 Ar-Adûnakhôr se torna Rei de Númenor.
- 3118 Nascimento de Pharazôn, depois chamado de Ar-Pharazôn, Rei de Númenor.

- 3119** Possível data de nascimento de Elendil.
- 3209** Possível data de nascimento de Isildur.
- 3255** Ar-Pharazôn usurpa o trono e se torna o último Rei de Númenor.
- 3261** Ar-Pharazôn manda um exército a Terra Média e toma Sauron como prisioneiro. Em Númenor Sauron começa a corromper os Númenóreanos contra os Valar. Data aproximada do nascimento de Elendil.
- 3275** Ar-Pharazôn navega para o oeste contra os Valar. Ocorre a queda de Númenor.
- 3319** Arnor e Gondor são fundadas por Elendil e seus filhos: Isildur e Anárion.
- 3320** Sauron retorna em segredo para Mordor. Aproxima-se a data de construção de Minas Ithil e Isengard. Sauron ataca Gondor e toma a fortaleza de Minas Ithil. Formação da última aliança entre homens e elfos.
- 3429** O cerco a Barad-dûr se inicia.
- 3430** Sauron é derrotado pela última aliança dos povos livres da Terra Média.
- 3434** A torre de Barad-dûr é destruída mas Gil-galad e Elendil morrem em combate.
- 3441** Os Nazgûl desaparecem nas sombras. A torre de Barad-dûr é destruída mas Gil-galad e Elendil morrem em combate. Os Nazgûl desaparecem nas sombras.

TERCEIRA ERA

Estes foram os últimos anos dos eldar. Viveram em paz por um longo tempo, controlando os Três Anéis, enquanto Sauron dormia e o Um Anel estava perdido; mas não tentaram nada de novo, vivendo de recordações do passado. Os anões se esconderam em lugares profundos, guardando seus tesouros; mas, quando o mal começou a se manifestar de novo e os dragões reapareceram, seus antigos tesouros foram saqueados um a um, e eles se transformaram num povo errante. Por muito tempo Moria permaneceu um lugar seguro, mas a população diminuía até que muitos de seus vastos salões se tornaram escuros e vazios. A sabedoria e a longevidade dos númenorianos também foram minguando, à medida que eles se miscigenavam com homens inferiores.

Quando cerca de mil anos haviam passado, e a primeira sombra cobriu a Grande Floresta Verde, os Istari ou magos apareceram na Terra-média. Posteriormente comentou-se que eles tinham vindo do Extremo Oeste e eram mensageiros enviados para fazer frente ao poder de Sauron, e para unir todos aqueles que tinham vontade de resistir a ele; mas os magos estavam proibidos de enfrentar o poder dele com o seu poder, ou de procurar dominar os elfos ou os homens usando de força ou medo.

Portanto vieram na forma de homens, embora nunca fossem jovens e envelhecessem vagarosamente, e detinham muitos poderes na mente e nas mãos. Revelavam seus verdadeiros nomes a poucos, mas usavam os nomes que lhes eram dados. Os dois maiores dessa ordem (da qual se diz que era composta de

cinco) eram chamados pelos eldar de Curunír, "o Homem Habilidoso", e Mithrandir, "o Peregrino Cinzento", mas os homens do norte chamavam-nos respectivamente de Saruman e Gandalf. Curunír viajava freqüentemente para o leste, mas por fim passou a morar em Isengard. Mithrandir tinha uma amizade mais estreita com os eldar, e vagava principalmente no oeste, nunca fixando uma residência permanente. Ao longo de toda a Terceira Era, a guarda dos Três Anéis só era conhecida daqueles que os possuíam. Mas finalmente se ficou sabendo que no início eles estiveram sob a posse dos três maiores entre os eldar: Gil-galad, Galadriel e Círdan. Gil-galad, antes de morrer, entregou seu anel a Elrond; Círdan mais tarde entregou o seu a Mithrandir. Círdan enxergava mais longe e mais fundo que qualquer outro na Terra-média, e assim recebeu Mithrandir nos Portos Cinzentos, sabendo de onde ele viera e para onde retornaria.

- Tome este anel, Mestre - disse ele -, pois seus trabalhos serão árduos; mas ele irá ajudá-lo na cansativa missão que você tomou para si. Pois este é o Anel de Fogo, e com ele você poderá reacender corações num mundo que se esfria. Mas, quanto a mim, meu coração está com o Mar, e vou morar nas praias cinzentas até que zarpe o último navio. Vou aguardar você.

A Terceira Era chegou ao fim com a Guerra do Anel; entretanto, só se considera que a Quarta Era teve início com a partida de Mestre Elrond, quando chegou a época do domínio dos homens e do declínio de todos os outros "povos falantes na Terra-média".

CRONOLOGIA DA TERCEIRA 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 Celebrian.
- 241** Nascimento de Arwen Estrela Vespertina.
- 490** Gondor é invadida por homens do leste, os Orientais e Sulistas.
- 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. Os Pés-peludos passam pelas Montanhas Sombrias e se estabelecem em Eriador.
- 1100** Os primeiros males de Sauron voltar a ser vistos na Terra Média. Os Cavaleiros Negros, reaparecem.
- 1050** Os Hobbits das famílias Cascalvas e Grados passam pelas Montanhas Sombrias.
- 1300** Os Nazgûl reaparecem na Terra Média. O Reino de Angmar é fundado. Os Hobbits viajam para oeste. Alguns chegam a Bri e se estabelecem por lá.
- 1409** O Rei Bruxo de Angmar invade os reinos do norte.
- 1432** Inicia-se uma guerra civil em Gondor.
- 1601** Fundação do Condado e início da contagem do tempo pelo Condado.
- 1944** Gondor é atacada por forças de Mordor.
- 1974** As forças de Angmar capturam Fornost. Os remanescentes dos reinos do norte são destruídos.

- 1975** 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 Pântano torna-se o primeiro dos Thain do Condado.
- 1980** Os Anões de Moria despertam a Perdição de Durin. Retorno dos Nazgûl a Mordor. Os últimos Anões fogem de Kazad-dûm deixando-a para o Balrog.
- 1981** Perda de Nimrodel e Amroth.
- 1999** Após anos de exílio os Anões de Kazad-dûm fundam Erebor.
- 2000** Os Nazgûl saem de Mordor e atacam Minas Tirith.
- 2002** Os Nazgûl capturam Minas Ithil, renomeada de Minas Morgul.
- 2050** Morre Eärnur, o último Rei de Gondor.
- 2210** Os Anões de Durin deixam Erebor e vão para as Montanhas Cinzentas.
- 2238** Nascimento de Óin, mas tarde Rei das Montanhas Cinzentas. Nascimento de Náin. Mais tarde Náin II, Rei das Montanhas Cinzentas.
- 2340** Fundação da Terra dos Buques. Isumbras torna-se o primeiro Tûk a ser Thain do Condado.
- 2385** Morre o Rei Glóin, ele é sucedido por Óin.
- 2463** Formação do Conselho Branco. Gollum se apodera do Um Anel.
- 2480** Sauron manda Orcs e Trolls para as Montanhas Cinzentas.
- 2488** Morte do Rei Óin, ele é sucedido por seu filho, Náin.
- 2497** Nascimento de Aravorn. Mais tarde líder dos Dúnedain.
- 2510** Os Rohirrin pedem ajuda a Gondor e recebem Calehardhon como morada. Partida esposa de Elrond para o oeste.
- 2585** Morte do Rei Náin II, ele é sucedido por seu filho Dáin.
- 2588** Morte de Aragost líder dos Dúnedain. Ele havia sucedido Aravorn.
- 2589** Dáin I e seu filho são mortos por um dos Dragões de Morgoth.
- 2590** Os Anões de Durin retornam a Erebor.
- 2654** Morte de Aravorn, líder dos Dúnedain. Ele foi sucedido por seu filho, Arahad II.
- 2710** Os Terra-pardenses (Dunlendings) capturam Isengard.
- 2746** Nascimento de Thorin, depois chamado de Escudo de Carvalho.
- 2759** Saruman ganha as chaves de Orthanc oferecidas por Gondor.
- 2770** Smaug chega ao Reino de Erebor e destrói a cidade de Valle.
- 2790** Thór é morto em Moria por Azog.
- 2799** Início da Batalha de Azanulbizar, a maior da Guerra entre Anões e Orcs. Morte de Azog, líder dos Orcs
- 2850** Thráin II morre nas masmorras de Dol Guldur. Seu filho Thorin se torna o Rei do povo de Durin.
- 2851** 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.
- 2911** No pior inverno de sua história, lobos brancos invadem o Condado.
- 2920** Morre Gerontius, o mais velho dos Tûk.
- 2926** Morre Bungo Bolseiro, pai de Bilbo Bolseiro.
- 2931** 1 de Março. Nascimento de Aragorn II, depois Elessar de Gondor.
- 2933** Morre o pai de Aragorn.
- 2934** Morre Belladonna Tûk, mãe de Bilbo Bolseiro.
- 2941** 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 Cinzentas.
- 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 Primula em um acidente de barco.
- 2989** 6 de Abril (?) Nascimento de Samwise Gamgee. Nascimento de Meriadoc Brandebuque no Condado. Frodo Bolseiro é adotado por Bilbo.
- 2990** Frodo muda-se da Terra dos Buques para Bolsão.
- 2994** Balin inicia sua tentativa de recolonizar Moria.
- 3001** Nascimento de Peregrin Tûk.
- 3003** A tentativa de Balin de recolonizar Moria acaba em desastre.
- 3018** 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. 10 de julho. Saruman aprisiona Gandalf na Torre de Orthanc. 23 de setembro. Frodo deixa a Vila dos Hobbits. 25 de outubro. Acontece o concílio de Elrond.

- 3019** 15 de janeiro. Gandalf e o Balrog caem da ponte de Kazad-dûm.
 23 de janeiro. Gandalf e o Balrog lutam em Zirakzigil.
 25 de janeiro. Gandalf derrota a Perdição de Durin em Zirakzigil.
 16 de fevereiro. A Companhia do Anel parte de Lórien.
 26 de fevereiro. Boromir é morto por Orcs e a Companhia 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.
 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 (Mirkwood) como Eryn Lasgalen (Floresta das Folhas Verdes).
 1 de maio. Coroação de Aragorn II – Elessar.
 1 de novembro. Saruman morre nas mãos de Gríma. Fim da Guerra do Anel.
- 3021** 29 de setembro. A partida para as Terras Imortais dos Guardiões do Anel.

QUARTA ERA

Com o fim da Guerra do Anel, a paz e a prosperidade regressaram à Terra-média. Mas ao mesmo tempo se fez com que os últimos grandes poderes élficos desaparecessem das terras mortais. Os últimos bons e grandes personagens desta raça, junto com uns quantos da Sociedade do Anel, se

embarcaram nas naves élficas e navegaram até o Ocidente. Desta maneira a Quarta Era coincide com a Idade do Domínio dos homens; uma era em que desaparecem as últimas influências élficas e em que os grandes poderes diminuem.

CRONOLOGIA DA QUARTAERA

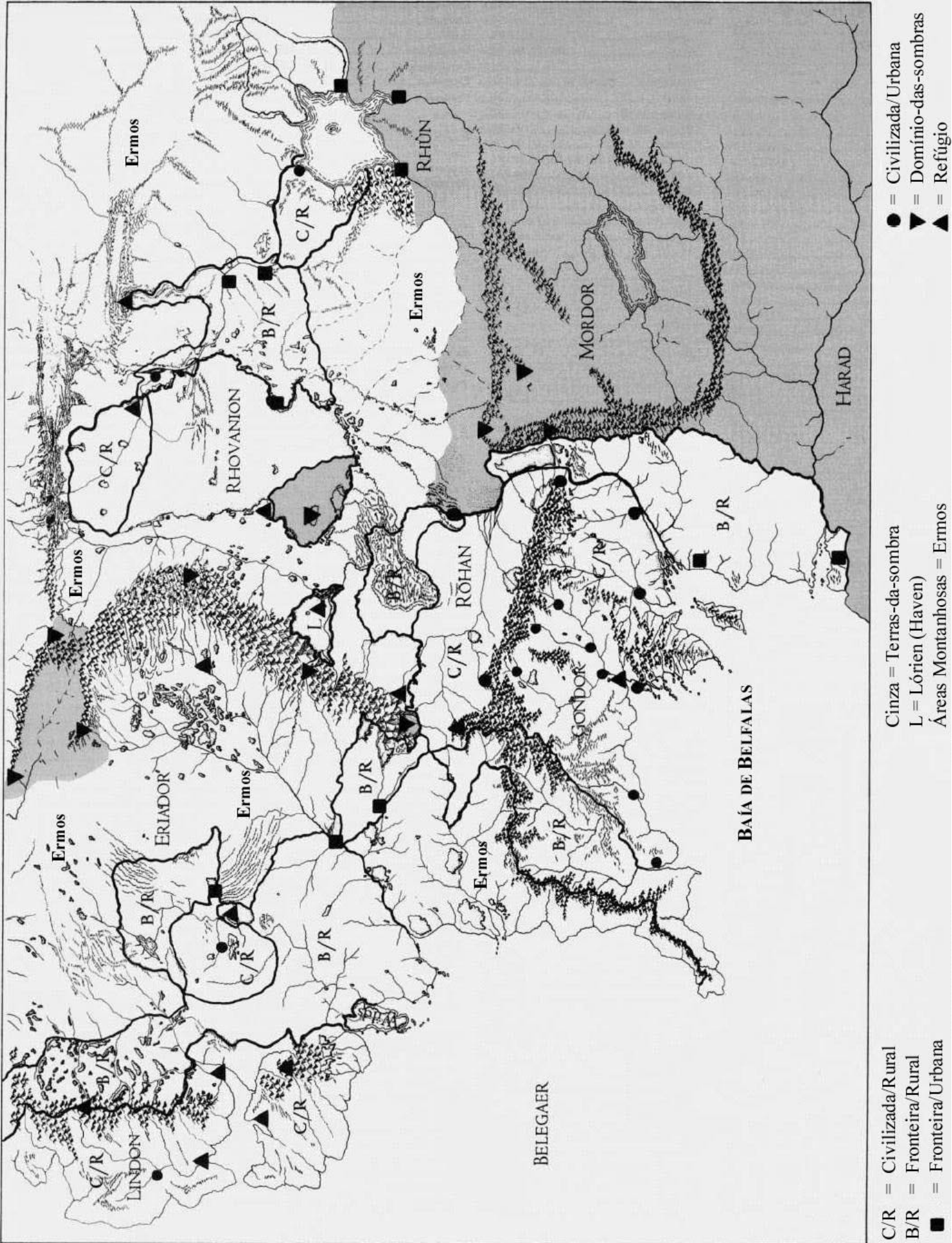
- 13** Morre Paladin Tûk II. Peregrin Tûk se torna Thain do Condado.
41 A Terra dos Buques e o Marco Ocidental são oficialmente incorporadas ao Condado.
61 Após a morte de sua esposa, Rosa, Samwise Gamgee parte para o mar.
63 Morre o Rei Éomer de Rohan. Ele foi sucedido por seu filho Elfwine.
120 Morre o Rei Aragorn II - Elessar de Gondor. Ele é sucedido por seu filho Eldarion.
 Partida para as Terras Imortais de Legolas e Gimli.
121 Morte de Arwen Estrela Vespertina em Lórien.
172 Uma cópia do Livro Vermelho de Marco Ocidental é feita em Gondor por Findegil.



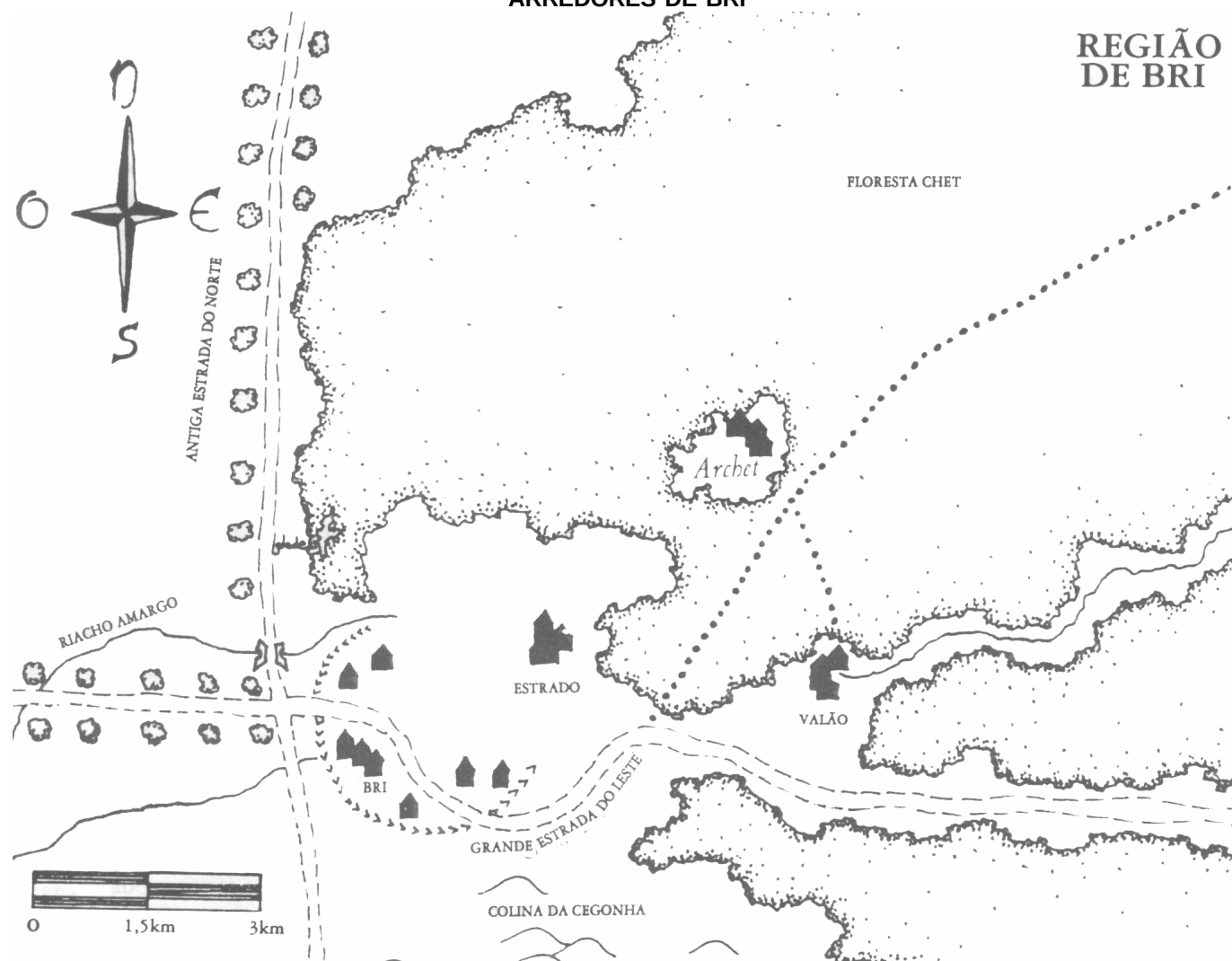
NOROESTE DA TERRA-MÉDIA



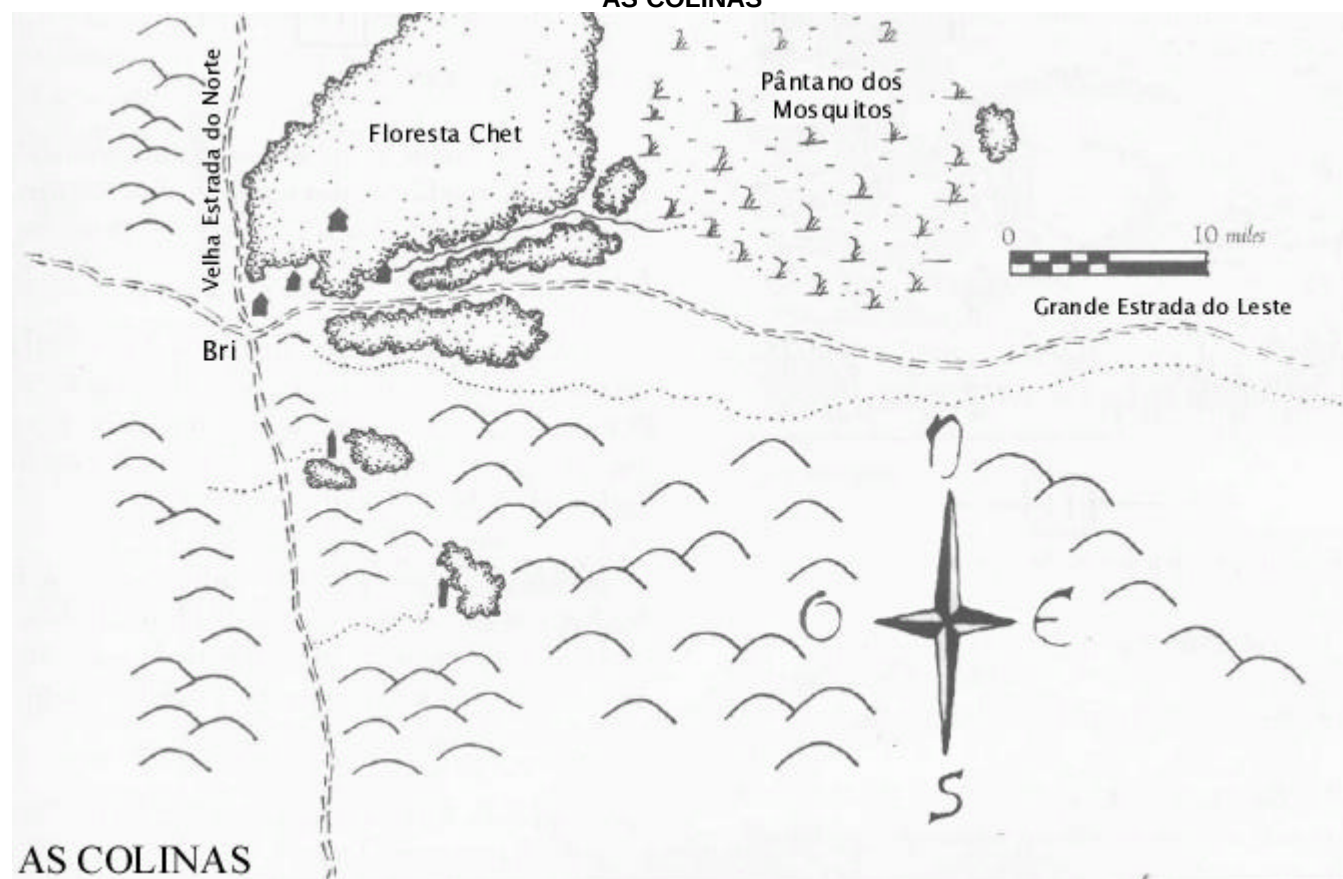
TERRA-MÉDIA – ÁREAS DE INFLUÊNCIA



ARREDORES DE BRI



AS COLINAS



MAPA DE BELERIAND E DAS TERRAS AO NORTE

Mapa dos Reinos de Noldor e de Sindar. O mapa mostra a distribuição geográfica dos diversos reinos e regiões. No norte, estão o HITHLUM FINGOLFEN, o ARD-GALEN e o LOTHLANN. O centro é dominado por regiões como o DORTHONION, o THINGOL E MELIAN, o DORIATH e o CURUEIN. O sul é ocupado pelo REINO DE NARGOETHROND, o FINROD e o CIRDAN. O leste é marcado pelo MAEDHROS, o HIMLAD CELEGORM e o THARGELLION CARANTHIR. O mapa também indica a localização de várias cidades, como Eithel Sirion, Mithrim, Gondolin, Nan Dungortheb, Nan Elmoth e Eglarest, e de rios importantes como o R. Sirion, R. Nargothrend e R. Aros. A região do BELERIAND OCIDENTAL é mostrada no sudoeste, e o BELERIAND ORIENTAL no sudeste.

MATERIAL DIVERSO

ARMAS OPCIONAIS

Esta seção apresenta duas armas opcionais que podem ser usadas com uma ou duas mãos. As descrições e estatísticas seguem abaixo.

Espada Bastarda

Esta é uma pesada espada de lâmina dupla que pesa cerca de 2,7 kg – também é conhecida como espada mão-e-meia. Ela pode ser usada tanto com a habilidade com arma 1-M Cortante quanto com a habilidade com arma de 2-Mãos. Sua abreviação é “ed”, e custa 18 mp.

Machado-Duplo

Este é um pesado machado de lâmina dupla que pesa cerca de 4 kg. Ele pode ser usado com a habilidade com arma 1-M Cortante ou com a habilidade com arma de 2-Mãos. Sua abreviação é “md”. Machados-duplos são raros e usualmente não disponíveis no mercado aberto. Um personagem que deseje tal arma deve obter o desenho e então encomendá-lo de um armeiro (ao custo aproximado de 39 mp).

NOTA: Um dos mais famosos heróis humanos durante a Primeira Era da Terra-Média foi Húrin. Sua arma era quase tão renomada: um pesado machado-duplo que podia ser usado com uma ou duas mãos. Nas Nirnaeth Arnoediad ele derrotou dezenas de inimigos com o machado, e as lendas dizem que seu aço fumegava com sangue negro de Troll.



TABELA DE ESTATÍSTICAS DAS ARMAS OPCIONAIS

ARMA	FALHA	CRÍTICO PRIMÁRIO	CRÍTICO SECUNDÁRIO	ALCANCE BASE†	MODIFICADORES ESPECIAIS
1-M CORTANTE (podem ser usadas com um escudo)					
Espada Bastarda (1-M)	4	CT	–	–	BO -5.
Machado-Duplo (1-M)	5	CT	–	–	BO +5 contra malha & placas, BO -5 (outras).
ARMAS DE 2-MÃOS (não podem ser usadas com um escudo)					
Espada Bastarda (2-M)	5	CT	ES(B)	–	BO -5.
Machado-Duplo (2-M)	6	CT	ES(B)	–	BO +5 contra malha & placas, BO -5 (outras).

PROFISSÕES OPCIONAIS

BÁRBARO:

Atributo Primário – Força
 Bônus Profissionais – +2 por nível para as habilidades com armas
 +3 por nível para as habilidades Gerais
 +2 por nível para Desenvolvimento Físico
 Restrições de Feitiços – Não pode aprender feitiço algum.

Um Bárbaro é um personagem dos ermos selvagens com pouca exposição à civilização. Suas áreas primárias de desenvolvimento são as habilidades gerais, com armas, e desenvolvimento físico. Bárbaros não podem aprender feitiços. Bárbaros preferem armas e armaduras que sejam fáceis de produzir com seus recursos, tais como clavas, lanças, fundas, arcos curtos, chicotes, boleadeiras, e armaduras de couro.

NOTA: MERP foi planejado para personagens das partes civilizadas da Terra-Média, onde os criadores do jogo esperam que a maioria das aventuras ocorra. Mas a influência civilizadora dos Eldar e dos Dúnedain é limitada à certas áreas. Muitas culturas os evitaram.

Tribos bárbaras vivem da agricultura, caçando e coletando. A leste das Ered Luin, existiram muitas destas tribos nas Primeira e Segunda Eras, mas elas foram gradualmente civilizadas pelos Elfos e Dúnedain. Durante a Terceira Era, podiam-se encontrar tribos bárbaras na Terra-parda (Dunland), Floresta das Trevas, Rhovanion e ao leste. Cada tribo possui sua própria cultura e costumes que a diferencia das outras tribos. Membros da tribo andam em companhia para sobreviver e tendem a tratar outros povos com desconfiança e desdém.

As seguintes raças/culturas em MERP podem ser consideradas bárbaras: Dunlendings (Terra-pardenses), Lossoth, Homens da Floresta, Variags, Woses, alguns grupos Orientais, Orcs, Trolls e Umli. (Os Woses possuem algumas capacidades mágicas.)

Jovens bárbaros são geralmente de nível 1, os adultos comuns de nível 2-4, guerreiros experientes de nível 5-8 e líderes de nível 8 ou maior. É claro que estas são apenas diretrizes, e existem com certeza casos especiais de níveis ainda maiores.

SÁBIO:

Atributo Primário – Inteligência
 Bônus Profissionais – +2 por nível para Percepção
 +4 por nível para habilidades secundárias de conhecimento.
 +1 por nível para todas as outras habilidades secundárias.

Restrições de Feitiços – Não pode aprender feitiço algum.

Um Sábio é um personagem treinado na coleta e organização de conhecimento. Suas áreas primárias de desenvolvimento são as Habilidades Secundárias (ex.: Habilidades de conhecimento como Astronomia, Meditação, Discursar, Primeiros Socorros, etc.). Sábios não podem aprender feitiços. A curiosidade de um sábio é a motivação para suas aventuras.

NOTA: Para Mestres de Jogo que desejem limitar a mágica em seus jogos na Terra-Média, o Sábio é uma profissão substituta para Mago e Animista. Isto permite ao jogador escolher um personagem intelectualmente direcionado sem ser um lançador de feitiços.

ST-12 – TABELA DE RISCO NO USO DE FEITIÇOS (Regra Opcional)

Cada vez que um personagem evoca um feitiço, o Mestre de Jogo deve fazer uma jogada aberta e adicionar o Fator de Risco para o feitiço e o Modificador de Época:

Jogada de Risco no Uso de Feitiço = jogada aberta + Fator de Risco + Modificador de Época

Início da Terceira Era-15
 Meados da Terceira Era+0
 Fins da Terceira Era+25
 Quarta Era-25

Se o resultado modificado for 100 ou mais, algum tipo de “força das trevas” notou a evocação do feitiço. Uma segunda jogada aberta deve ser feita na tabela abaixo. De outro modo, nada anormal acontece.

Os resultados abaixo são diretrizes para ajudar o Mestre de Jogo a determinar as consequências do feitiço ser notado. O MJ deve modificar os resultados para refletir a área e circunstâncias específicas. Por exemplo, a implementação destes resultados pode ser retardada por dias.

TIPO DA ÁREA								
jogada	Refúgio	Civilizada/ Urbana	Civilizada/ Rural	Fronteira/ Urbana	Fronteira/ Rural	Ermos	Terras-da- Sombra	Domínio-das- Sombras
≤ 05	nada	nada	nada	nada	nada	nada	nada	Avistamento
06–20	nada	nada	nada	Avistamento	nada	nada	Avistamento	Localização
21–30	nada	Avistamento	nada	Avistamento	Avistamento	nada	Localização	Criatura
31–40	nada	Avistamento	Avistamento	Localização	Avistamento	Avistamento	Localização	Criatura
41–50	nada	Avistamento	Avistamento	Localização	Localização	Avistamento	Criatura	Patrulha
51–60	nada	Localização	Localização	Localização	Localização	Criatura	Criatura	Patrulha
61–70	nada	Localização	Localização	Emboscada	Criatura	Criatura	Patrulha	Emboscada
71–80	Avistamento	Emboscada	Criatura	Seqüestro	Criatura	Criatura	Patrulha	Unidade Militar
81–90	Avistamento	Seqüestro	Emboscada	Seqüestro	Emboscada	Criatura	Emboscada	Unidade Militar
91–100	Localização	Assassino	Assassino	Assassino	Patrulha	Emboscada	Unidade Militar	Especial
101–150	Localização	Seqüestro	Seqüestro	Seqüestro	Assassino	Patrulha	Especial	Especial
151–200	Seqüestro	Assassino	Assassino	Assassino	Especial	Especial	Especial	Especial
201+	Assassino	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

TIPO DE ÁREA – Os exemplos são do Fim da Terceira Era.

Refúgio: Uma área completamente livre de qualquer Força-das-Trevas visível (ex.: Valfenda, Lórien, os Portos Cinzentos, Edhellond, etc.). Agentes ocultos e traidores ainda podem estar presentes.

Civilizada/Urbano: Uma cidade ou vila numa região relativamente livre de Forças-das-Trevas (ex.: Minas Tirith, Dol Amroth, Pelargir, etc.).

Civilizada/Rural: O campo numa região relativamente livre de Forças-das-Trevas (ex.: o Condado, Gondor do Sul, etc.).

Fronteira/Urbana: Uma cidade ou vila numa região menos civilizada na fronteira dos ermos ou fronteira de território Saurônico (ex.: Tharbad, Cidade do Lago, Bri, Edoras, etc.).

Fronteira/Rural: O campo numa região menos civilizada ou na fronteira com o ermo ou fronteira com território Saurônico (ex.: Rohan, Gondor Ocidental, as Colinas de Ferro, Nordeste da Floresta das Trevas, etc.).

Ermos: Regiões não civilizadas, esparsamente populadas que cobrem a maior parte Noroeste da Terra-Média na Terceira Era (ex.: Velha Terra-Púkel).

Terras-da-Sombra: Uma região com atividade e assentamentos de algumas Forças-das-Trevas (ex.: Moria, Sul de Mordor, Sul da Floresta das Trevas, Harad Próximo, etc.).

Domínio-da-Sombra: Uma região com forte concentração e povoações de Forças-das-Trevas (ex.: Angmar, Dol Guldur, Gorgoroth, etc.).

NOTA: Consulte o mapa na página 131, onde estão marcadas as localizações dos diversos tipos de áreas.

RESULTADOS –

Avistamento: Alguma Força-das-Trevas na área está consciente do lançamento de um feitiço bem como a direção geral do evocador do feitiço. Isto pode levar a uma situação de “perseguição” (ou “clamor público” em áreas de Atividade Saurônica ou Unidades Militares Saurônicas).

Localização: Inclui os efeitos de “Avistamento”, **mais** o fato de ao menos uma Força-das-Trevas saber a exata direção e distância aproximada do evocador do feitiço.

Criatura: Uma criatura das Trevas na vizinhança sente o feitiço e começa a perseguir, espreitar e atacar, ou emboscar, o evocador do feitiço.

Patrulha: Inclui os efeitos de uma “Localização”, **mais** o fato de ao menos uma patrulha Saurônica organizada estar em perseguição, caça, ataque ou emboscada ao evocador do feitiço.

Emboscada: Inclui os efeitos de uma “Localização”, **além** de ao menos uma força estar em posição para tentar montar uma emboscada.

Unidade Militar: Inclui os efeitos de uma “Localização”, **mais** o fato de ao menos uma força Saurônica grande e organizada estar em posição para atacar diretamente o lançador do feitiço.

Seqüestro: Inclui os efeitos de uma “Localização”, **mais** o fato de ao menos uma da Forças-das-Trevas sentindo o feitiço seja um assassino Saurônico, que tentará seqüestrar o evocador do feitiço.

Especial: Inclui os efeitos de uma “Localização”, **mais** o fato de ao menos uma das Forças-das-Trevas sentindo o feitiço seja um poderoso agente ou general; talvez mesmo um Nazgûl ou algum outro evocador de feitiços.



LEITURAS SELECIONADAS

Este trabalho é baseado nos romances *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, particularmente nos apêndices de *O Retorno do Rei*, o terceiro volume da trilogia. Grandes dores foram necessárias para assegurar que não houvesse nenhum conflito com qualquer outro material primário. Já que o material nas séries da ICE é derivado das histórias da Terceira Era, *O Senhor dos Anéis* continua o recurso mais instrumental.

O Silmarillion e os *Contos Inacabados* podem prover dados cruciais para campanhas ambientadas na Primeira e Segunda Eras da Terra-média. O primeiro é certamente uma chave para uma visão cosmológica mais profunda. A linha Terra-média da ICE é dirigida para cenários de um período mais tardio, mas provarão, contudo, serem úteis para aqueles interessados em eras mais antigas.

Almgren, Bertil. *The Viking*. New York: Crescent Books, 1975. Copyright© 1975 by A. B. Nordbok.

Beiser, Arthur. *The Earth*. New York: Time Inc., 1963. Copyright© 1962, 1963 by Time Inc.

Carpenter, Humphrey. *Tolkien: A Biography*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1977. Copyright© 1977 by Humphrey Carpenter.

Connolly, Peter. *Greece and Rome at War*. Hong Kong: Prentice Hall, Inc., 1981. Copyright© 1981 by Macdonald Phoebeus, Ltd.

Day, David. *A Tolkien Bestiary*. New York: Ballantine Books, 1979. Copyright© 1979 by Mitchell Beazley Publishers Ltd.

Fonstad, Karen Wynn. *The Atlas of Middle-earth*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1981. Copyright© 1981 by Karen Wynn Fonstad.

Foster, Robert. *The Complete Guide to Middle-earth*. New York: Ballantine Books, 1978. Copyright© 1971, 1978 by Robert Foster.

_____. *A Guide to Middle Earth*. New York: Ballantine Books, 1971. Copyright© 1971 by Robert Foster.

Hitchcock, Susan Tyler. *Gather Ye Wild Things*. New York: Harper and Row, Publishers, 1980. Text Copyright© 1980 by Susan Tyler Hitchcock. Drawings Copyright© 1908 by G. B. McIntosh.

Hogarth, Peter. *Dragons*. New York: Viking Press, 1979. Copyright© 1979 by Peter Hogarth.

Julius, John, Ed. *Great Architecture of the World*. Norwich, New York: Bonanza Books 1971. Copyright© 1971 by Norwich Press.

Knauth, Percy. *The Metalsmiths*. New York: Time-Life Books, 1974. Copyright© 1974 by Time-Life Books.

Langacker, Ronald W. *Fundamentals of Linguistic Analysis*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc., 1972. Copyright© 1972 by Harcourt Brace Jovanovich, Inc.

Larkin, David, ed. *Giants*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 1979. Copyright© by Rufus Publications, Inc.

Leopold, A. Starker. *The Desert*. New York: Time Inc., 1962. Copyright© 1961, 1962 by Time Inc.

Milne, Lorus J. and Margery. *The Mountains*. New York: Time Inc., 1962. Copyright© 1962 by Time Inc.

Morgan, Gwyneth. *Life in a Mediaval Village*. Cambridge: Cambridge University Press, 1975. Copyright© 1975 by Cambridge University Press.

Norton-Taylor, Duncan. *The Celts*. New York: Time-Life Books, 1974. Copyright© 1974 by Life-Time Books.

Orman, Charles, KBE. *Castles*. London: Great Western Railway, 1926.

Post, J. B., ed. *An Atlas of Fantasy*. New York: Ballantine Books, 1979. Copyright© 1973, 1979 by J. B. Post.

Shepard, William R. *Shepard's Historical Atlas*. New York: Barnes and Noble Books, 1976. Copyright© 1964 by Barnes and Noble Books.

Strachey, Barbara. *Journeys of Frodo*. New York: Ballantine Books, 1981. Copyright© 1981 by Barbara Strachey.

Tolkien, J. R. R.. *The Adventures of Tom Bombadil*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1978. Copyright© 1962 by George Allen & Unwin Ltd.

_____. *The Fellowship of the Ring*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1975. Copyright© 1965 by J. R. R. Tolkien.

_____. *The Hobbit*. Revised Edition. New York: Ballantine Books, 1966. Copyright© 1937, 1938, 1966 by J. R. R. Tolkien.

_____. *Pictures by J. R. R. Tolkien*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1979. Copyright© 1979 by George Allen & Unwin Ltd.

_____. *The Return of the Ring*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1977. Copyright© 1965 by J. R. R. Tolkien.

_____. *The Silmarillion*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1977. Copyright© 1977 by George Allen & Unwin Ltd.

_____. *The Tolkien Reader*. New York: Ballantine Books, 1976. Copyright© 1966 by J. R. R. Tolkien.

_____. *Tree and Leaf*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1965. Copyright© 1964 by George Allen & Unwin Ltd.

_____. *The Two Towers*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1965. Copyright© 1965 by J. R. R. Tolkien.

_____. *Unfinished Tales*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1980. Copyright© 1980 by George Allen & Unwin Ltd.

_____. and Donald Swann. *The Road Goes Ever On: A Song Cycle*, 2nd ed. Boston: Houghton Mifflin Co., 1978. Text Copyright© 1962, 1978 by George Allen & Unwin Ltd; Music Copyright© 1967, 1978 by Donald Swann; Copyright® 1967 by J. R. R. Tolkien.

Thompson, A. Hamilton. *Military Architecture in Medieval England*. East Ardsley, Wakefield, West Yorkshire, England: EP Publishing Limited, 1975.

Tyler, J. E. A. *The New Tolkien Companion*. New York: Avon Books, 1978. Copyright® 1976, 1978 by J. E. A. Tyler.

www.merp.com

www.duvendor.hpg.ig.com.br

www.valinor.com.br

<http://cliente.enersulnet.com.br/victorbarone/>

www.blissett.kit.net

www.devir.com.br/senhor_aneis/



