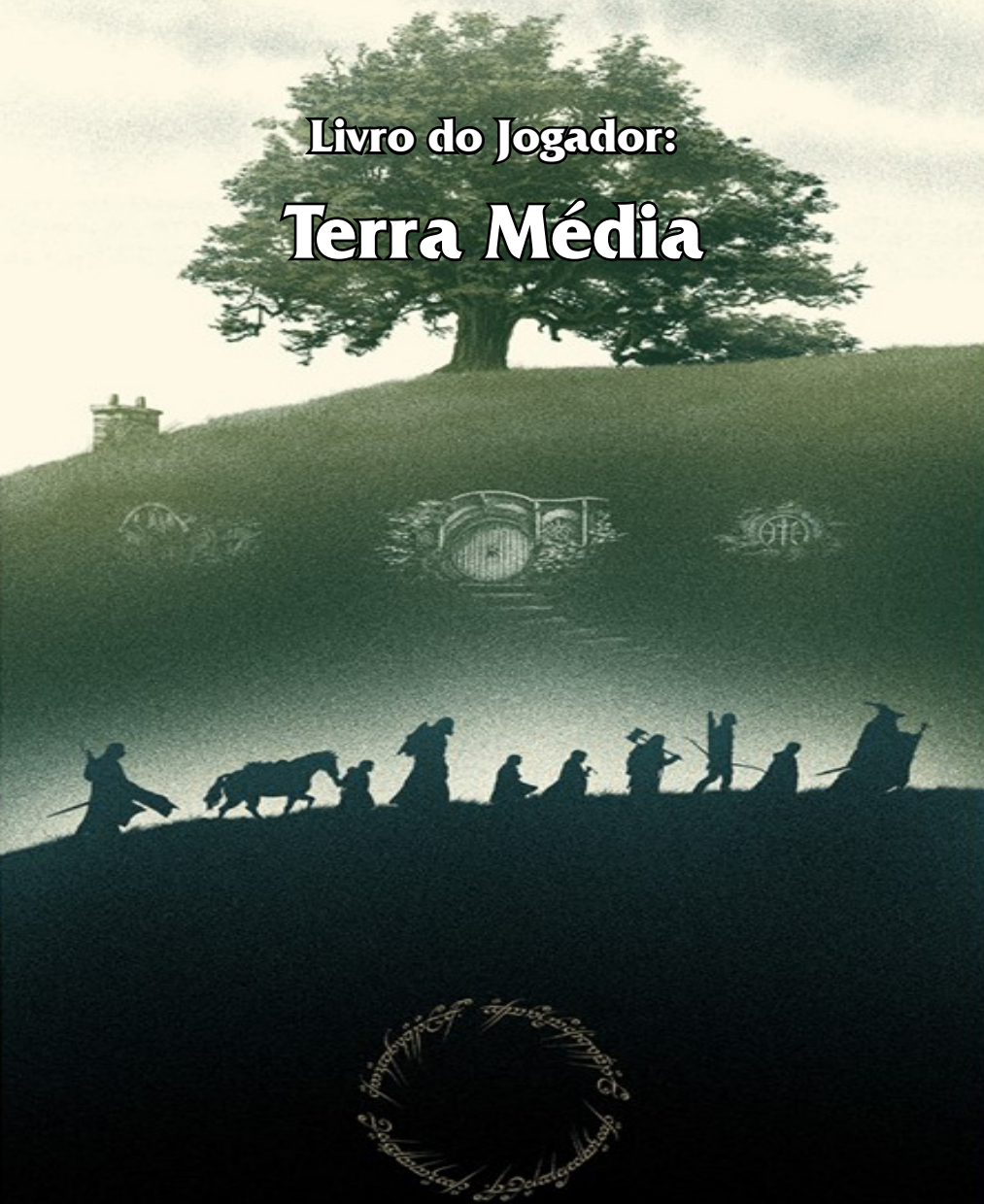




Livro do Jogador:
Terra Média



Felippe Bardo & Rodrigo de Mattos

Livro do Jogador: Terra Média

Suplemento para o cenário Old Ring



S U P L E M E N T O

Autores

Felippe Bardo & Rodrigo de Mattos

Diagramação

Bruno Sakai

Novembro/2013

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

Sobre o e-book

Esse é o primeiro de três livros do Old Ring, um projeto dos amigos Felipe Bardo e do Rodrigo de Mattos que consiste em adaptar o universo do Senhor dos Anéis para o Old Dragon.

Nesse ebook vocês encontrarão novas regras de jogo, raças, equipamentos e um monte de tabelas, tudo isso para proporcionar uma imersão no cenário criado por J.R.R Tolkien e consequentemente sessões inesquecíveis de jogo.

No mais foi uma honra conhecer o Felipe e o Rodrigo e participar desse projeto com eles, espero que gostem.

Agora sem mais delongas:

Sejam bem vindos a Terra Media!

Bruno Sakai

Índice

Introdução.....	4
Tabelas para consulta.....	6
Novas Regras.....	9
Raças.....	10
Kit de Personagem.....	14
Habilidades.....	29
Aspectos de Personalidade.....	38
Vantagens & Desvantagens.....	40
Equipamentos & Armas.....	44
Sucessos Críticos.....	49
A Jornada.....	54
Saúde e Enfermidade.....	56
A Corrupção.....	58
Coragem.....	62
Fadiga.....	63
Poder das Palavras.....	64
Magias.....	65

Introdução

Este livro tem o intuito de transportar para as mesas de RPG o espírito dos jogos old school com o cenário que deu origem ao gênero de fantasia medieval, a Terra Média de J.R.R. Tolkien. Sendo fã do cenário e de RPG, vi que mesmo tendo seu próprio RPG oficial, ainda faltava algo para que eu pudesse sentir todo o clima da terra média misturada as masmorras e dragões. Sendo assim partindo de um bate papo no facebook da comunidade da Redbox editora, Eu (Felippe Bardo) e o Rodrigo Mattos decidimos criar o blog Old Ring. Não satisfeito pesquisei com afinco, utilizando o CODA system, no Moostache que peguei a regra das reações, The One Ring RPG, MERPG e por último através do Diogo Nogueira do blog Pontos de Experiência. conheci o Balrogs & Bagginsses, que me fora extremamente útil para conceber este livro, que escrevi com muita dedicação e desejo de agradar a todos, que como eu adoram a Terra Média e sua mitologia.

Quero agradecer a todos que apoiaram minha iniciativa e concordaram que este projeto poderia dar certo, ainda que seja fruto de um mero trabalho de fã, pois me deixou orgulhoso. Ao Bruno Sakai e suas manhas dos paranauês da diagramação; a minha esposa por não me botar pra fora de casa enquanto passava horas digitando este livro; ao Rodrigo por me acender a chama para o projeto; ao Professor Tolkien por escrever e conceber a Terra média; Aos meus professores e pais que me deram a educação necessária para eu ter a capacidade de conceber este livro; E principalmente, a mim mesmo, por trazer pra vocês o projeto Old Ring. O nosso Hobby é bom, divertido e saudável. Então joguem e divirtam-se Afiem suas espadas, procurem tesouros, derrotem os servos do Inimigo e que a graça dos Valar estejam convosco!

Felippe Bardo



A MAP OF
MIDDLE
EARTH

FORODUAITH

UTHOOD

ERLADOR

EREUNATH

RHOVADION

ROHDAD

RHDAD

GONDOR

MORDOR

KHAND

BELEGAER
THE GREAT SEA

BARAD

Livro do Jogador: Terra Média

Tabelas para Consulta

T1: Atributos

Valor	Modificador	Valor	Modificador
Menor ou igual a 2	Não utiliza	12-13	+1
2-3	-4	14-15	+2
4-5	-3	16-17	+3
6-7	-2	18-19	+4
8-9	-1	A cada 2 pontos	+1

T2: Reações

Resultado 1d20	Ordeira	Neutra	Caótica
1-2	Ameaçadora	Ameaçadora	Ameaçadora
3-4	Hostil	Hostil	Hostil
5-6	Indiferente	Hostil	Hostil
7-8	Amigável	Hostil	Hostil
9-10	Amigável	Indiferente	Hostil
11-12	Amigável	Indiferente	Hostil
13-14	Amigável	Amigável	Hostil
15-16	Amigável	Amigável	Indiferente
17-18	Amigável	Amigável	Amigável
19-20+	Aliada	Aliada	Aliada

T2.1: Reações

Tipo	Descrição
Ameaçadora	A criatura ataca imediatamente.
Hostil	Um ataque eminente é possível, a criatura está zangada.
Indiferente	A fuga é possível, a criatura não se importa.
Amigável	A criatura se porta de maneira solícita.
Aliada	A criatura auxilia de maneira amigável.

Ao iniciar uma reação o personagem rola 1d20 somando seu modificador de reação (dividido por 5) e qualquer bônus e penalidade aplicado pelo mestre, e então compara com a tabela acima. Se a criatura possuir Inteligência 10 ou inferior, usa-se esta diferença como penalidade na jogada. Resultados baixos serão ruins e altos serão bons.

Habilidades como diplomacia, intimidar e empatia adiciona o nível do personagem a jogada para a respectiva maneira de reação que ela se aplica.

Tabelas para Consulta

T3: Experiência

Nível	Elfo e Meio Elfo Imortal	Outras Raças	Nível	Elfo e Meio Elfo Imortal	Outras Raças
1	0	0	11	650.000	495.000
2	3.000	2.000	12	750.000	615.000
3	6.000	4.000	13	900.000	735.000
4	12.000	8.000	14	1.000.000	855.000
5	24.000	16.000	15	1.200.000	975.000
6	48.000	32.000	16	1.400.000	1.095.000
7	96.000	64.000	17	1.600.000	1.215.000
8	192.000	128.000	18	1.800.000	1.355.000
9	384.000	256.000	19	1.900.000	1.455.000
10	500.000	375.000	20	2.000.000	1.575.000

T4: Base de Ataque X Dados de Vida

Nível	D4	D6	D8	D10 e D12	Nível	D4	D6	D8	D10 e D12
1	0	+1	0	+1	11	+4	+4	+5	+10/+4
2	0	+1	+1	+2	12	+4	+5	+5	+11/+5
3	+1	+2	+2	+3	13	+5	+5	+5	+11/+5
4	+1	+2	+2	+4	14	+5	+5	+6	+12/+6
5	+2	+2	+3	+5	15	+5	+6	+6	+12/+6
6	+2	+3	+3	+6	16	+6	+6	+6	+13/+7
7	+3	+3	+3	+7/+1	17	+6	+6	+7	+13/+7
8	+3	+3	+4	+8/+2	18	+6	+7	+7	+14/+8
9	+3	+4	+4	+9/+3	19	+7	+7	+7	+14/+8
10	+4	+4	+4	+10/+4	20	+7	+7	+8	+15/+9

T5: Penalidade por Armas não treinadas

Tipo de dado	Penalidade
D4	Jogada de Ataque -5
D6	Jogada de Ataque -3
D7	Jogada de Ataque -2
D10 e D12	Jogada de Ataque -1

Livro do Jogador: Terra Média

Tabelas para Consulta

T6: Jogadas de Proteção			
Nível	Elfos	Anões & Homens	Hobbits
1	16	15	14
2	16	15	14
3	16	15	14
4	15	14	13
5	15	14	13
6	15	14	13
7	14	13	12
8	14	13	12
9	14	13	12
10	13	12	11
11	13	12	11
12	13	12	11
13	12	11	10
14	12	11	10
15	12	11	10
16	11	10	9
17	11	10	9
18	11	10	9
19	10	9	8
20	10	9	8

* Meio Elfos devem optar se serão imortais (Elfos) ou mortais (Homens) para determinar sua JP.

T7: Penalidade por Armaduras não treinadas adicional	
Raça	Penalidade
Elfos	Movimento Base reduzido em 3
Anões & Homens	Movimento Base reduzido em 1
Hobbits	Movimento Base reduzido em 2

Novas Regras

Dados de Vida

Todas as raças em Old Ring possuem como dado de vida inicial o D6, mas podem alterar de acordo com sua raça e Habilidades.

Base de Ataque

Utilizando a tabela de Base de ataque os personagens pode calcular sua base de ataque, sendo este relacionado ao seu dado de vida.

Movimento

Para calcular o movimento base e de viagem do personagem Base é 10 mais modificador de Destreza substituindo o apresentado pelo livro básico.

Armas e Armaduras

De acordo com suas habilidades os personagens podem ser proficientes com armas e armaduras. Quando não são proficientes com as armas sofrem com desvantagem em seus ataques. Em relação as armaduras sofrem uma desvantagem em combate e outros possíveis testes físicos e na jogada para lançar magia.

Novas Manobras Defensivas

- Aparar: É uma habilidade utilizada pelo combatente, que utiliza sua própria arma, para parar o ataque do oponente abdicando da sua CA, ela então rola o D20 soma sua jogada de ataque com a arma que esteja em sua mão hábil, abdicando de um de seus ataques no turno. Personagens com habilidade duas armas podem aparar com a arma na mão inábil e manter o ataque da mão hábil.
- Bloqueio: O personagem deve anunciar que irá ficar na posição defensiva no turno, neste caso ele irá não poderá atacar e receberá um bônus de +4 na CA e jogadas de aparar.
- Esquiva: O personagem pode tentar evadir-se de ataques contra ele, abdicando de sua CA ele utiliza o modificador de destreza para superar o ataque do oponente e evadir-se totalmente do ataque deste. Personagens treinados na habilidade esquiva adicionam seu nível a esta jogada.
- Manter a Defensiva- O personagem deve anunciar tal manobra e aplica uma penalidade -2 ao ataque e adiciona +1 a sua CA durante o turno.

Livro do Jogador: Terra Média

Capítulo 1

Raças

As raças do livro básico são alteradas, mas recebendo as modificações respectivas no que cabe a cada uma delas. Os modificadores de atributos substituem os informados no livro básico e movimento utiliza a regra da movimentação, apresentada aqui neste livro, e as habilidades raciais do livro básico não são utilizadas.

Homens Médios



É o típico Homem encontrado em toda terra média.

- Atributo +1 e outro atributo -1
- 1 Habilidade inicial no 1º nível

Dunedáin



Descendentes dos Numenoreanos, homens altos, de cabelos escuros com um aspecto senhorial.

A maioria vive agora como rangers no antigo reino de Arnor.

- Força +1, Carisma +1 e outro atributo -1
- D8 como dado de vida
- Habilidade: Conhecimento

Alguns Dunedáin possuem habilidades mágicas como cura e adivinhação, por sua herança élfica.

Selvagens



Alguns povos da terra média possuem pouco ou quase nenhum grau de civilização e vivem de maneira rústica ou bárbara. Como é o caso dos Druédain e os Beornings.

- Força +2 e Inteligência -2
- Habilidade- Sobrevivência

10 Passos para Criação de Personagens

1. Determine o valor dos atributos do personagem
2. Determine o modificador dos atributos e respectivas habilidades.
3. Escolha a raça do personagem
4. Escolha uma terra natal
5. Determine as línguas faladas pelo personagem
6. Selecione as habilidades
7. Escolha um kit de personagem, caso seja de sua escolha
8. Selecione os aspectos de personagem
9. Escolha os equipamentos
10. Determine os retoques finais.

Homens das Trevas



Relativo a todos os povos servos de Sauron e a Sombra como os orientais, corsários de Umbar e Númenóreanos Negros.

- Destreza +1, Força +1 e Inteligência -2

Nórdicos



Raça dos homens de porte físico mais robusto que os outros povos da terra média. Como os homens da floresta e os Rohirrim.

- Constituição +2 e outro atributo -2

Livro do Jogador: Terra Média

Anões



Seres de estatura curta, encorpado e desconfiados, quase ranzinzas. Competentes mineradores e artesão de objetos fantásticos. Anões permanecem iguais aos apresentados no livro básico, com as seguintes modificações:

- Constituição +2, Carisma -2
- D8 como Dado de Vida
- Habilidade- Artífice
- Movimento Base -2
- Aguentam o dobro da carga

Elfos



As primeiras pessoas da Terra Média, os elfos, têm uma conexão especial com o mundo natural, os espíritos e os deuses. Obstinado mas temperamental, propensos a melancolia e facil-

mente desencorajado. Normalmente bonito, alto, magro e elegante em sua aparência, voz e movimento. Eles possuem um ódio a todos servos do inimigo, possuem uma antiga rixa com os anões e desconfiança com os homens. Os Elfos permanecem conforme o livro básico com as seguintes alterações:

- Força -2, Destreza +2, Sabedoria -2, Carisma +4
- Movimento base +2
- Habilidade: Conhecimento
- Habilidade: Percepção

Hobbits



Um povo pequenino, rústico, corpulento e com dedos ágeis e um amor para a música, comida e bebida. Hobbits geralmente evitam aventuras e seus desconfortos, mas quando enviado a ela é capaz de feitos extraordinários. Os Hobbits são idênticos aos Halflings citados no livro básico com as alterações a seguir.

- Força -2, Destreza +2
- Habilidade: Empatia

- Habilidade: Furtividade
- Movimento base -2
- Vantagem no ataque com armas de arremesso

Meio Elfos



Os meio elfos assim são chamados por possuírem o sangue da raça dos homens e dos elfos em sua linhagem. Eles possuem a capacidade de

escolher entre a imortalidade élfica ou a mortalidade dos homens.

- Carisma +2, Destreza +2 e outro atributo -2.

- Movimento base +1

- Habilidade: Percepção

Podem possuir habilidades e capacidades de elfos e Homens.

T8: Idade

Raça	Criança	Jovem	Adulto	Velho	Idoso
Anões	1-14	15-29	30-174	175-219	220+
Hobbits	1-9	10-32	33-79	80-89	90+
Dúnadain	1-9	10-24	25-79	80-104	105+
Nórdico	1-9	10-15	16-40	41-65	66+
Médio	1-9	10-15	16-44	45-59	60+
Trevas	1-9	10-15	16-39	40-54	55+
Selvagem	1-9	10-14	15-29	30-50	51+

T8.1: Idade X Penalidade

Criança	-2 em todos os atributos mentais
Jovem	-1 em todos os atributos mentais
Velho	+1 em todos os atributos mentais e -1 em todos os atributos físicos
Idoso	+2 em todos os atributos mentais e -2 em todos os atributos físicos

Meio Elfos que optem por serem mortais utilizam as estatísticas dos Dúnadain.

Elfo são imortais e não sofrem efeitos de envelhecimento.

Kits de Personagem

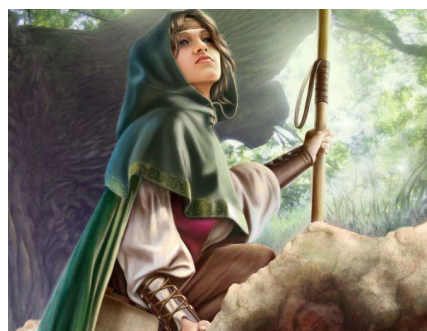
Existem inúmeros tipos de aventureiros inclusive na terra média. A seguir são exemplos que caso queiram ser utilizados pelos jogadores em seus personagens.

Os jogadores estão livres para fazerem o personagem como bem entenderem, mas podem utilizar os kits aqui apresentados e com a aprovação do mestre adquirir um deles no início da campanha.

Não existem classes no Old Ring, utilize as tabelas e regras informadas neste livro para criar seus personagens.

Aventureiro

(Genérico)



Um explorador ousado que vagueia em busca de vingança, riquezas ou qualquer outro motivo que alimente sua necessidade de aventurar-se.

- Terra Natal & Habilidades Relacionadas: Qualquer

- Equipamento Inicial: Roupas comuns e de viagem, uma arma de uma habilidade relevante, um cavalo de montaria e 2d20 PP, e uma cota de malha ou 4 peças de ouro.

Mercador

(Anão)



Anões possuem um comércio forte com metais, pedras preciosas, e os bons ofícios prestrados de Erebor com os Homens do Oeste, principalmente com a cidade do Lago e as cidades e vilas de Arthedain. Anões mercadores são famosos por dirigir por jogarem duros em suas barganhas, mantendo sempre uma desconfiança e relação distante com as terras dos homens.

- **Terra Natal:** Erebor

- **Habilidades Relacionadas:** Diplomacia, Empatia, Linguística

- **Equipamento Inicial:** Roupas comuns e de viagem, um arma (Relativa de habilidade relevante), uma sela para pôneis, Auxílio e companhia de 2d6 anões empregados e guardas, bens e riqueza de 1d20x100 PP.

Minerador

(Anão)



Anões mineradores são trabalhadores braçais, que cavam e trabalham nas minas de metais e pedras preciosas de Erebor ou estão nas escavações de carvão das Motanhas Azuis. Muitos Anões viajam em busca de novas riquezas e mantêm o desejo latente de retornar ao antigo reino de Moria.

- **Terra Natal:** Montanhas Azuis, Erebor, Colinas de Ferro

- **Habilidades Relacionadas:** Machados e Maças, Artífice, Dado de Vida D10

- **Equipamento Inicial:** Roupas comuns e de viagem, um arma (Relativa de habilidade relevante), um conjunto de ferramentas (Algumas como a enxada, pode servir de arma), bens e riquezas no valor de 1d20 x100 PP.

Livro do Jogador: Terra Média

Soldado

(Anão)



Um membro da parede de escudos dos salões dos anões. Muitos anões, soldados, luta nas fileiras do exército do rei das colinas de ferro.

- **Terra Natal:** Erebor ou Colinas de Ferro.

- **Habilidades Relacionadas:** Machados e Maças, Batalha, Dado de Vida D10.

- **Equipamento Inicial:** Uma arma para cada habilidade relevante, Armadura de Placas, comida e abrigo em seus salões de origem.

Nobre

(Elfo)



Um parente próximo dos governantes de um dos restantes reinos élficos. Elfos Nobre muitas vezes, vivem vidas de ação e aventura, em vez de manter-se em sua corte. No entanto, um elfo nobre deverá manter os mais altos valores e tradições da sabedoria élfica.

- **Terra Natal:** Loríen, Floresta das Trevas, Valfenda.

- **Habilidades Relacionadas:** Linguística, Liderança, Conhecimento e Nobreza.

- **Equipamento Inicial:** Um Estábulo de cavalos, qualquer arma e armadura, residência em uma fortaleza ou residência de um senhor élfico, vários homens de confiança, 10x D100 PP em dinheiro.

Silvestre

(Elfo)



O Personagem é caçador, vive a lutar contra as forças do inimigo, sendo encontrados nas grandes florestas do oeste. Elfos Silvestre geralmente são discretos e desconfiados com estranhos.

- **Terra Natal:** Lorien ou Floresta das Trevas.

- **Habilidades Relacionadas:** Arquearia Percepção, Furtividade e Rastrear.

- **Equipamento Inicial:** Um arco e uma arma adicional, armadura de couro, comida e abrigo em um salão de um senhor élfico ou uma casa de árvore comunal.

Ranger do Norte

(Dunedáin)



Os Rangers Dunedáin ao norte são os últimos remanescentes desta raça, uma vez orgulhosos, agora quebrados. Os Numanoreanos que construíram reinos a oeste de Eriador. Eles agora vagam nas terras a oeste das Montanhas Sombrias, lutando contra os servos do Inimigo, onde eles são encontrados e manter viva as tradições de seu povo. Eles associam-se mais estreitamente com os elfos de Valfenda.

- **Terra Natal:** Arthedain ou Rhudar.

- **Habilidades Relacionadas:** Arquearia Espadas, Rastrear.

- **Equipamento Inicial:** Uma arma por habilidade de combate relevante, armadura de couro, escudo de madeira ou de aço, cavalo, saco de dormir e mochila com pertences pessoais, comida e abrigo em Valfenda ou Resistência Ranger nos Ermos.

Livro do Jogador: Terra Média

Salafrário

(Hobbit)



Salafrários são cobradores voluntários que viajam entre o Condado e Bri. Geralmente são plebeus jovens, membros de famílias mais tradicionais que têm alguma outra vida no dia a dia, mas preferem adentrar regularmente e patrulhar as fronteiras da terra. Um papel provável para qualquer hobbit predisposto a uma vida de aventuras.

- **Terra Natal:** Condado ou Bri

- **Habilidades Relacionadas:** Arquearia, Armas Simples, Dado de Vida D8.

- **Equipamento Inicial:** Abrigo e alimentação em uma pequena toca ou casa acima do solo, roupas comuns de viagem, uma arma para cada habilidade relevante, 1D20 PP.

Rústico

(Hobbit)



Rústico fazendeiro ou lavrador, o coração e alma da vida no campo hobbit.

- **Terra Natal:** Condado.

- **Habilidades Relacionadas:** Artificie.

- **Equipamento Inicial:** Abrigo e alimentação em uma pequena toca ou casa acima do solo, roupas comuns de viagem, uma arma para cada habilidade relevante, 1D20 PP.

Mercador

(Hobbit)



Hobbits mercadores não são muito de viajar, como seus respectivos da raça dos homens, pois eles tendem a se restringir a Bree e a estrada do rei, que se estende de Arnor a Tharbad. O hobbit comercializa bens de valor, beneficiando da diferença de preço no mercado.

- **Terra Natal:** Bree.

- **Habilidades Relacionadas:** Diplomacia, Linguística, Empatia

- **Equipamento Inicial:** Roupas comuns e de viagem, uma arma (De alguma habilidade relevante, caso possua) um arreio de pôneis, ajuda de 2d6 empregados, bens e dinheiro no valor de 1d20x100 PP.

Feitor

(Hobbit)



Um dos principais membros das principais famílias do Condado. Tipicamente vivem em uma extensa toca rodeada por casas de pessoas comuns que servem a família como cozinheiros, jardineiros, etc...

- **Terra Natal:** Condado.

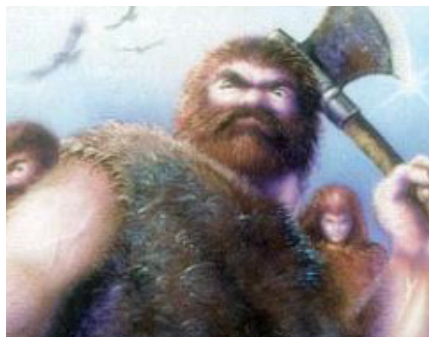
- **Habilidades Relacionadas:** Pequena Realeza, Riqueza.

- **Equipamento Inicial:** Parcial ou completa propriedade, uma toca extensa, uma arma (Se houver habilidade relevante, um pônei, vários servos fiéis, bens e riqueza no valor de 1d10x100 (Não multiplicar a habilidade riqueza, esta já fora considerada).

Livro do Jogador: Terra Média

Berserker

(Raça dos Homens)



Um selvagem e agressivo guerreiro da Terra Parda, jurado para morrer em combate corpo a corpo.

- **Terra Natal:** Terra Parda.

- **Habilidades Relacionadas:** Machados e Maças, Dado de Vida D12; e possuir um traço de personalidade Furioso.

- **Equipamento:** Roupas rústicas, uma arma por habilidade relevante, comida e abrigo em uma tenda do chefe.

Salteador

(Raça dos Homens)



Um fora da lei que espreita os ermos, estradas, desertas e viajantes incautos. Frequentemente trabalhando em bando.

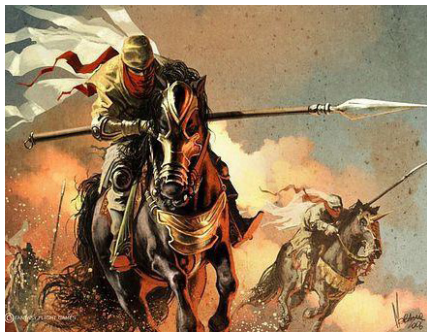
- **Terra Natal:** Atherdain, Terra Parda, Cidade do Lago, Rhudar, Southron, Homens da Floresta das Trevas.

- **Habilidades Relacionadas:** Intimidar, Armas Simples, Dado de Vida D8; A Fraqueza fora da lei.

- **Equipamento:** Armadura de couro, roupas rústicas, uma arma de habilidade de combate relevante, cavalo de montaria, uma cama ou rede no esconderijo da quadrilha, refeições irregulares de carne de caça, cozida e provisões roubadas.

Senhor dos Cavalos

(Raça dos Homens)



Um membro das hordas de bárbaros que varrem as estepes verdejantes de Dorwinion e através das terras Ocidentais. Orientais são inimigos naturais dos jogadores, mas poderiam ser cativos que mudaram sua maneira.

- **Terra Natal:** Orientais.

- **Habilidades Relacionadas:** Arquearia, Justa, Cavalgar, Sobrevivência, Dado de Vida D8.

- **Equipamento:** Cavalo de Montaria, Armadura de Couro, um arco e uma arma corpo a corpo, comida e alojamento com sua horda.

Caçador

(Raça dos Homens)



O personagem patrulha, mantém e guarda as florestas de um nobre, perseguindo e capturando predadores, trazendo os a corte lidando com com perigosas e destrutivas bestas.

- **Terra Natal:** Atherdain, Cardolan, Gondor, Cidade do Lago, Rhudar, Rohan, Homens da Floresta das Trevas.

- **Habilidades Relacionadas:** Arquearia, Sobrevivência, Rastrear, Dado de Vida D8.

- **Equipamento:** Arco e 1 arma adicional, armadura de couro, quarto e comida na mansão de um Lorde, castelo ou cabana de caça, um cão de caça ou outro animal.

Livro do Jogador: Terra Média

Cavaleiro

(Raça dos Homens)



Um cavaleiro armado que jurou fidelidade a um lorde e tem por sua vez um feudo para ser mantido. Os mais famosos cavaleiros de Gondor vêm de Dol Amroth.

- **Terra Natal:** Gondor.

- **Habilidades Relacionadas:** Batalha, Cavalgar, Nobreza, Justa, Espadas, Dado de Vida

D10.

- **Equipamento:** Armadura Completa, Escudo de Aço, Espada Longa, 3 Lanças de Guerra, Cavalo de Guerra, Cavalo de Montaria, um escudeiro, um mansão feudal menor com uma modesta renda associada.

Mercador

(Raça dos Homens)



Um explorador andarilho que procura novas cidades e convence seus habitantes para comprar coisas. O personagem comercializa bens valiosos aonde vai por suas viagens, aproveitando a diferença de preços entre mercados, comerciantes geralmente são plebeus, mas têm riqueza para buscar influência entre a nobreza.

- **Terra Natal:** Cardolan, Gondor, Cidade do Lago, Southron, Tharbad, Umbar.

- **Habilidades Relacionadas:** Diplomacia, Linguística, Empatia.

- **Equipamento:** Roupas comuns e de viagem, uma arma (de suas habilidades relevantes), um arreio de cavalo de montaria ou embarcação pequena, lealde questionável de 2d6 trabalhadores e guardas, bens e riquezas no valor de 1d20x100 PP.

Nobre

(Raça dos Homens)



Um herdeiro ou membro de dirigente menor de uma nobreza hereditária (Barão ou Conde). Nobres diretamente são responsáveis pelo controle dos plebeus e as maiorias das terras nos reinos dos homens.

- **Terra Natal:** Gondor, Southron.

- **Habilidades Relacionadas:** Cavalgar, Liderança, Nobreza.

- **Equipamento:** Um estábulo de cavalos, canil de cães, pássaros de caça, uma armadura e arma, propriedade de um pequeno castelo ou fortaleza, e comando das terras circundantes, numerosos servos e guardas, 10d10x10 PP em dinheiro inicial.

Pirata

(Raça dos Homens)



O mar possui perigos alguns monstruosos, profanos, mas outros na forma de carrancas depravadas, homens sujos, piratas podem formar alianças temporárias com reinos ou com outros piratas, mas geralmente dedicam seu tempo e energia para buscar saques e escravos.

- **Terra Natal:** Gondor (Principalmente Pelargir), Umbar.

- **Habilidades Relacionadas:** Armas Simples, Intimidar, Navegador, Dado de Vida D8; Fraqueza fora a lei.

- **Equipamento:** Uma arma, roupas rústicas, cabine em um navio pirata; Líderes possuem o comando de um pequeno navio pirata e uma tripulação de 2d6x5 homens.

Livro do Jogador: Terra Média

Ranger de Ithilien

(Raça dos Homens)



Um soldado de elite ou cavaleiro de Gondor, juramentado em proteger a fronteira Oriental de seu país, patrulhando as florestas e encostas das montanhas da Sombra. Essas terras são nominalmente dentro do reino, mas também invadida por orcs e criaturas repugnantes que os guardas devem frequentemente abatidas e retirar-se para Osgiliath em vez de esperar o comando. Eles são os olhos e ouvidos dos povos livres na terra do Inimigo.

- **Terra Natal:** Gondor.

- **Habilidades Relacionadas:** Arquearia, Furtividade, Espadas, Rastrear, Dado de Vida d10.

- **Equipamento:** Uma arma por habilidade relevante, armadura de couro, um cavalo de montaria, saco de dormir e mochila com pertences pessoais, refeições regulares e um beliche no abrigo ou base da unidade.

Cavaleiro de Rohan

(Raça dos Homens)



Um guerreiro montado de Rohan, juramentado a servir o seu rei. Os cavaleiros de Rohan são rústicos e simples em comparação aos cavaleiros de gondor. Mas são famosos por suas habilidades com a espada e sua bravura.

- **Terra Natal:** Rohan.

- **Habilidades Relacionadas:** Batalha, Cavalgar, Justa, Espadas, Dado de Vida D10.

- **Equipamento:** Cota de Malha, Escudo de Madeira, Espada Longa, Cavalo de Montaria.

Erudito

(Raça dos Homens)



A corte, dos reis civilizados, mantém estudiosos para preservar a tradição antiga ou buscar novos tipos de conhecimento de além do limite do mundo conhecido. Muitos desses estudiosos passam a vida, trancados em suas bibliotecas, mas alguns raros aventureiros passam a viajar em busca de artefatos perdidos e lugares exóticos. A mairia não sabe magia, embora alguns se tornem auto ditadas em uma ou duas habilidades mágicas.

- **Terra Natal:** Gondor, Southron, Umbar.

- **Habilidades Relacionadas:** Linguística, Conhecimento, Percepção, Inteligência no mínimo 12.

- **Equipamento:** Manto de Erudito, um pônei, livros e equipamentos de escrita, 3d10 PP.

Soldado

(Raça dos Homens)



O personagem é um experiente membro da infantaria em um bando mercenário, guarda da cidade ou exército.

- **Terra Natal:** Qualquer.

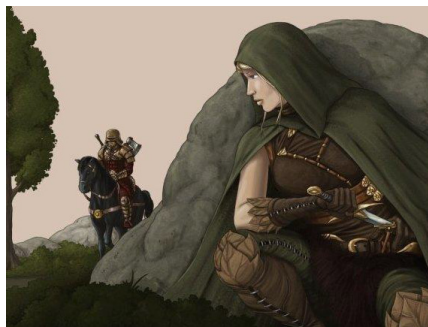
- **Habilidades Relacionadas:** Batalha, Lanceiro, Dado de Vida D10.

- **Equipamento:** uma arma por cada habilidade relevante, armadura de couro ou cota de malha, saco de dormir e mochila com pertences pessoais, refeições regulares e abrigo nos acampamentos de suas unidades.

Livro do Jogador: Terra Média

Gatuno

(Raça dos Homens)



Rastejadores das cidades e furtadores de bolsos, homens de segunda categoria, alguns dos mais ambiciosos procuram maiores recompensas procurando um tesouro mágico perdido, itens ou pilhagens de túmulos antigos. Tharbad é famosa pela habilidade e ousadia de seus ladrões.

- **Terra Natal:** Gondor, Southron, Tharbad, Umbar.

- **Habilidades Relacionadas:** Armas Simples, Furtividade, Ladinagem.

- **Equipamento:** Roupas Simples, adaga, instrumentos de ladrão, 3d10 PP.

Bruxa

(Raça dos Homens)



Uma tecelã solitária de encantamentos e maldições, ou um membro de um pequeno clã de bruxos. As bruxas são temidas no mundo civilizado, mas podem ser bem quistas em comunidades rurais, respeitados como curandeiras, parteiras e guardiãs da sabedoria antiga.

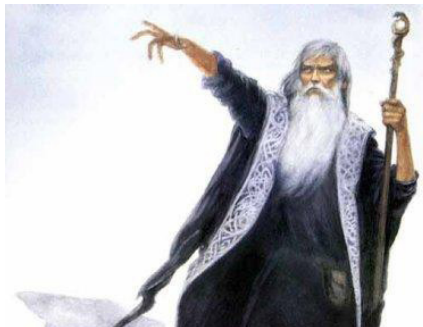
- **Terra Natal:** Terra Parda, Rhudar, Homens da Floresta das Trevas.

- **Habilidades Relacionadas:** Bestas, Advinhação, Cura e uma habilidade mágica adicional.

- **Equipamento:** Roupas imundas, uma cabana suja, uma panela de cozido, ingredientes mágicos, e um familiar que pode ser um familiar mágico (Se a bruxa souber a invocação), ou apenas um fétido e doente gato.

Mágico

(Raça dos Homens)



Mágicos são forasteiros, respeitados e temidos, raramente amados. Alguns vivem sozinhos ou em pequenos grupos em castelos isolados; alguns servem a grandes senhores dos homens como consultores, outros vivem sozinhos na natureza, estudam, encantam e lentamente enlouquecem em suas torres ou cavernas. A maioria dos mágicos possui e treina aprendizes nas suas misteriosas artes. Uma proposta para personagens de 1º nível é que os aprendizes devem provar serem dignos para serem liberados do seu serviço.

- **Terra Natal:** Gondhor, Southon, Umbar .

- **Habilidades Relacionadas:** Linguística, e quatro habilidades mágicas; Dado de vida D4 é comum.

- **Equipamento:** Robe simples, um pônei, livro de magias, caldeirão mágico e alguns ingredientes mágicos, 1d10 PP.

Cadete

(Raça dos Homens)



Um fazendeiro livre. Cadetes são endurecidos pelo trabalho duro físico, e formam uma milícia local que treinam pessoas simples (Especialmente o arco).

- **Terra Natal:** Arthedain, Cardolan, Gondor, Cidade do Lago, Rohan .

- **Habilidades Relacionadas:** Armas Simples, Artificie, Dado de Vida D8.

- **Equipamento:** Roupas rústicas, uma arma simples corpo a corpo, arco longo, um cavalo de montaria, algumas ferramentas comuns, um ou mais cães, 1d10 PP.

Livro do Jogador: Terra Média

Esses são alguns kits que os jogadores podem adotar para seus personagens, no entanto para ajudar o DM e os jogadores a criarem seus próprios kits, segue uma tabela com as possíveis terras natais de cada raça assim como os seus idiomas.

T9: Criação de Kits

Raças	Possíveis Terras Natais	Idiomas
Anões	Montanhas Azuis, Erebor ou Colinas de Ferro	Khuzdul e Westron
	Atherdain, Bri, Cardolan, Cidade do Lago, Gondor, Rhudar, Thabar, Homens da Floresta das Trevas	Westron
Homens	Terraparda	Terrapardês
	Oriental	Oriental
	Rohan	Rohirric
	Southron e Umbar	Southron
Elfos	Lorien, Floresta das Trevas, Valfenda	Sindarin
Hobbits	O Condado e Bri	Westron
Dunedáin	Todos Dunedáin sobreviventes vagam por seu antigo reino em Arthedain, e Rhudar ou buscam refúgio em Valfenda.	Westron, a antiga linguagem Numenoriana, Aduniac e a língua élfica Sindarin.



Capítulo 3

Habilidades

São perícias, heranças ou dádivas que um personagem possui em virtude de sua vida, família, idade ou trabalho. As Habilidades serão detalhadas a seguir neste capítulo.

Personagens iniciam o jogo com 6 habilidades. E devem ser escolhidas de acordo com sua discricção do personagem e sua origem.

Alguns personagens podem possuir fraquezas e para cada fraqueza adquirida ele receberá uma habilidade adicional. No 5º, 8º e 16º nível caso o personagem não queira uma especialização ele pode adotar novas habilidades, com a aprovação do mestre.

É possível o personagem adquirir uma habilidade durante jogo, mas com a aprovação do mestre.

Perícias

Empatia com Animais (Carisma)

Capacidade de acalmar, comunicar, domesticar e treinar animais selvagens. Um teste bem sucedido dessa habilidade pode resultar em uma

breve cooperação ou acalmar uma besta; contínuas interações positivas podem, eventualmente, levar a obtenção desse animal, tal como uma semi domesticada ajudar a lhe atender. O personagem também pode tentar uma com uma fera, o Mestre rola a reação da criatura. Num teste bem sucedido por parte do jogador, a criatura irá se aliar a este com uma aliado, com testes adicionais podem ser feitos treinos para ensinar a criaturas truques e habilidades.

Escalar (Destreza)

Capacidade de escalar superfícies íngremes, utilizando cordas, pregos, e outros equipamentos onde a escalada nu seria impossível.

Etiqueta (Carisma)

O personagem é conhecedor das tradições e comportamento da corte. Esta habilidade pode ser chamada de impressionar um superior, comportar-se com louvor digno e boas maneiras em situações formais, negociações sociais, conexões com a corte e frustrar inimigos e conspiradores.

Livro do Jogador: Terra Média

Diplomacia (Carisma)

O personagem é conhecedor dos costumes e comportamentos de culturas exóticas ou e a solucionar intrigas. O personagem pode utiliza a habildiade para questionar ou arguir um NPC para concordar com sua posição, forjar uma aliança ou para receber uma reação favorável quando se fala com estranhos pacíficos ou neutros indiferentes.

Disfarce (Inteligência)

O personagem é capaz de assumir a aparência de outra pessoa, ou disfarçar sua verdadeira identidade. Esta habilidade pode disfarçar o visual, mas não é capaz de imitar os maneirismos de uma pessoa.

Empatia (Carisma)

O dom da fala ligeira, e conseguir amigos rapidamente, festejar, e geralmente, ser uma companhia agradável. E o mais importante alegria para uma vida de aventuras e viagens!

Jogos (Sorte)

O personagem tem talento para jogos de azar, dados, cartas e apostas. Esta capacidade representa uma sorte superior em jogos e apostas.

Artifício (Variável)

A maioria dos aventureiros não possui uma capacidade de utilizar as mãos para os trabalhos artesanais.

Mas pode ser muito útil ocasionalmente, quando alguém o sabe. Como usar uma pá, ou emendar uma corda, ou fazer uma alavanca, ou iniciar um incêndio em madeira molhada, ou qualquer número de habilidades práticas conhecidas por quem trabalha para viver. Personagens com esta habilidade podem ter vivido em uma fazenda, ou explicar de onde aprenderam o seu ofício. Tarefas que poderiam ser resolvidos com várias ações podem ser resolvidas por uma única de uma pessoa com esta habilidade.

Cavalgar (Destreza ou Carisma)

Em um cenário de fantasia medieval, a maioria das pessoas estão familiarizadas com uso da montaria e equitação. A habilidade cavalgar denota uma maior capacidade – usando armas cavalcando, executando truques e dando comandos específicos e reconhecer seus méritos e falhas.

Intimidar (Carisma)

Personagens usam esta habildaide para coagir, amedrontar e de outra forma impressionar os outros em situações que envolvam algum nível de conflito ou tensão. Esta habildiade pode ser chamada de finta para fugir de uma luta, ou assustar um cativo em revelar segredos.

Linguística (Inteligência)

O personagem é capaz de ler e traduzir qualquer língua que conheça. Podem utilizar em testes para decifrar

um enigma escrito, procurar em uma biblioteca para uma pista crucial, ou relembrar algum fato que possa ter encontrado em leituras anteriores.

Liderança (Carisma)

O personagem está acostumado a posições de liderança. Ele está apto a combater como um líder ou situação semelhante, e pode normalmente passar ordens simples a seus seguidores. Um bônus de iniciativa pode ser concedido igual ao modificador de carisma para qualquer um seguindo suas ordens. Aqueles que seguirem a ordem do líder irão utilizar a iniciativa deste para todo o grupo que o fizer. Combatentes liderados podem por em cheque o comando se o líder realizar algo imprudente ou imoral. Apenas um personagem com habilidades de Herança ou pelo menos 3 níveis de experiência e possuam capacidade de batalha, podem ser líderes superiores sem questionamentos.

Conhecimento (Inteligência)

O personagem é versado na história, filosofia, as ciências naturais, bem como seres sobrenaturais, objetos lugares. Ele pode saber sobre quase todo fato obscuro, culturas exóticas e naturais, fenômenos, ou para ler, pelo menos trechos de todas línguas. Ele pode rolar esta habilidade para reconhecer as propriedades mágicas de qualquer objeto, Demônio, fada etc.

Percepção (Inteligência)

O personagem é atento e pode usar essa habilidade para melhorar suas chances de ouvir ruídos baixos ou perceber coisas sutis. Essa habilidade também pode melhorar um personagem, evitando dele ser surpreendido, ou evitar outra criatura tentando utilizar furtividade, disfarçar ou pungar.

Curandeiro (Inteligência)

O personagem é hábil em fazer sangrias, suturas, medicar e cuidar, salvando feridos e doentes com ervas e conhecimento sobre o corpo. Um personagem treinado possui maiores chances de recuperar aqueles sobre seus cuidados e influenciar na recuperação do mesmo, conforme exemplos citados neste livro.

Herbalismo (Inteligência)

O personagem é um hábil e prático conhecedor das ervas venenos da natureza. Ele pode com segurança destilar e administrar diversos tipos de venenos e remédios e tem conhecimentos de fontes da maior parte dos tipos mais comuns de plantas. Ele pode recorrer desta habilidade para para identificar, criar e administrar venenos, antídotos e remédios.

Navegador (Destreza, Sabedoria ou Inteligência)

Habilidade do manuseio de cordas, velas, e semelhantes parafernália náuticas. Também pode ser utilizado

Livro do Jogador: Terra Média

para consertar, resolução de problemas, avaliar e operar navios. Pode ser chamado de também de ofício de marujo e pode ser utilizado para natação, resistir a afogamento e similares quando necessário.

Furtividade (Destreza)

O personagem é hábil em mover-se em silêncio e esconder-se nas sombras ou outra forma de ocultar-se. Com um sucesso no teste desta habilidade, o personagem pode passar despercebido por aqueles nas proximidades, muitas vezes em oposição ao atributo inteligência (Auxiliado pela habilidade de percepção).

Sobrevivência (Constituição, Inteligência ou Destreza)

O personagem possui a capacidade de caçar, encontrar água, abrigo, orientação e recursos naturais, reconhecendo ambientes e animais; suas propriedades, e outras habilidades de natureza, também podem ser utilizadas para nadar e escalar.

Ladinagem (Destreza)

O personagem é capaz de pungar e são úteis apanhando tesouros. A capacidade de abrir fechaduras, o personagem pode evitar (ou criar!) armadilhas mecânicas de todos os tipos. Possui a capacidade de remover objetos pequenos de outra pessoa sem ser notado. Atos de roubo são geralmente, atos de oposição a Inteligência (Auxiliado da habilidade Percepção).

Rastrear (Inteligência)

O personagem pode seguir marcas e pistas deixadas de várias criaturas. A capacidade de rastrear vai em oposição a habilidade furtividade da criatura ou a sua Inteligência, dependendo da situação e do mestre.

Trovador (Carisma)

O personagem é treinado em cantar, dançar e tocar instrumentos musicais, sendo alvo das atenções quando utilizar esta habilidade. A habilidade de Trovar acalma o coração dos ansiosos, atrai ou distrai a atenção, obtém o favor ou apoio de um patrono em potencial, ou qualquer situação que o mestre achar adequado.

Furtividade (Destreza)

O personagem é hábil em mover-se em silêncio e esconder-se nas sombras ou outra forma de ocultar-se. Com um sucesso no teste desta habilidade, o personagem pode passar despercebido por aqueles nas proximidades, muitas vezes em oposição ao atributo inteligência (Auxiliado pela habilidade de percepção).

Habilidades de Combate

Arquearia (Destreza)

O personagem é especializado no uso do arco, seja na caça ou guerra. O personagem treinado em arquearia é proficiente com todas as armas da arquearia e pode utilizar armaduras de couro.

Machados e Maças (Força ou Destreza)

O personagem é especialista no uso de todos machados e maças, e pode lutar de forma eficaz com escudos e armaduras. Veja a tabela de armas para ver quais armas se qualificam para o uso do personagem.

Batalha (Inteligência)

Possuidor de um espírito tático e conhecimento do controle do tempo e distância para combater. Um personagem com esta habilidade acrescenta seu nível a iniciativa. Esta habilidade pode ser utilizada para tomada de decisões e estratégias no campo de batalha, sejam campanhas ou cercos, sendo requerido para utilização de armas de cerco como balestras e catapultas. Um personagem com esta habilidade é apto a usar e recarregar a besta.

Briga (Destreza ou Força)

Utilizada para combater com socos, chutes e armas improvisadas.

Armas Simples (Destreza ou Força)

O personagem é hábil no uso de todas as armas simples (Armas utilizadas para autodefesa por pessoas sem treinamento marcial), além de combater com eficácia utilizando escudo e armaduras de couro em batalha. O personagem é treinado no uso do escudo de madeira, armaduras de couro e armas comuns da tabela de armas.

Esquiva (Destreza)

O personagem tem um dom para evadir-se de ataques que pareçam impossíveis. Um combatente com esta habilidade pode trocar sua CA, por esta habilidade, para evadir-se de ataques a distância ou corpo a corpo. Esta habilidade pode ser utilizada para escapar de maneira ativa de perigos como armadilhas e objetos moventes que se assemelhem a um ataque armado.

Justa (Destreza)

A capacidade de atacar com precisão e poderosamente com a lança montada. Uma importante habilidade para combater com os cavaleiros de Gondor e Rohan, e os guerreiros montado das estepes do leste. Apenas um personagem com a habilidade cavalgar pode aprender Justa.

Lanceiro (Força ou Destreza)

O personagem é treinado no uso de todas as lanças, armaduras e escudos em combate. Veja a tabela de armas para verificar as lanças disponíveis para o personagem.

Espadas (Força ou Destreza)

O personagem é treinado no uso de todos os tipos de espadas. Além disso, luta com eficiência com todos os tipos de escudos e armaduras. Olhe a tabela de armas para identificar as espadas para o personagem.

Livro do Jogador: Terra Média

Duas Armas (Força ou Destreza)

O personagem é treinado no combate com duas armas. Ele deve seguir as regras normalmente, mas estará apto a realizar um bloqueio ou aparar com a mão inábil também.

Apressamento (Força)

O Personagem é treinado em agarrar e arremessar oponentes em combate. E poderá bloquear com as mãos nuas.

Herança

Realeza (Carisma)

O personagem é membro de uma casta de proprietários de terra grande posição e possui relação estreita com a nobreza. Sua família controla (e é responsável por) algumas porções de terra e os plebeus que vivem nela-tradicionalmente em troca de serviço militar e lealdade a um senhor maior da nobreza, mas em terras pacificadas, podem servir como juizes, conselheiros ou outros líderes nominais. O personagem pode utilizar esta habilidade para tentar comandar plebeus, influenciar outros aristocratas, e apela para ajuda e patrocínio de outros nobres. Essa habilidade é comum entre os cavaleiros de Gondor e seus aliados e terras dos Earls da terra do Rei de Rohan, mas também inclui proprietários de terra ricos do condado e outros similares.

Nobreza (Carisma)

O personagem é membro de uma nobreza hereditária do comando da aristocracia e que controla plebeus, reinos de homens, anões e elfos (Reinos de orcs, e similares geralmente são governados por aqueles mais fortes capazes de matar e devorar seus rivais). A palavra do personagem é lei, e ele ou ela podem ter acesso a propriedade, cavalos, armaduras, armas, servos, etc... Se o personagem leva uma vida não nobre (por exemplo, cavaleiro ou salteador), ele ainda não está assumindo (ainda) o seu título, e um parente menor como um barão ou conde. O personagem pode utilizar essa habilidade para tentar comandar plebeus e pequenos nobres, influenciar outros nobres, pedir auxílio e patrocínio de um nobre mais elevado.

Esta habilidade só pode ser adquirida para quem possui a habilidade Pequena Nobreza, sobre a seleção desta habilidade se sobrepõe a habilidade de pequena nobreza, ou seja, a substitui. Assim um personagem nobre no início de jogo deve utilizar duas habilidades para possuir esta habilidade.

Riqueza (Inteligência)

O personagem é um herdeiro, caso contrário tropeçou em grandes riquezas. Se escolhido durante a criação do personagem, este começa com 10x mais moedas que o normalmente dado ou o valor em bens (adequado a sua origem e papel). Posteriormente ele ou ela automaticamente

recebe 2d6x 25 PP por mês (em subsídio, interesse, jogo ganho ou qualquer outro investimento). Esta habilidade pode ser utilizada para subornar ou influenciar os outros.

Dados de Vida

Dado de Vida D8

O personagem rola 1d8 (mais modificador de constituição) por nível para determinar pontos de vida ao invés do 1d6 padrão. Se um personagem ganha essa habilidade em algum nível maior do que 1, o seu total de pontos de vida anterior permanece inalterado e o novo Dado de Vida é utilizado para determinar novos pontos de vida ganhos de com aumento de nível.

Dado de Vida d10

O personagem rola 1d10 (mais modificador de constituição) por nível de determinar pontos de vida ao invés dos 1d6 padrão.

Pré-requisito: o personagem já deve possuir um Dado de Vida D8. Assim, são necessárias duas seleções desta habilidade, para obter esta habilidade durante a criação.

Dado de Vida D12

O personagem rola 1d12 (mais modificador de constituição) por nível de determinar pontos de vida ao invés dos 1d6 padrão.

Pré-requisito: o personagem já deve possuir um Dado de Vida D10. As-

sim, são necessárias três seleções desta habilidade, para obter esta habilidade durante a criação.

Capacidades Mágicas

Personagens com habilidades mágicas estão aptos a lançar e aprender encantos e feitiços. Veja o capítulo Magia para conferir a regra sobre como são aprendidos e funcionam. Cada uma destas habilidades permitem ao personagem lançar um subconjunto de feitiços ou encantos (Embora alguns estejam disponíveis em mais de uma habilidade). Talvez a decisão mais importante de um grupo ao começar a jogar é a disponibilidade geral dessas habilidades para os personagens jogadores (e a frequência com que será encontrada por personagens não jogadores). O mestre pode decidir impor regras mais rígidas sobre o acesso a estas habilidades.

Bestas (Sabedoria)

O mágico pode comandar e convocar criaturas não pensantes.

Encantos (Carisma)

Magias que influenciam a atitude e emoções de outros seres pensantes.

Contra Mágica (Inteligência)

O personagem aprendeu a realizar feitiços para negar efeitos mágicos de outros encantadores.

Esta é uma mágica especial, ao in-

Livro do Jogador: Terra Média

vés de conceder acesso a um grupo de magias, o personagem presume conhecer uma série ampla de encantamentos que afastam ou negam influências de outras magias. Utilize as regras de contra mágica normalmente do livro básico.

Adivinhação (Sabedoria)

O personagem pode ler as estrelas e outros augúrios para dizer o futuro ou perceber coisas que são obscurecidas pela distância ou ocultação.

Dádiva Élfica (Sabedoria)

Qualquer elfo é potencialmente capaz de realizar determinados atos sutis, de magia, devido sua proximidade espiritual e conexão com os Valar. Qualquer elfo que possua esta habilidade pode lançar qualquer encanto que seja referente a esta habilidade de nível igual ou inferior ao seu nível.

Encantamento (Inteligência)

O personagem é capaz de imbuir feitos e encantos em objetos com poderes mágicos muitas vezes de forma permanente.

Ilusões (Ilusões)

Magias que alteram a percepção de outros, criando visões, sons e sensações de acordo com o capricho da magia.

Fogo (Inteligência)

Magia que comanda os espíritos do fogo, invocando ou banindo a chama, inflamando objetos naturais, ou arremessar fogo mágico.

Cura (Sabedoria)

Domínio de ervas, canções e cânticos que podem curar danos físicos, espirituais e doenças.

Luz de Valinor (Sabedoria)

O mágico é capaz de invocar o poder de Valinor para criar luz que vai expulsar a escuridão natural e repelir as forças do Inimigo. Esta luz pode ser iluminação visual literal ou uma presença ou força espiritual (ambos).

Necromancia (Carisma)

Comando e comunhão com o espírito dos mortos. A maioria dos praticantes, desta habilidade, está mergulhado no mal e são escravos da vontade de Sauron. No entanto, alguns poderes da luz têm especialistas em necromancia como um meio de combater o inimigo.

Plantas (Sabedoria)

Magia que comanda as árvores vivas, gramíneas e outras plantas, levando-os a dobrar, torcer e animar ou comungar com estes misteriosos espíritos.

Proteção (Inteligência)

Magias que protegem e encantamentos que repelem os ataques naturais e ameaças sobrenaturais.

Feitiçaria (Inteligência)

Magias que curvam, quebram ou torcem as coisas inanimadas, evocar as forças que atuam sobre os vivos e dobrar o mundo físico a sua vontade. Esses feitiços podem ser utilizados para o bem (Por exemplo, a abertura de um portão trancado) ou para o mal (Esmagando os osso de um inimigo).

Clima (Sabedoria)

Magias que controlam os espíritos das chuvas naturais e tempestades.

Fraquezas

Fraquezas são características que se assemelham as habilidades, mas são fraquezas ou deficiências significativas. Jogadores podem optar por assumir uma ou mais falhas durante a criação do personagem. Para cada fraqueza selecionada o personagem ganha uma habilidade adicional (por exemplo, uma personagem com duas falhas recebe 8 capacidades iniciais).

Personagens podem querer remover (ou mais raramente, ganhar novas fraquezas) depois do inicio do jogo, em troca para a obtenção de uma habilidade extra. Veja anteriormente.

Dado de Vida D4

O personagem leva uma vida sedentária, mimada ou ascética. Ele ou ela gana apenas 1d4 pontos de vida por nível de experiência.

Fora da Lei (Carisma)

O personagem é um conhecido criminoso (ou é facilmente reconhecido como tal, para exemplo, através de uma marca ou tatuagem). Inúmeras autoridades estão propensas a capturar o personagem e a delatarem o mesmo. Penalidade no mínimo de -2 em testes relacionados a reação e interação social para cidadãos cumpridores da lei.

Escravo (Sorte)

O personagem é propriedade pessoal de outro personagem jogador ou não jogador. Ele ou ela pode ser um escravo, escravo doméstico, humano destinado ao sacrifício, ou qualquer número relativo a esta posição. O personagem não pode possuir nenhum equipamento de sua própria posse no início do jogo, e qualquer outra coisa que ele adquirir durante o jogo, pelo menos nominalmente pertence ao seu proprietário. Um escravo obediente pode ser bem tratado, mas geralmente ainda sofre uma penalidade de -2 em reações e interações sociais ou similares se tentar comandar ou influenciar um não escravo.

Aspectos de Personalidade

Os aspectos de personalidade para os personagens jogadores podem ser obtidos a critério do jogador a partir da lista abaixo. Esses traços marcados com (*) podem ser característica de qualquer um dos personagens, mas são associadas a corrupção pelo Inimigo. Veja as regras para a corrupção mais a frente para detalhes.

Os aspectos são frases e palavras adjetivas, mas concretamente afetam as chances de um personagem obter sucesso no jogo. Não são fornecidas informações rígidas aqui, todas são baseadas em palavras ou frases que tem em comum, relativamente significados óbvios. Os jogadores e mestres são encorajados a possuir uma abordagem flexível para interpretar exatamente o que significa ser casto, corajoso, etc. e para decidir as circunstâncias em que o aspecto irá influenciar significativamente o personagem em seu comportamento e chances de sucesso. Por exemplo, um jovem melífluo cavaleiro de Dol Amroth poderia ter facilmente um aspecto de mesmo nome, no final de uma aventura quando seu comportamento tem sido particularmente adúltero.

Nota-se que alguns aspectos podem estar em oposição um ao outro, por exemplo, castidade e luxúria.

Personagens não podem escolher aspectos diretamente contraditórios durante a criação do personagem, e, geralmente, não vai adquiri-lo após o jogo começar, por que suas ações vão levá-lo a perder ou ganhar o oposto. No entanto muitos personagens terão uma combinação não oposta de vícios e virtudes, entre as suas características, o que significa apenas eles são interessantes! Por exemplo, um personagem pode se honesto, entretanto vaidoso.

Aspectos mudam a maneira de o personagem ganhar experiência, mas não da mesma forma atributos ou habilidades. Aspectos são perdidos por resultado direto de interpretação; isto é, em resposta as ações específicas dos personagens executadas durante o jogo.

T10: Aspectos

Cabeça Confusa	Temeroso (Objeto)	Juramento Quebrado *
Ambicioso	Afeminado	Otimista
Furioso	Língua Suja	Paciente
Fanfarrão	Glutão	Orgulhoso
Bravo	Ganancioso	Imprudente
Prudente	Ódio (Objeto)	Intriguista *
Casto	Honesto	Cético
Cavaleiresco	Cabeça Quente	Preguiçoso
Decente	Independente	Sovina
Covarde *	Ciumento	Teimoso
Cruel *	Justo	Desconfiado *
Falso *	Gentil	Moderado
Ponderado	Amor (Objeto)	Confiante
Diligente	Leal (Objeto)	Vaidoso
Desleal	Luxúria	Vingança (Objeto)
Enérgico	Melancolia	Vingativo
Invejoso	Misericordioso	Compelir Nobreza
Leal	Modesto	Fidelidade (Objeto)



Vantagens & Desvantagens

A chance de sucesso de um personagem pode ser modificada pelas circunstâncias que são captadas pelos personagens como vantagens ou desvantagens. Um personagem que desempenha uma ação em uma circunstância que se qualifica com vantagem rola o dado 2 vezes e utilizar o maior valor para calcular o resultado do seu teste. Por outro lado, um personagem que sofre sob uma desvantagem rola o dado 2 vezes e fica com o pior resultado para calcular o mesmo.

Exemplos de vantagens

- Personagem tem “experiência” com uma habilidade relevante
- Atuando sob a influência de uma forma positiva
- Aspecto adequado (consulte invocando aspectos “abaixo”)
- Atacar um inimigo do lado ou atrás
- Atacar um inimigo que apenas ataca sem pensar
- Atacar um inimigo que é significativamente abaixo de você (por exemplo, a pé, quando

estiver montado, ou parede a uma escala em que você está em cima)

- Lutar montado de um cavalo de muito boa qualidade
- Disparar um míssil depois de apontar para uma ou mais voltas

Alguns exemplos de desvantagens:

- O personagem esta com carga pesada
- Sofrendo com a tentação ou a influência de um aspecto negativo (ver “invocando aspectos” abaixo)
- Movendo-se em uma área com terreno ruim.
- Tentando uma ação que chama à primeira vista quando o a iluminação é fraca
- Atacar um inimigo que é significativamente acima de você
- (por exemplo, montado ou em cima de uma parede de castelo você é Abaixo da escala)
- Lutando com armadura ou com uma arma ou escudo para que você não têm a capacidade necessária



- Disparar um projétil contra um alvo a longa distância
- Disparar um projétil contra um alvo muito pequeno
- Disparar um projétil contra um alvo em movimento

O mestre que tem o arbítrio de julgar necessárias a necessidade de aplicar ou não a vantagem ou desvantagem ao jogo, portanto esta regra pode ser completamente ignorada.

Personagem que possam vir a ter várias vantagens ou desvantagens na mesma jogada ficará apenas com uma destas ficando apenas a maior quantidade (vantagens ou desvantagens). Por exemplo, um personagem está em vantagem por 2 razões e desvantagem por uma, irá valer no entanto uma das vantagens aplicadas e desconsiderar as outras.

Invocando Aspectos

- Um personagem que tenha uma característica relevante para a cena ou ação, pode se beneficiar se ele encarar ou for inspirado por esse aspecto, o mestre pode deixar o jogador realizar um teste de Sabedoria. Se for bem sucedido, os benefícios da vantagem são aplicados a todas jogadas de proteção e testes de atributos para o resto da cena. Este é tratado na forma de vantagens como descrito acima, não pode ser utilizado mais que um aspecto por cena.

Um personagem que atrapalhe ou prejudique, usando o aspecto levemente, ou o invoca, mas não consegue substancialmente seu objetivo deve realizar uma jogada de proteção baseada em sabedoria, em caso de falha irá ficar temporariamente louco.



Loucura

Quando confrontado com um horror alucinante ou depois passando por algum trauma de mudança de vida ou estresse (tal como falha crítica na tentativa de invocar um aspecto, ou derrota quando inspirado por um aspecto), faça uma jogada de proteção baseada em sabedoria. Uma falha indica que o personagem tenha enlouquecido.

A loucura é um tema importante nas lendas do rei Arthur, e possuem influência na literatura Tolkieniana, sendo encoraja para qualquer campanha de fantasia medieval, de cavalaria ou outra similar! A pessoa com habilidade de curandeiro é capaz de trazer um personagem de volta a sanidade.

Alguns exemplos:

- **Catatonia:** Possui lapsos catatônicos enquanto desperto, ficam com olhos arregalados, e está aparentemente inativo e insensato ao longo de sua loucura. Ele pode cair, ou enrolar-se em posição fetal, pode

ser silencioso, gemer ou repetidamente geme ou grunhir palavras sem sentido.

- **Demência:** A vítima se afasta da realidade, ele vê, ouve, cheira e sente coisas que não podem ser percebidas pelos outros, e inventa tudo, elaborando histórias ilusórias para explicar coisas que só ele percebe.

- **Histeria:** É uma loucura provocada pelo alinhamento de planetas e/ ou miasmas. É caracterizada por medo incontrolável e comportamento irracional. Geralmente não é possível tratar a causa da histeria (deve-se simplesmente esperar o alinhamento passar assim como o miasma), mas pessoas com humores desequilibrados são mais fortemente atingidas que os outros, e assim sangrias e purgantes podem ser de alguma ajuda. O personagem histérico não pode formular nenhum plano racional ou ação complexa, e reage com temor ou raiva a todas ameaças ou estímulos fortes.

- **Alienação:** É um loucura provocada pela sensibilidade aos poderes da lua. É caracterizada por um comporta-

mento agressivo, descontrolado, muitas vezes sem motivo aparente. Personagens sofrendo de Alienação podem ficar de tal forma, que não distinguem amigo de inimigo. Um personagem que torne-se um lunático pode ser tratado com sangrias e purgantes, mas pode ser difícil de conter e tratar.

- **Melancolia:** É uma aflição da mente e espírito provocada pelo desequilíbrio sutil dos humores, muitas vezes em associação com uma tragédia ou evento desanimador. É caracterizado pela apatia, pouca afeição, tristeza e desânimo. Aplique uma desvantagem a todas jogadas de salvamento baseada em sabedoria e testes relacionados (qualquer teste que requeira persistência ou bom senso).

Experiência

Os personagens adquirem experiência conforme ele derrota inimigos, recupera tesouros, e realiza feitos para ganhar experiência.

Ganhando Experiência

A experiência é fornecida pelo mestre, mas além do combate existem as formas a seguir.

- Teste de resistência bem sucedido ou teste de atributo bem sucedido em situação de estresse ou conflito: 10
- Lançar Magia em Situação de estresse ou conflito: 10x o nível da magia.
- Sobreviver a aventura: 50
- Terminar a aventura com êxito: 50

- Fazer alguma coisa divertida ou interessante para aventura: 5 ou 10

- Fazer algo glorioso, honrado, infame ou nefasto no jogo: 100 (Por exemplo, ganhar um torneio, sequestrar um senhor, levar um exército a vitória).

- Tesouro: 1 por cada peça de ouro adquirida através de objetos de valor joias e outros tesouros.

- Itens Mágicos: 10 para um item menor ou arma, 50 para um item mais importante e 50 para uma relíquia.

Evoluindo personagens

Além do normal como informado no livro básico em Old Ring é necessário se atentar a algumas regras, como a possibilidade de evoluir o dado de vida. Neste caso os pontos de vida e base de ataque permanecem os mesmos e os pontos de vida passarão a ser contabilizados pelo novo dado a partir do próximo nível e o base de ataque será somado ao antigo.

Livro do Jogador: Terra Média

Capítulo 6

Equipamentos & Armas

Dinheiro

A moeda básica da terra média é a peça de prata. Sendo o dinheiro inicial base de 2d6x10 PP, caso não adquiram um Kit de Personagem ou possua uma habilidade de herança que altere isso.

Gemas

Podendo variar em seu valor devido ao seu tamanho, pureza, lapidação e formato. A lista a seguir sugere valores para as variedades comuns. Assumindo a qualidade média e os tamanhos de alguns quilates ou menos.

Armas

As armas informadas a seguir possuem a mesma descrição que as do livro básico, exceto as que são descritas a seguir. Muitas armas possuem efeitos que podem dar uma vantagem em batalha. Eles são brevemente explicados abaixo:

- **Balanço:** Uma pessoa treinada com este tipo de arma pode utilizá-la para aparar

- **Carga:** Quando utilizada em uma investida, este tipo de arma causa +2 de dano.

- **Esmagadora:** +1 no ataque se o oponente estiver utilizando armadura de placas, ou melhor.

- **Retalhadora:** +1 para acertar se o alvo portar um escudo

- **Larga:** +1 para acertar quando o alvo portar qualquer armadura ou escudo.

- **Haste:** Alcance de 3m no combate corpo a corpo.

- **Arremesso:** Esta arma pode ser arremessada com alcance 3/6/9.

- **Recarregar:** Esta arma leva 2 rodadas para ser recarregada, após disparada.

T11: Gemas

Gema	Valor	Gema	Valor
Ágata	2d6 P.P	Jade	2d6 P.O
Âmbar	3d6 P.P	Azeviche	1d6 P.O
Ametista	2d6 P.O	Opala	2d6 P.C
Berilo	3d6 P.O	Pérola	1d6 P.O
Coral	1d6 P.C	Rubi	3d6 P.O
Diamante	3d6 P.PL	Safira	2d6 P.O
Esmeralda	3d6 P.O		



Livro do Jogador: Terra Média

T12: Armas

Arma	Tam.	Mãos	Dano	Custo	Propriedades Especiais	Peso (Kg)
Armas de Briga						
Briga	P	-	1d2	-	Variável	-
Improvisada	M	-	1d4	-	-	-
Improvisada	G	-	1d6	-	-	-
Armas Simples						
Porrete	P	1	1d3	3 P.P	-	0,5
Clava	M	2	1d4	1 P.P	-	4,5
Adaga	P	1	1d4	10 P.P	Arremesso	0,5
Azagaia	P	1	1d6	3 P.P	Carga, Arremesso	1,25
Cajado	M	2	1d4	2 P.P	Haste, Balanço	1,5
Machado de Madeira	M	1	1d6	8 P.P	Retalhadora	1,25
Machadinha	P	1	1d4	4 P.P	Arremesso	2
Machados e Maças						
Machado de Batalha	M	1	1d8	6 P.O	Retalhadora, Arremesso	3,5
Mangual	G	2	1d10	8 P.O	Esmagadora, Larga	10
Machado Grande	G	2	1d10	8 P.O	Retalhadora, Larga	
Maça	M	1	1d8	4 P.O	Esmagadora	5
Picaretá	M	2	1d8	1 P.O	Esmagadora, Retalhadora, Larga	4
Martelo	M	1	1d6	2 P.O	Arremesso	1,5
Martelo de Guerra	G	2	1d8	4 P.O	Esmagadora	3
Lanceiro						
Lança Longa	G	2	1d8	8 P.P	Carga, Larga, Haste	4
Alabarda	G	2	1d10	10 P.P	Carga, Retalhadora, Larga, Haste	5
Pike	G	2	1d10	5 P.P	Retalhadora, Larga, Alcance	5
Lança	M	1	1d8	4 P.P	Carga, Haste, Arremesso	2,5
Justa						
Lança de Guerra	G	1	1d12	4 P.P	Haste	6

Espadas

Espada Larga	G	2	1d12	1 P.PL	Balanço, Larga	10
Espada Curta	P	1	1d6	10 P.O	Haste	1,5
Cimitarra	P	1	1d6	10 P.O	Balanço	1,5
Espada Longa	M	1	1d8	15 P.O	Balanço	2
Espada Bastarda	M	1 ou 2	1d8 1d10	15 P.O	Balanço	3
Montante	G	2	1d12	2 P.PL	Balanço, Larga, Retalhadora	10

Arquearia

Besta	G	2	1d10	15 P.P	Larga, Recarregar	3,5
Arco de Montaria	P	2	1d6	6 P.P		0,5
Arco de Caça	M	2	1d4	4 P.P		1
Arco Longo	M	2	1d8	8 P.P		1,5



Livro do Jogador: Terra Média

Forjar Objetos

Na terra média e em cenários de fantasia medieval em geral existe um certo poder sobre a forja e a fabricação de itens. As regras aqui apresentadas podem ser utilizadas para este fim.

Custo

O preço do item para a forja do mesmo é a metade do valor total. O valor gasto é em materiais para a produção do item. Além da necessidade de se ter acesso a uma forja, laboratório, biblioteca, oficina, etc... O que mais for necessário a confecção do item.

Tempo

Para cada 10 PO é necessário 1 dia para a confecção do item, inferior a isso ele será feito em 1d6 horas.

Um personagem com com a habilidade Artífice reduz em 1 dia por nível o tempo de confecção, para efeito de ajuda vale o maior artesão treinado.

Ajuda

Vários artesões podem ajudar na confecção do item (Máximo 4).

1. Reduz em $\frac{1}{8}$ o tempo de confecção
2. Reduz em $\frac{1}{4}$ o tempo de confecção
3. Reduz em $\frac{1}{2}$ o tempo de confecção
4. Reduz em $\frac{3}{4}$ o tempo de confecção.

Obra Prima

Itens Obra prima custam o dobro do normal e possui maior resistência e durabilidade que o normal, uma espada, por exemplo, que poderia perder o fio em 15 dias de uso contínuo com qualidade média irá durar 30 dias feitas com obra prima.

Itens Fantásticos

Existe a chance de 2% de chance por modificador de inteligência de um item obra prima tornar-se um objeto fantástico, capaz de realizar um efeito similar a um efeito menor de magia. O bônus aumenta em 2% por nível para um personagem treinado na habilidade Artífice (5% para elfos e anões).

Por exemplo, uma espada obra prima, feita por um elfo artífice de 5º nível de inteligência 12 teria 27% de chance de ser um item fantástico, sendo assim ela concederia +1 nas jogadas de ataque (um dos possíveis efeitos). O bônus pode variar entre +1 ou +2 ou um efeito mágico bem sutil, como não perder o fio nunca ou ser indestrutível exceto pelo poder do fogo... Sempre com a permissão do mestre.

Para todos os efeitos os itens fantásticos não são considerados mágicos.

Capítulo 7

Sucessos Críticos

Você poderá utilizar as listas de críticos aqui apresentadas no lugar da oferecida do livro básico.

Atacantes que obtenham um sucesso crítico poderão obter efeitos especiais em seus ataques. Quebrar o escudo do adversário ou derrubá-los ao chão, ou decapitar o oponente. Estes efeitos são uma parte importante do combate, tal como eles são a fonte de muito de seu sabor, emoção e perigo.

Quando um sucesso crítico pleno ou sucesso crítico simples é alcançado, consulte as tabelas a seguir para o tipo apropriado de ataque efetuado- corpo

a corpo (incluindo garras e presas), Briga e Apressamento (Ou ataques naturais de monstros como pancadas), e projéteis (Arremessados ou setas). Role o número e o tipo de dados indicado a após isso aplique o efeito, conforme demonstrado na tabela.

Um sucesso crítico pleno é aquele obtido com um 20 no dado ao realizar um ataque, o simples é obtido com um resultado 5 ou maior na jogada de ataque ao superar a CA do inimigo. Em caso de valor igual considera-se apenas o pleno.



Livro do Jogador: Terra Média

T13.1: Sucesso Crítico: Corpo a Corpo

Sucesso Pleno: 2d10 e Sucesso Simples: 1d10

Rolagem	Efeito	Rolagem	Efeito
1	Nenhum	11	Membro Quebrado
2	Intimidado	12	Atordoadado
3	Ferido	13	Sangrando
4	Desarmado *	14	Membro Quebrado
5	Cambaleante	15	Derrubado
6	Escudo Rachado *	16	Decepado
7	Elmo Quebrado	17	Membro Amputado
8	Atordoadado	18	Elmo Rachado
9	Armadura Dilacerada *	19	Decapitado
10	Sangrando	20	Fendido em dois

Sangrando: Em qualquer luta séria o sangue vai ao chão e ensopa as vestimentas. Em pequenas quantidades são assumidos como danos normais causados pela arma. Uma ferida de “sangramento” é um grave problema que ameaça a vida. Neste caso, uma grande artéria foi cortada ou moída, e a perda de sangue da vítima darse-á em um ritmo terrível. Imediatamente após receber a ferida, ele deve realizar uma jogada de proteção baseada em Constituição, se ele falhar leva 1d4 de dano por turno até que a ferida seja estancada por um hábil curandeiro ou herbalista, mágica ou milagre. Testes de resistência adicionais não são permitidos. (Até o personagem atingir o limite de seus pontos de vida, no ponto em que se usa as regras normais para a morte).

- **Elmo Quebrado:** O Elmo ou capacete do personagem fora danificado, diminua em 1 a CA do alvo.

- **Ferido:** O defensor deve realizar uma jogada de proteção baseada em constituição ou ficará atordoadado (Ele terá direito a um novo teste a cada turno para retomar a consciência).

- **Elmo Rachado:** O Elmo ou capacete do persoangem está danificado, diminua em 1 a CA do alvo. E o alvo é imediatamente reduzido a 0 pontos de vida caindo inconsciente.

- **Fendido em dois:** O alvo é cortado do ombro até a cintura (Ou semelhante, esmagado ou empalado por uma arma não cortante) e morre instantaneamente.

- **Escudo Rachado:** O escudo do defensor é partido, tornando-o inútil.

- **Decapitado:** O defensor tem a cabeça decepada dos ombros, morrendo instantaneamente.

- **Decepado:** O alvo é ferido profundamente de maneira grave. Reduza imediatamente para 0 seus pontos de

vida e aplique os efeitos do sangramento.

- **Intimidado:** O defensor deve realizar uma jogada de proteção baseada em sabedoria, em caso de falha ele se acovarda. A cada turno seguinte ele pode tentar novamente para manter a consciência.

- **Membro Quebrado:** O defensor teve um membro quebrado, sendo um braço ou perna. O atacante escolhe qual. A perna significa que ele cai ao chão e não consegue se levantar (Embora ele ainda possa usar as armas para lutar). O braço quebrado não pode ser utilizado para empunhar arma ou escudo e as maiores das ações. O personagem leva desvantagem até que seja curado.

- **Membro Amputado:** O defensor teve uma perna ou braço decepado permanentemente (Ou esmagados da mesma forma por uma arma de contusão, a escolha do atacante, qual o membro afetado). Além disso, ele deixa de utilizar o membro permanentemente e sofre efeitos do sangramento.

- **Derrubado:** O defensor é brutalmente jogado contra o chão e deve fazer uma jogada de proteção baseada em constituição ou sabedoria (o que for menor), ou sucumbem imediatamente, ou se rendem, ou se ele quiser salvar-se, desmaiam.

- **Armadura Quebrada:** A cota de malha ou outra armadura do alvo é quebrada; reduza a classe de armadura em 1.

- **Cambaleante:** O defensor deve realizar um teste de atributo Força ou irá cair ao chão. Ele deve passar um turno levantando-se, durante o qual ele não pode se defender ativamente (Esquivar, aparar, não são permitidos).

- **Atordoado:** O defensor deve ser bem sucedido em uma jogada de proteção baseada em constituição ou ficará inconsciente com um golpe na cabeça, reduzindo seus pontos de vida a 0.

T13.2: Sucesso Crítico: Briga e Apressamento

Sucesso Pleno: 2d6 e Sucesso Simples: 1d6

Rolagem	Efeito	Rolagem	Efeito
1	Nenhum	7	Membro Quebrado
2	Arremesso	8	Agarrado
3	Intimidado	9	Arremesso
4	Chave de Braço	10	Derrubado
5	Arremesso	11	Membro Quebrado
6	Atingido	12	Pescoço Quebrado

Livro do Jogador: Terra Média

- **Chave de Braço:** O perdedor do turno teve seu braço imobilizado atrás das costas. Ele sofre uma desvantagem adicional aos rolamentos de ataque até o fim do combate, ou até que ele alcance um sucesso que obrigue o adversário a soltar o agarrar.

- **Intimidado:** O defensor deve realizar uma jogada de proteção baseada em sabedoria, em caso de falha ele se acovarda. A cada turno seguinte ele pode tentar novamente para manter a consciência.

- **Membro Quebrado:** O defensor teve um membro quebrado, sendo um braço ou perna. O atacante escolhe qual. A perna significa que ele cai ao chão e não consegue se levantar (Embora ele ainda possa usar as armas para lutar). O braço quebrado não pode ser utilizado para empunhar arma ou escudo e as maiorias das ações. O personagem leva desvantagem até que seja curado.

- **Pescoço Quebrado:** O defensor é agarrado pela cabeça, tem o seu pescoço quebrado e morre instantaneamente.

- **Derrubado:** O defensor é brutalmente jogado contra o chão e deve fazer uma jogada de proteção baseada em constituição ou sabedoria (o que for menor), ou sucumbem imediatamente, ou se rendem, ou se ele quiser salvar-se, desmaiam.

- **Agarrado:** O Perdedor desta vez está preso ao chão com as pernas imobilizadas. Um combatente preso com sucesso está efetivamente desabilitado até que o vencedor libere-o, e pode ter seu elmo retirado.

- **Atingido:** O alvo é atingido com o punho, punhal ou com alças, tomando dando de 1d3 além do dano normal feito por uma jogada de ataque bem sucedida.

- **Atordoadado:** O defensor deve ser bem sucedido em uma jogada de proteção baseada em constituição ou ficará inconsciente com um golpe na cabeça, reduzindo seus pontos de vida a 0.

- **Arremesso:** O defensor é jogado ao chão a poucos metros de distância e deverá fazer uma jogada de proteção baseada em destreza ou perderá a ação no turno seguinte.

T13.3: Sucesso Crítico: Projéteis

Sucesso Pleno: 2d4 e Sucesso Simples: 1d4

Rolagem	Efeito	Rolagem	Efeito
1	Nenhum	5	Sangrando
2	Armadura Quebrada	6	Cego
3	Membro Quebrado	7	Cabeça Perfurada
4	Corpo Perfurado	8	Espetado



- **Sangrando:** Em qualquer luta séria o sangue vai ao chão e ensopa as vestimentas. Em pequenas quantidades são assumidos como danos normais causados pela arma. Uma ferida de “sangramento” é um grave problema que ameaça a vida. Neste caso, uma grande artéria foi cortada ou moída, e a perda de sangue da vítima dar-se-á em um ritmo terrível. Imediatamente após receber a ferida, ele deve realizar uma jogada de proteção baseada em Constituição, se ele falhar leva 1d4 de dano por turno até que a ferida seja estancada por um hábil curandeiro ou herbalista, mágica ou milagre. Testes de resistência adicionais não são permitidos. (Até o personagem atingir o limite de seus pontos de vida, no ponto em que se usa as regras normais para a morte).

- **Cego:** O alvo foi atingido por uma seta no olho, ficando cego deste olho. Você pode pensar que isso dê uma penalidade no combate, pois caolhos possuem uma dificuldade para perceber profundidade e distância. O personagem passar a ficar em dificuldade para perceber coisas ocultas ou em profundidade.

- **Corpo Perfurado:** O alvo tem uma seta profundamente alojada em seu corpo. Ele sofre desvantagem para

a maioria das ações até que seja removida. Retirar uma flecha requere um teste bem sucedido da habilidade Curandeiro ou sujeito leva 1d6 de dano.

- **Cabeça Perfurada:** O alvo tem uma flecha alojada em seu rosto ou crânio. Seus pontos de vida são reduzidos a 0 e ele fica incapacitado até que a flecha seja removida. Retirar uma flecha requere um teste bem sucedido da habilidade Curandeiro ou sujeito leva 1d6 de dano.

- **Membro Perfurado:** O alvo tem uma seta que lhe perfurou a perna ou o braço (escolha do atacante). A perna perfurada impede que o alvo fique pé ou em pé normalmente e um braço perfurado impede a utilização desse membro. Desvantagem geral para a maioria das ações até que a seta seja removida. Retirar uma flecha requere um teste bem sucedido da habilidade Curandeiro ou sujeito leva 1d6 de dano.

- **Armadura Quebrada:** A cota de malha ou outra armadura do alvo é quebrada; reduza a classe de armadura em 1.

- **Espetado:** O alvo é perfurado no coração ou no cérebro e morre em uma gota de sangue.

A Jornada

As viagens são parte importante na campanha na Terra Média. Inicialmente é necessário calcular o movimento de viagem do grupo, que é igual ao menor deslocamento base do personagem do grupo x6. Obtendo este número é o número em Km de viagem da comitiva em um dia.

Empecilhos do Terreno

Alguns terrenos são difíceis em se mover, impondo uma penalidade ou concedendo um bônus ao movimento do grupo. Considere os bônus abaixo:

- **Muito fácil:** Aumenta $\frac{1}{4}$ do deslocamento.
- **Fácil:** Aumenta $\frac{1}{2}$ do deslocamento.
- **Normal:** Deslocamento normal.
- **Difícil:** Diminui $\frac{1}{8}$ do deslocamento normal.
- **Muito Difícil:** Diminui $\frac{1}{4}$ do deslocamento normal.
- **Extremo:** Diminui $\frac{1}{2}$ do deslocamento normal.
- **Impossível:** Diminui $\frac{1}{2}$ do deslocamento normal.

Encontro dos Ermos

Os Ermos podem ser perigosos para se viajar e sendo possível ser surpreendido por encontros inesperados e perigosos. A chance de o encontro ocorrer é de 50%.

- **Seguro:** 1 vez a cada 15 dias. -10% de chance de encontro.
- **Neutro:** 1 vez por semana.
- **Perigoso:** 1 vez a cada 3 dias. +20% de chance de encontro.
- **Sombra:** 1 vez por dia. +40% de chance de encontro.

Os personagens podem negar o encontro do dia diminuindo em 5% para cada modificador de Inteligência que possuírem, e um dos personagens do grupo treinado em sobrevivência pode adicionar +5% por nível de personagem na jogada.

Localização

Existe a possibilidade de se perder em locais ermos e inóspitos de acordo com os valores abaixo:

- **Muito fácil:** Chance de ser perder de 15%.

- **Fácil:** Chance de se perder de 30%.
- **Normal:** Chance de se perder de 50%.
- **Difícil:** Chance de se perder de 60%.
- **Muito Difícil:** Chance de se perder de 70%.
- **Extremo:** Chance de se perder de 80%.
- **Impossível:** Chance de se perder de 90%.

Os personagens podem negar a chance de se perder diminuindo em 5% para cada modificador de Inteligência que possuírem, e um dos personagens do grupo treinado em sobrevivência pode adicionar +5% por nível de personagem na jogada somado ao modificador de personagem.

Encontrar abrigo

Encontrar abrigo em locais ermos é uma necessidade para o descanso ao fim do dia de viagem. A % para encontrar e a diferença restante após calculada a chance de se perder. Ex-

emplo em um local de impossível de transpor, o grupo possui um ranger de 5º nível com sabedoria 12 a um total de 30% retirado dos 90%, dará uma chance de 60% de chance de se perder.

A chance de encontrar um abrigo é de 40% neste exemplo.

Efeitos do clima

O clima pode ser cruel para aventureiros oferecendo problemas e desafios. Aumentando a chance de se perder em 5 a 15% e reduzindo em -1 a -3 o movimento de acordo com a interpretação do mestre. Efeitos podem ser vento, neve, chuva, tempestade de areia, etc...

Tipos de clima podem ser

- Agradável
- Normal
- Ruim
- Severo
- Implacável



Livro do Jogador: Terra Média

Capítulo 9

Saúde e Enfermidade

Além das regras de recuperação apresentadas no livro básico poderão ser utilizadas as aqui apresentadas ou substituir ao seu gosto

Tratamento por um Curandeiro

Pessoas que se recuperem com a ajuda de uma pessoa com a habilidade curandeiro irão recuperar o nível do curandeiro mais seu modificador de Inteligência pontos de vida. Uma vez ao dia.

Segundo Fôlego

Uma vez ao dia em uma pausa de até 1 hora após uma jogada de proteção baseada em sabedoria bem sucedida o personagem pode recuperar 1d4+ modificador de constituição pontos de vida e perder 1 ponto de fadiga.

Auxiliados por um curandeiro o dado aumenta para 1d6 ao invés de 1d4.

Descanso

Um personagem com descanso completo em local confortável recupera





seu nível pontos de vida mais o modificador de constituição (Mínimo 1).

Ferimentos Duradouros

Ossos quebrados, membros deslocados, atributos drenados e doenças requerem mais dias para serem tratados. No mínimo uma semana para serem tratados por um personagem com a habilidade curandeiro, que realiza o teste por semana, para recuperar o personagem ferido gravemente.

Personagens recuperam atributos drenados e níveis a velocidade de 1 por semana, e 1 ponto de vida negativo, por semana, até chegar a 0 a partir daí recuperar-se-ão normalmente.

Estancar Ferimentos

Pessoas com pontos de vida negativos estão morrendo é necessário uma jogada de Inteligência com penalidade igual ao ponto de vida negativo atual do personagem ferido.

Remover Flechas

Personagens que removam flechas cravadas em seu corpo, salvo sucesso crítico, em um teste de Inteligência, sem habilidade de curandeiro irão receber 1d6 de dano por flecha retirada.

Livro do Jogador: Terra Média

Capítulo 10

A Corrupção

A influência de Sauron está por toda Terra Média, os povos livres vivem o perigo de serem influenciados pelo poder do senhor do escuro e não será diferente para os heróis.

Toda vez que presenciarem a sombra deve se fazer uma jogada de proteção baseada em Sabedoria. Exemplos de possibilidades:

- Cometer atos desonrosos ou perversos, independentemente do resultado.
- Estar e permanecer em locais onde possuam influência da Sombra.
- Possuir um objeto ou tesouro maldito ou possuído pela sombra.
- Experimentar eventos perturbadores.
- Sombra pela permanência em locais tocados pela ruína obriga os jogadores a fazerem teste contra a corrupção:
- Terras Livres: Eventualmente, mas normalmente, não é necessário
- Terras Selvagens: Uma vez por Semana
- Terras Sombrias: Um teste por dia

- Terras Corrompidas: Duas Vezes ao dia

Eventos Perversos que podem vir a corromper os personagens:

- Evento natural, mas não esperado como uma catástrofe natural e perda de membro da família- O personagem só recebe o ponto de sombra se obter 1 na jogada
- Trabalhos feitos por orcs, Assassinato Terrível, Presenciar o poder do Inimigo- 1 ponto de Sombra em caso de falha
- Experiência física angustiante, tormento espiritual, Feitiçaria- 2 pontos de sombra em caso de falha.
- Experiência direta com o poder do inimigo- Automaticamente recebe um ponto de sombra, em caso de falha recebe 2 pontos de sombra adicionais
- Utilizar a Coragem: Um personagem pode usar a sua coragem através da Sombra para cometer atos perversos ou desonrosos, ao invés do +2 o bônus é de +3. Você ganha um ponto de sombra automaticamente, além dos normalmente recebidos pelo ato.



Degeneração

Conforme o personagem vai se corrompendo a Sombra afeta sua mente e corpo. O personagem possui uma resistência contra a Sombra igual ao seu atributo sabedoria dividido em 4 arredondado para baixo. A cada nível da divisão que for superado ele sofrerá o efeito da Sombra, quando toda sua sabedoria for tomada ele estará para sempre corrompido e perderá o personagem para o inimigo.

Descrição das Fraquezas

Maldição da Vingança

- 1. Rancoroso:** O herói muitas vezes paga injustiças reais ou imaginárias com grosseria. Dependendo da provocação, o herói pode ser simplesmente ser muito mal-educado, ou insultar.
- 2. Bruto:** Um herói brutal reage vio-

lentemente às provocações e demonstra pouco de moderação na maioria das circunstâncias.

3. Cruel: Um aventureiro cruel não se importa se suas ações causam dor e sofrimento para os outros, e é desnecessariamente selvagem com seus inimigos.

4. Assassino: O herói se torna um assassino, quando ele começa a considerar matar como uma forma perfeitamente natural para alcançar um objetivo ou simplesmente para tornar as coisas simples para seguir o seu caminho.

Doença do Dragão

- 1. Ganancioso:** Descreve o desejo de acumular ouro e itens preciosos, acima de tudo, apenas por uma questão de possuí-los.

Livro do Jogador: Terra Média

Fraqueza da Sombra	1	2	3	4
Maldição da Vingança	Rancoroso	Cruel	Bruto	Assassino
Doença do Dragão	Ganancioso	Desconfiado	Traiçoeiro	Ladrão
Sedução pelo Poder	Ressentido	Arrogante	Autoconfiante	Tirano
Sedução pelo Conhecimento	Orgulhoso	Desdenhoso	Ardiloso	Trapaceiro
Loucura Errante	Preguiçoso	Desleixado	Descuidado	Covarde

2. Desconfiado: Quando suas possesões começam a se esvair suge a necessidade de torna-se um tesouro a ser guardado, até mesmo o bom conselho de amigos aparece para mascarar intenções duvidosas.

3. Traiçoeiro: Um aventureiro traiçoeiro não sente vergonha em enganar as outras pessoas com estratagemas e mentiras, desde que suas maquinações não sejam maiores que seus objetivos e necessidades.

4. Ladrão: Um aventureiro ladrão acredita que tudo que ele deseja, ele poderá possuir. Ele só deve tomá-lo. Ele ganhou o direito de tomar tudo o que quiser, quando ele sacrificou o amor pelos seus colegas e a própria autoestima.

Sedução Pelo Poder

1. Ressentido: Um aventureiro ressentido é muitas vezes amargo e zangado com as pessoas que deveria proteger, pois ele sente que arrisca sua vida para as pessoas que não conseguem reconhecer suas ações em seu nome.

2. Arrogante: Um herói arrogante, não perda uma oportunidade de sublinhar a sua importância, muitas vez-

es menosprezando seus pares e companheiros.

3. Autoconfiante: Excesso de confiança denota orgulho arrogante, um sentimento que cega um herói para os seus próprios limites e fraquezas. Ele se propôs a fazer qualquer coisa que ele põe sua mente em cima, independentemente das consequências que podem acontecer a outros.

4. Tirano: Um herói tirânico intensifica suas ações e desejos para o nível de uma causa justa. Seu desprezo pela vida dos outros é tão profundo que ele vai para cometer qualquer ato para alcançar seus objetivos, independentemente do custo ou meios utilizados para realizá-los. Qualquer opinião divergente é considerado como uma traição total.

Sedução Pelo Conhecimento

1. Orgulhoso: Um personagem orgulhoso não reconhece facilmente a sabedoria nas palavras e ações dos outros, e tende a evitar todos os conselhos e as ofertas de ajuda.

2. Desdenhoso: Um herói desdenhoso trata das proposições de outros com desdém, fazendo uso de todas as oportunidades para zombar deles por



sua suposta inadequação.

3. Ardiloso: Um aventureiro ardiloso mantém seus pensamentos e intenções para si mesmo em todos os momentos, nunca dando conselhos ou dando atenção apenas o seu próprio julgamento. Às vezes, ele pode concordar com as propostas dos outros, mas apenas para ser livre para seguir suas próprias escolhas posteriormente.

4. Trapaceiro: Quando um aventureiro se torna traçoeiro ele não pode ser digno de confiança para manter sua palavra. Ele está pronto para trair os seus próprios amigos e aliados se for uma vantagem.

Loucura Errante

1. Preguiçoso: Demora muito para agitar um aventureiro preguiçoso em ação. ele é facilmente distraído, e deve ser persuadido a participar plenamente em empreendimentos.

2. Desleixado: Desleixado indica que um herói é muitas vezes sonha acordado e é distraído, e tem dificuldade de lembrar, mesmo coisas importantes.

3. Descuidado: Um aventureiro é descuidado ao perder o contato com o mundo fora de si mesmo. Ele não pode obrigar-se a sentir-se interesse compaixão e rapidamente se perde em questões que não lhe dizem respeito diretamente.

4. Covarde: Um herói covarde só se preocupa com a sua própria segurança em qualquer circunstância, e vai parar qualquer tarefa para salvar a si mesmo quando uma ameaça surge.

Estas são as maldições impostas pela sombra, o mestre pode escolher uma delas a ser imposta ao jogador de acordo com a personalidade do personagem.

Coragem

A Coragem e a esperança estão presentes na literatura de Tolkien, não obstante não poderia

estar fora em uma mesa de rpg. Considerando tal fato, a coragem é uma medida de dar maior dramaticidade ao jogo em detrimento ao clima de perigo constante em jogos old school.

Os personagens começam com uma quantidade de pontos de coragem igual determinados pela sua raça e recebem 1 por nível. Só é possível recuperar um ponto de coragem utilizado executando uma tarefa heróica e/ou ato de bravura diante de um perigo ou morte certa.

Os benefícios da coragem abaixo são:

- +2 nas jogadas de ataque por uma rodada.
- +2 na CA por uma rodada.
- +2 nas jogadas de JP por uma rodada.
- Recuperar 2 pvs por nível.
- +2 em testes de atributos.
- Remover um ponto de sombra.
- Remover um nível de fadiga.



Os benefícios são cumulativos, e caso o personagem fuja do perigo, ou demonstre medo diante deste, os bônus são automaticamente perdidos. O valor inicial de Coragem é dado a seguir:

- Elfos-2
- Anões- 3
- Homens-5
- Hobbits-4

A coragem só pode ser utilizada uma vez durante o encontro, enquanto o personagem age de maneira corajosa, como para salvar um amigo em perigo, enfrentar um oponente superior a ele, e jamais pode ser utilizado levemente.

Capítulo 12

Fadiga

Quando completar uma das condições a seguir o personagem de realizar uma jogada de proteção baseada em consituição, em caso de falha ele receberá uma penalidade de -1 em jogadas de ataque, CA, JP, dano, movimento base e testes de atributos. Os valores são cumulativos (Máx. +4) quando obtiverem um valor de penalidade de -4 ou superior, a falha resulta em inconsciência e a morte em 1d6 horas caso não receba tratamento médico.

- Sofrer dano
- 1 noite sem dormir
- 1 dia sem água
- 1 hora de exposição ao calor ou frio

extenso sem equipamento adequado

- 1 Esforço prolongado (6 horas)

A penalidade se desfaz por -1 por dia enquanto descansar, hidratar e alimentar de maneira confortável.



Poder das Palavras

As palavras possuem um poder, principalmente através da música. Personagens com a habilidade de Trovador, e capazes de lançar alguma magia, poderão dispor de efeitos simples similares a magia através de suas canções.

- **Apresentação Inspiradora:** O menestrel pode encorajar seus companheiros, com um a canção inspiradora, os aliados que a ouvirem receberão um bônus de +1 em ataque, dano, Jogadas de Proteção contra medo e a sombra. O Bônus amplia-se para +2 no nível 4, +3 no nível 8 e assim por diante. Esta habilidade pode ser usada 1 vez por dia para cada 4 pontos de carisma que o menestrel possuir.

- **Alegrar:** O menestrel pode acalmar os corações e espíritos com sua canção, todos aliados que ouvirem sua canção enquanto estiverem se recu-

perando irão recuperar o dobro dos pontos de vida.

- **Especialista em Instrumento:** Escolha um instrumento corda, percussão, voz, sopro etc...

Quando utilizar este instrumento o Menestrel irá causar +50% nos efeitos de sua Palavras de poder, além disso, o menestrel é tão habilidoso e sua música é tão ressonante que ele pode criar ilusões com suas canções de acordo com que estiver cantando, mas os espectadores terão direito a uma jogada de proteção de sabedoria para resistir ao efeito e saberem que é apenas uma mera ilusão devido ao entretenimento da canção. A ilusão é simples, como por exemplo, ao redor de uma fogueira o menestrel canta uma canção sobre dragões e faz o fogo bruxulear em forma de tal criatura...



Capítulo 14

Magia

A magia na terra média é rara e pouco acessível, e são poucos os que possuem tal conhecimento, mas ela é uma dádiva dos Valar concedida a alguns, como os elfos e magos (Istari). É possível que os personagens jogadores tenham acesso a ela da seguinte maneira.

- Elfos com a habilidade Dádiva dos Elfos.
- Nobres ou Eruditos podem ser capazes de possuir encantos, advinhação, encantamento, Ilusão, e a luz de valinor.
- Bruxo e servos do Inimigo possuem encantos, encantamento, necromancia e feitiçaria (Rei Bruxo e Vampiros são exemplo).
- Rangers Dunedáin possuem conhecimento da cura e algumas vezes advinhação ou a luz de valinor.
- Anões são capazes de possuir Encantamentos.
- E, claro, os magos. Gandalf, Saruman e Radagast possuem poderes mágicos inatos. Denominados Istari, são equivalentes aos anjos. No entanto (Eles parecem não enterderem-se

desta forma). E seus poderes parecem por muitas vezes limitado. É possível que jogadores possam assemelhar-se com estes, ou de alguma forma possuírem a dádiva dos valar em si.

É possível ter uma origem um pouco mais controversa, caso o mestre permita e possuir poderes mágicos também:

- Acólitos ou aprendizes de Necromante (Sauron em pessoa), ou algum mago pode ensinar as artes proibidas.
- Eruditos de Gondor que mantiveram as tradições ancestrais de Numenór.
- Mágicos limitados que foram tocados pela magia dos Elfos ou Dunedáin.
- Xamãs orcs com alguns truques de feitiçaria em suas mangas.

Habilidades Mágicas

Todas as magias e poderes sobrenaturais e semelhantes (milagres, encantamentos, etc) são classificados em uma das muitas habilidades mágicas (Ilusão, Necromancia, etc.)

Livro do Jogador: Terra Média

Um personagem só pode aprender e lançar magias que se enquadram No âmbito de uma habilidade mágica que o personagem sabe. Veja a lista de habilidades para uma lista das magias que se enquadram no âmbito de cada capacidade.

Nível da Magia

Qualquer poder sobrenatural, milagre, magia ou poder descrito pelo seu nível de poder. Quando lançar um magia o mago deve lançar uma jogada de dado 1d6- nível da magia, penalidade de armadura e somado seu modificador de atributo relativo a magia e nível. O Resultado possui os seguintes resultados:

- Comum ou Sutil 3-4
- Dramático ou Poderoso 5-6
- Espetacular maior que 7

O mágico irá descrever de acordo com o resultado e o efeito da magia, com a aprovação do mestre a descrição dele lançando a magia e o efeito na narrativa será julgado pelo mestre.

Aprendendo Magia

Um personagem é capaz de aprender magias (e outros efeitos similares) ele pode possuir magias de níveis de igual ou inferior ao seu nível.

O personagem automaticamente conhece uma magia por nível por habilidade mágica que possua (Geralmente iniciando com uma magia de nível 1). E se avança de nível, o personagem

devido à experiência, que o obteve receberá uma nova magia que ele tenha aprendido a lançar para cada uma de suas habilidades mágicas, de nível inferior ou igual ao seu.

Ao aprender uma magia, o Mágico deve rolar a % para aprender a magia (Exceto a que adquire ao passar de nível) e leva uma quantidade de dias igual ao nível da magia ao quadrado, para aprendê-la, e ao final deve ser rolar a % para aprendizado arcano (Fica a critério do Mestre limitar o número de magias que um mágico possa aprender).

Elfos com a Habilidade Dádiva dos Elfos conhecem todas as magias contidas na lista, mas só poderá lançar aquela cujo nível seja igual ou inferior ao seu.

O Mágico poderá aprender novas magias mediante o treinamento de um mestre ou obtendo um pergaminho ou manuscrito arcano. Além disso, ele deve possuir o atributo igual a respectiva habilidade igual 10+ nível da magia para lançá-la.

Lançar Magia

Ao menos que uma magia possua uma descrição específica ela será lançada em 1 turno normalmente, exigindo do mágico que ele se mova e fale as palavras mágicas. As magias que possuam uma descrição de rodada completa necessitam de concentração completa do Mágico, resultando em perda da magia caso ele interrompa.

As magias superiores a isto podem levar horas e dia em rituais mais complexos resultados de um esforço do mágico.

Por dia os mágicos conjuradores lançam um número de magias iguais aos bônus no atributo relevante da habilidade (Vide tabela). Qualquer magia lançada excendente a isto é necessário uma jogada de proteção baseada em constituição com penalidade igual ao nível da magia, uma falha concede um nível de fadiga.

Métodos Mágicos

As magias possuem métodos pelo qual podem ser lançadas:

- **Padrão:** É o método mais comum de se lançar um encanto utilizando gestos e palavras o encantador lança um encanto normalmente.

- **Runas:** Método pelo qual se leva mais tempo para se lançar o encanto, mas este dura mais tempo, ele terá no mínimo 1 minuto para ser lançado ou o dobro do normal, prevalecendo o maior, mas durará 50% de tempo a mais do que o habitual.

- **Canção:** O encantador deve cantar, sendo assim o encanto leva mais tempo para ser conjurado, no mínimo 1 minuto ou o dobro do tempo para ser conjurado, prevalecendo o maior, mas os efeitos que possam ser quantificados e o dano aumentam em 50%.

- **Habilidade:** Após utilizar com frequência um encanto, o encantador pode torná-lo uma habilidade, sendo

assim dispensando a jogada de magia para lançá-lo, mas a jogada de fadiga permanece normalmente. Para se tornar uma habilidade o encantador deve “recomprar” a magia, ao passar de nível e ela possuir este método.

Combinando Encantos

É possível conjurar mais de um encanto ao mesmo, mas o mágico possui uma penalidade de -2 para a jogada para lançar a magia e deve ser bem sucedido em uma jogada de proteção baseada em sabedoria. A penalidade é cumulativa para cada encanto adicional.

A falha resulta em uma penalidade de fadiga e o não lançamento do encanto.

Expulsar Mortos Vivos

Utilize a mesma regra apresentada no livro básico, mas somente personagens com a habilidade luz de valinor ou dádiva dos elfos podem fazer a expulsão.

Livro do Jogador: Terra Média

Bestas	Encantos	Adivinhação 1º Nível	Dádiva dos Elfos
Cativar Animais	Enfeitiçar Pessoa	Compreender Idiomas	Cativas Animais
Falar com Animais	Comando	Detectar Alinhamento	Detectar o Caos (Sombra)
	Sono	Detectar Invisibilidade	Purificar Alimentos
		Detectar Magia	
		Ler Magias	
		Detectar Armadilhas	
2º Nível			
Enfeitiçar Pessoas (Animal)	Aterrorizar	Augúrio	PES
		Localizar Objetos	
3º Nível			
Convocar Insetos	Medo	Clarividência	Clarividência
Imobilizar Animais	Sugestão		
Encantamento	Ilusão	Fogo 1º Nível	Cura
Apagar	Ventriloquismo	Mãos Flamejantes	Remover o Medo
Mensagem			Purificar Alimentos
			Curar Ferimentos Leves
2º Nível			
Ventriloquismo	Invisibilidade	Armadilha de Fogo	
		Proteção contra o Calor	
		Criar Chamas	
3º Nível			
Runas Explosivas		Bola de Fogo	Curar Doença
		Flecha de Chamas	Neutralizar Veneno



Luz de Valinor	Necromancia	Plantas	Proteção
1º Nível			
Benção		Construção	Proteção contra Calor/ Frio
Detectar o Caos			Proteção contra Alinha- mento
Luz			Santuário
Purificar Alimentos			Escudo Arcano
2º Nível			
Cântico			
Martelo Espiritual			
3º Nível			
Luz Contínua	Reanimar Mortos	Expandir/Escolher (Plantas)	Dissipar Magia
Remover			Símbolo de Proteção
Oração			Proteção contra Projê- teis
Criar Alimentos			
Criar Água			



Livro do Jogador: Terra Média

Feitiçaria

Clima

1º Nível

Escuridão

Queda Suave

Expandir/Encolher

Patas de Aranha

Salto

Misseis Mágicos

Mensagem

Forma Espectral

Toque Chocante

2º Nível

Escuridão

Convocar Relâmpago

Imobilizar Pessoa

Obscurecimento

Invisibilidade

Abrir/Trancar

Raio do Enfraquecimento

Silêncio 4,5m

Força Arcana

Teia

3º Nível

Lentidão

Relâmpago

Velocidade

Assassino Fantasmagórico



LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia