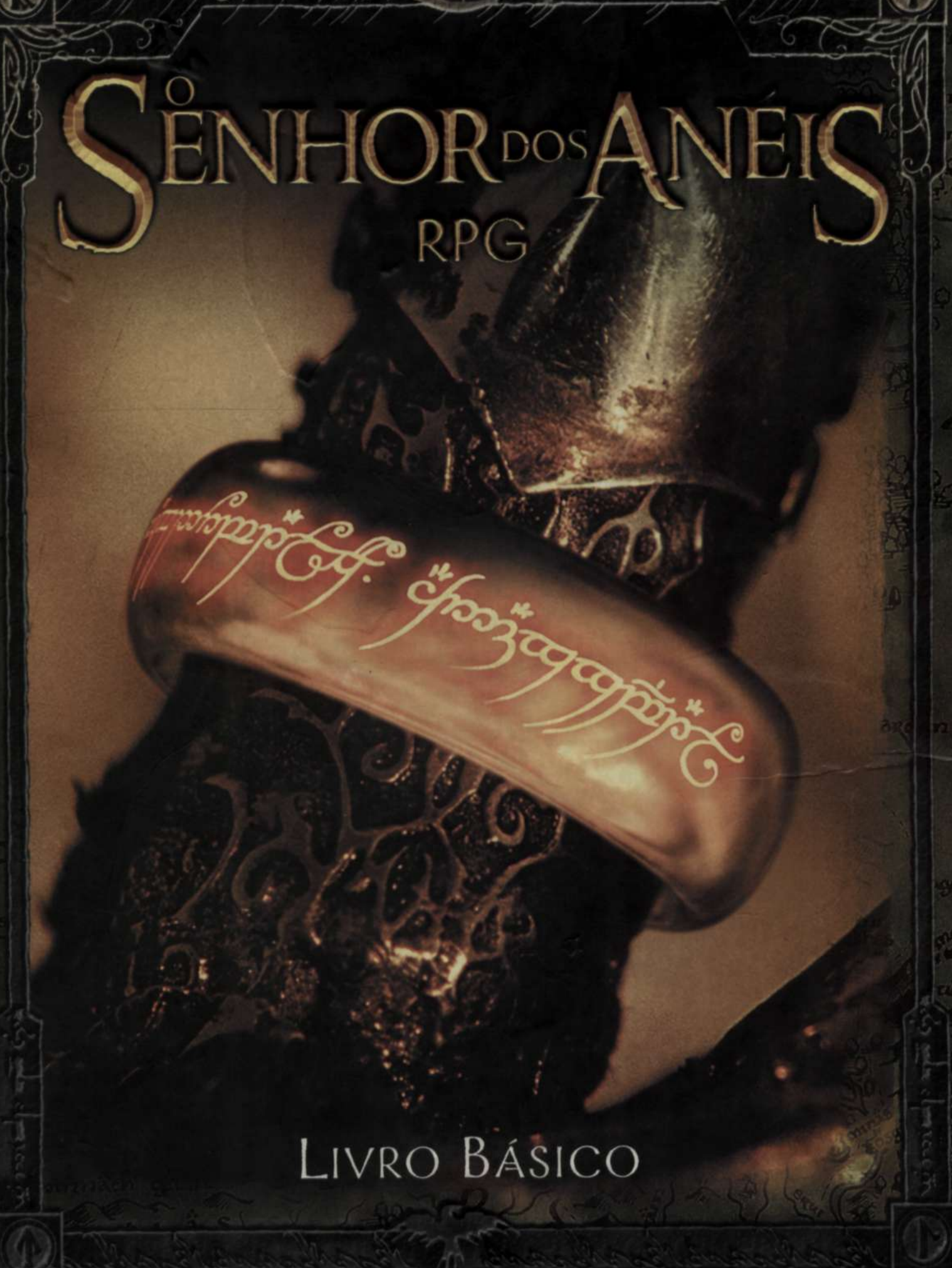
# SENHOR DOS ANÉIS

## RPG



## LIVRO BÁSICO

# O Senhor dos Anéis

## RPG



## Livro Básico

# CRÉDITOS

## ORIGINAL

**PROJETO:** Steven S. Long, Christian Moore, Owen Seyler, Ross Isaacs

**DESENVOLVIMENTO:** Matt Forbeck, Steven S. Long, Christian Moore

**AUTORES:** Steven S. Long, John Rateliff, Christian Moore, Matt Forbeck

**EDIÇÃO:** Matt Forbeck, Christian Moore, Owen Seyler

**REVISÃO:** Chris Seeman, Bill Maxwell, Kendrick Summers, Sean Smallman

**DIREÇÃO DE CRIAÇÃO:** Christian Moore, Owen Seyler

**DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS, TOLKIEN ENTERPRISES:** Laurie Battle

**DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS, NEW LINE CINEMA:** John Mayo

**DIREÇÃO DE ARTE E PROJETO GRÁFICO:** George Vasilakos e Dan Burns

**PROJETO DA CAPA:** Dan Burns

**LOGOTIPO E TIPAGEM:** Jeannie Glover e George Vasilakos

**ARTE ORIGINAL:** Kieran Yanner

**AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:** Chris Seeman, Laurie Battle, John Mayo, Ross Campbell, Dan Burns, Warren Holland, Cindy Thornburg, Marc Miller, Joe Mandala, James Swanger e amigos, Doug Burke, Nicole Block e a todos os fãs que esperaram tanto tempo por este livro.

**DEDICATÓRIA:** a Steven S. Long, que fez desse jogo o que ele é. Boa sorte em todos os seus empenhos heróicos, Steve. Sentiremos saudades.

© 2002 New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. ™The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of the Rings, The Fellowship of the Ring and the characters and places therein, are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recordng or otherwise, without permission of New Line.
Decipher, Inc. Authorized User. ©2002 Decipher, Inc.

First Printing — 2002 Printed in USA

Produced by Decipher, Inc.
Decipher, Inc.
12240 Venice Boulevard, Suite 15
Los Angeles, CA 90066

DECIPHER
ROLEPLAYING & MINIATURES STUDIO

NEW LINE CINEMA

Visit: www.lordoftherings.net
America Online Keyword: Lord of the Rings




## EDIÇÃO BRASILEIRA

**COPYRIGHT©** Decipher Roleplaying & Miniatures Studio

**TÍTULO ORIGINAL:** The Lord of the Rings Roleplaying Games

**COORDENAÇÃO EDITORIAL:** Devir Livraria

**TRADUÇÃO:** Maria do Carmo Zanini

**REVISÃO:** Douglas Quinta Reis

**EDITORAÇÃO ELETRÔNICA:** Tino Chagas

ISBN: **85-7532-048-3**

Publicado em **DEZEMBRO/2002**

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
(CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)

O Senhor dos Anéis — RPG : Livro Básico
Steven S. Long ... [et al.] ;
Tradução: ; Maria do Carmo Zanini
São Paulo : Devir, 2002.

Outros autores: John Rateliff, Christian Moore, Matt Forbeck

Título Original: The Lord of de Rings – Roleplaying Game

Vários ilustradores

1. Jogos de aventura, 2. Jogos de Fantasia I. Long, Steven S. ; II. Rateliff, John , III. Moore, Christian , IV. Forbeck, Matt

02-6020 CDD-793.9

ÍNDICES PARA CATÁLOGO SISTEMÁTICO:

| | |
|---|---|
| 1. Jogos de aventura : Recreação | 793.9 |
| 2. Jogos de fantasia : Recreação | 793.9 |
| 3. "Roleplaying games": Recreação | 793.9 |

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

**DEVIR LIVRARIA LTDA.**

**BRASIL**
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP 01599-970 S.Paulo SP
Fone: (11) 3272-8200
Fax: (11) 3272-8264
E-mail:duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

**PORTUGAL**
Av. Infante D.Henrique, 332
Pátio Traseiro, ed 3
1800-224 - Lisboa
Fone: (35) 21 8310045
Fax: (35) 21 8380591
E-mail: devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

**ESPANHA**
Rambla Catalunya, 117
Principal 2ª
08008 - Barcelona
Fone: (34) 93 238-9870
Fax: (34) 93 415-1342
E-mail: spain@devir.net
Site: ww.devir.pt/spain/

# Sumário


| | | |
|---|---|---|
| Introdução | | 4 |
| Capítulo Um: | Lá e de Volta Outra Vez Os Reinos da Terra-média | 10 |
| | Criando um Herói | 36 |
| | Arquétipos | 38 |
| Capítulo Dois: | Poder e Majestade: Atributos | 44 |
| Capítulo Três: | Os Povos Livres: Raças da Terra-média | 58 |
| Capítulo Quatro: | Guerreiros, Magos e Reis: Ordens | 74 |
| Capítulo Cinco: | O Tinir das Bigornas e Rimas da Tradição: Perícias | 114 |
| Capítulo Seis: | Homens Austeros e Resolutos: Características | 140 |
| Capítulo Sete: | Palavras de Poder e Runas de Força: Magia | 158 |
| Capítulo Oito: | Punhal e Machados: Armas e Equipamento | 202 |
| Capítulo Nove: | Palavras Boas e Verdadeiras: As Regras do Sistema Coda | 210 |
| Capítulo Dez: | Saga e Esplendor: Elementos da Fantasia Épica | 254 |
| Capítulo Onze: | Torres Intrincadas e Salões Iluminados por Fogueiras: Criando e Conduzindo a Crônica | 264 |
| Capítulo Doze: | O Medo e a Sombra: O Inimigo e seus Servos | 282 |
| Índice | | 300 |

# INTRODUÇÃO

*"— Algumas coisas é melhor começar do que recusar, mesmo que o fim possa ser escuro."*
*— Aragorn, As Duas Torres*

Uma terra de magia e de prodígios, repleta de anões robustos, elfos sábios, hobbits afáveis, homens corajosos e orcs cruéis. Um reino de liberdade, ameaçado pela terrível escuridão e pela opressão da Sombra. Um lugar de imaginação tão vívida e maravilhosa que milhões de pessoas no mundo todo leram seus contos, estudaram sua cultura, aprenderam suas línguas e, discutindo-o, escreveram milhares e milhares de páginas. Esta é a Terra-média de J. R. R. Tolkien, onde heróis valentes e audaciosos opõem-se com firmeza aos maiores males e horrores que seu mundo jamais enfrentou, e triunfam.

E agora você pode se unir a eles! O livro básico do *RPG O Senhor dos Anéis* é o seu ingresso para um mundo de aventuras espantosas nos reinos da Terra-média. Com ele, você pode criar seus próprios personagens – guerreiros e magos, elfos e anões, e outros mais – e conduzi-los em jornadas que os lançam contra os servos de Sauron e outros males que ameaçam o Oeste.

## O QUE É RPG?

Isto é um *RPG*, um jogo de interpretação. É diferente dos jogos de cartas, de tabuleiro, dos videogames e da maioria dos outros jogos. Ao jogar RPG, seu objetivo não é "vencer". Ao invés disso, seu objetivo é divertir-se com seus amigos, contando uma história fantástica na qual os personagens criados por vocês realizam feitos nobres e heróicos: salvar o mundo ameaçado pelo Senhor do Escuro, resgatar um grupo de anões aprisionado em Moria, ou matar um dragão. É como as brincadeiras de faz-de-conta, que vocês brincavam quando eram pequenos, com a diferença que vocês não correm pela rua e existem regras para dizer se vocês atingiram o orc e o mataram.

Para jogar o *RPG O Senhor dos Anéis*, você precisa de um *personagem*: uma



personalidade fictícia que você cria, caracteriza e desenvolve enquanto brinca. Seu personagem poderia ser um anão gregário de Erebor, um guardião de Eriador, um nobre de Gondor, um corsário de Umbar, ou qualquer uma dentre milhares de outras possibilidades fascinantes. As regras do jogo explicam como criar seu personagem: como definir suas qualidades básicas, o que ele sabe fazer, os poderes e as perícias especiais que ele possui, e as armas e o equipamento que carrega consigo.

Mas isso é só uma parte do processo. *Você*, e não as regras, é quem define como é seu personagem. Ele é alegre e folgazão? Um rabugento que, secretamente, é nobre e tem bom coração? Corajoso e beligerante? Valoroso e capaz de sacrificar a si mesmo? Você é o único a decidir.

Você também pode decidir como seu personagem vai agir durante o jogo. Os personagens controlados por um único jogador são conhecidos como *personagens dos jogadores* (PdJs).

Um membro do grupo é o *Narrador*, a pessoa encarregada de criar o esboço de uma aventura para que os personagens de vocês dela participem. Ele explica as situações e interpreta os papéis de todos os *personagens do Narrador* (PdNs), qualquer pessoa que participa da história mas não é controlada por nenhum jogador. Ele descreve para você o que o seu personagem vê, ou o que acontece na aventura.

Mas, como os RPGs envolvem a criação, *em grupo*, de histórias cativantes, você não fica simplesmente ouvindo enquanto o Narrador diz: "Três orcs investem contra você com as espadas desembainhadas!" *Você* pode decidir exatamente o que seu personagem faz. Você poderia dizer: "Eu saco a minha espada e me preparo para a batalha!" Ou então: "Eu salto para trás daquelas pedras para conseguir alguma cobertura e grito por socorro!" Ou: "Eu berro: 'Fujam agora mesmo, crias de Saruman, ou eu destruirei todos vocês!'"

Tomada a decisão, você usa as regras para descobrir o que acontece. Lançando dados e aplicando as regras, você decide se atinge os orcs com sua espada, qual a cobertura oferecida pelas pedras, ou se sua tentativa de amedrontar os orcs tem sucesso. Se for necessário, o Narrador interpreta as regras para você, e decide como elas se aplicam a uma determinada situação.

As regras são o que fazem disso um jogo: elas governam o funcionamento de certas coisas. Mas aqui, ao contrário de outros jogos, as regras são flexíveis. Se você quiser ou precisar, pode até mesmo alterá-las ou ignorá-las completamente. O que importa é se divertir com o cumprimento dos objetivos numa aventura e, ao longo do processo, com a criação de uma história.

O Narrador simplesmente não conta a história sozinho. Ao contrário, você, ele e seus outros amigos compõem a história à medida que prosseguem, descrevendo as ações de seus personagens e usando as regras para determinar o que acontece. A história vai ter um final diferente se você atacar os orcs, esconder-se deles ou tentar amedrontá-los. Assim, por meio de suas decisões, você contribui para o andamento da história e também a conduz.

Você pode imaginar uma sessão de RPG como uma novela de rádio improvisada. É improvisado porque, apesar do Narrador ter um "roteiro" (as anotações e idéias dele sobre o que provavelmente vai acontecer durante a aventura), todo mundo pode contribuir com alguma coisa ou "re-escrever" o roteiro durante o andamento do jogo. É como no rádio porque vocês não vão usar fantasias e objetos cenográficos, nem vão realmente se mexer e representar as cenas. Ao invés disso, vocês se sentam em volta de uma mesa e imaginam o que está acontecendo. E é uma novela porque vocês estão criando uma história dramática.

### Do que Você Precisa Para Jogar

Além deste livro, você precisa de algumas outras coisas para jogar o *RPG O Senhor dos Anéis*. Felizmente, são coisas que você provavelmente tem em casa.

Primeiro, você precisa de papel e lápis. Você vai utilizá-los para anotar as informações sobre seus personagens, tomar notas durante o jogo e assim por diante.

Segundo, você precisa de dados: aqueles em forma de cubo, com seis faces, encontrados na maioria dos jogos de tabuleiro. Cada jogador deve ter, no mínimo, dois dados. O Narrador precisa de quatro deles.

Terceiro, e mais importante, você precisa de outras pessoas com quem jogar. O *RPG O Senhor dos Anéis* exige pelo menos duas pessoas: o Narrador e mais um jogador. Porém, a maioria das pessoas prefere jogar RPG com a participação de pelo menos três ou quatro jogadores em cada sessão de jogo.



# Se Você já jogou o Jogo de Aventura e Interpretação o Senhor dos Anéis

Pode ser que você já tenha sentido o gostinho de um RPG por meio do *Jogo de Aventura e Interpretação O Senhor dos Anéis*, da Decipher. No *Jogo de Aventura*, você interpretava o papel de um dos membros da Sociedade do Anel em sua jornada pelos escuros e perigosos salões de Moria. Você tinha de entrar na pele do personagem que estava interpretando, representando o papel com base no que você leu na trilogia *O Senhor dos Anéis* ou viu no filme *A Sociedade do Anel*.

Agora que você tem o *RPG O Senhor dos Anéis* completo, é hora de expandir um pouco os seus horizontes. Este jogo difere do *Jogo de Aventura* de duas maneiras importantes.

Primeiro e antes de tudo, aqui você tem de criar seu próprio personagem. Você não está mais limitado a interpretar Aragorn, Sam etc. Agora é sua vez de exercitar a criatividade e inventar seu próprio aventureiro.

Pense nisso um pouquinho. Você já se perguntou como seria um hobbit agressivo, treinado para ser um poderoso guerreiro? Ou um anão que pudesse lançar magias e desenhar runas místicas? Bem, esta é sua chance de descobrir! Com o *RPG O Senhor dos Anéis*, você pode criar todos esses personagens – e milhares de outros – e interpretá-los ao longo de suas próprias aventuras na Terra-média. O único limite é sua imaginação.

Segundo, as aventuras que você vive neste jogo não são tão rigidamente definidas quanto aquela do *Jogo de Aventura*. O Narrador pode criar qualquer tipo de aventura que quiser e levar você a qualquer parte da Terra-média. E você pode decidir fazer o que bem entender. As possibilidades são verdadeiramente infinitas. Ao invés de ter simplesmente de escolher entre "atacar os orcs" ou "fugir", agora você pode tentar qualquer outra coisa que for capaz de imaginar: enganar seus oponentes ou passar-lhes a perna, fazer com que desastres aconteçam a eles, ou de algum modo escapar. Mais uma vez, os únicos limites são sua imaginação e, algumas vezes, as regras.



# Como Usar este Livro

Este livro divide-se em quatro seções: informações sobre a Terra-média, a criação de personagens, as regras do Sistema Coda, e informações para o Narrador.

O primeiro capítulo descreve a história da Terra-média e de suas terras e reinos no final da Terceira Era, a época descrita em *O Senhor dos Anéis*. Ele traz todas as informações básicas de que você precisa para criar um contexto para as origens de seus personagens e o que eles andam fazendo.

A segunda seção, Capítulos Dois a Oito, contem as regras e as diretrizes de que você precisa para criar seu personagem. Os Capítulos Dois a Seis cobrem atributos, raças, ordens, perícias e características, respectivamente, enquanto o Capítulo Sete examina os mistérios e prodígios da magia na Terra-média. O Capítulo Oito descreve as armas, armaduras e outros equipamentos que os personagens usam em suas batalhas contra a Sombra. Para orientá-lo e fornecer alguns exemplos de como tudo isso funciona, estes capítulos apresentam um exemplo progressivo mostrando como dois jogadores, Christian e John, criam seus personagens: Menelcar, um guerreiro de Gondor; e Grór, um guerreiro anão.

Você também pode encontrar um conjunto completo de arquétipos de personagens nas páginas 38-43. Eles já vêm prontos para você começar a jogar. É só escolher um arquétipo, dar-lhe um nome e você está pronto para começar.

A terceira seção do livro é composta de apenas um capítulo, o Capítulo Nove. Ela contém as regras completas do Sistema Coda para este jogo. Estas regras dizem-lhe como realizar tarefas, combater orcs, percorrer grandes distâncias e resistir aos horrores dos Nazgûl. Se um dia você vier a ter alguma dúvida sobre as regras básicas, esse é o primeiro lugar em que deve procurar a resposta.

A última seção do livro, os Capítulos Dez a Doze, é principalmente para os olhos do Narrador: o membro do seu grupo de jogo que planeja e "conduz" os jogos. Os dois primeiros capítulos incluem recomendações gerais sobre como criar uma crônica de fantasia épica na Terra-média: quais elementos são importantes para o jogo, como construir uma história de longa duração e assim por diante. O Capítulo Doze fornece informações mais concretas: parâmetros de jogo para inimigos como orcs, lobos e aranhas gigantes, e para armas e armaduras. Ali, o Narrador pode encontrar praticamente tudo de que precisa para fazer com que seu jogo decorra de maneira mais fácil e tranqüila.

# A Estrada Em Frente Vai Seguindo

E tem mais informações por vir! A Decipher não apenas planeja lançar muitos suplementos para este jogo – novos livros detalhando as raças, os lugares e as ferramentas para o seu jogo – como também mantém um *website* dinâmico em **www.decipher.com**. Lá você pode encontrar arquivos gratuitos para *download*, fóruns de discussão e muitas outras informações sobre este e outros jogos da Decipher, inclusive *O Senhor dos Anéis Estampas Colecionáveis*. Você pode fazer perguntas e até mesmo bater um papo com os autores e criadores dos jogos, se você quiser. Então, dê um pulinho lá e junte-se à dinâmica comunidade de jogos de *O Senhor dos Anéis*!

# GLOSSÁRIO

Os termos que veremos a seguir aparecem ao longo de todo o RPG O Senhor dos Anéis. Se tiver dificuldade para se lembrar do significado de algum termo, você pode procurar por ele aqui. Para mais detalhes, consulte o índice ao final deste livro.

**AÇÃO DE DESLOCAMENTO**: esta ação permite-lhe deslocar-se uma certa distância, que depende de você estar correndo, caminhando, arrastando-se, escalando ou nadando.

**AÇÃO LIVRE**: uma ação que requer pouco tempo ou esforço, tal como gritar por socorro ou largar sua arma. A execução de uma delas não custa nenhuma ação.

**AÇÃO PLENA**: uma ação que exige toda a atenção de um personagem, tal como curar um companheiro ferido.

**AÇÃO PROLONGADA**: uma ação que exige toda a atenção de um personagem durante um período extenso, tal como atravessar uma ponte de cordas sobre um rio, confeccionar uma espada ou consertar uma cota de malha danificada.

**AÇÃO**: quando seu personagem faz alguma coisa, isso é uma ação. Todos os personagens podem realizar duas ações por rodada.

**APERFEIÇOAMENTO**: os personagens podem aperfeiçoar algumas características e habilidades gastando opções de evolução para adquiri-las mais de uma vez. A menos que a descrição de uma característica ou de uma habilidade diga especificamente que é possível aperfeiçoá-la, seu personagem só pode adquiri-las uma vez.

**ATRIBUTO**: uma dentre seis qualidades inatas do personagem; Porte (Prt), Agilidade (Agi), Percepção (Per), Força (For), Vitalidade (Vit) e Espírito (Esp).

**BÔNUS**: um modificador positivo aplicado a um lançamento de dados.



**CAPÍTULO**: uma aventura completa do *RPG O Senhor dos Anéis*, muito semelhante a um capítulo de um livro. Um capítulo pode precisar de várias sessões de jogo para ser completado.

**CARACTERÍSTICA**: um aspecto de seu personagem não mensurado por atributos, reações, perícias ou habilidades de ordem, como, por exemplo, visão aguçada, ganância ou a capacidade de suportar uma quantidade maior de dano. As características podem ser tanto vantagens quanto defeitos.

**CENA**: um único encontro entre personagens, ou um único acontecimento. É semelhante a uma cena num livro ou numa série de televisão.

**CORAGEM**: representa a bravura, as qualidades heróicas e a engenhosidade de seu personagem. Você utiliza Coragem para melhorar os resultados dos testes, ganhando um bônus igual a +3 por ponto de Coragem gasto.

**CORRUPÇÃO**: uma medida da inclinação de um personagem para o egoísmo, a maldade e a Sombra. Se um PdJ acumular pontos de Corrupção suficientes para igualar ou exceder seu Porte, ele se torna um PdN.

**CRÔNICA**: um conjunto de capítulos (histórias) relacionados entre si, tendo como protagonistas os mesmos personagens.

**DEFEITO**: uma característica que atrapalha seu personagem.

**DIFICULDADE**: o nível de desafio associado a um teste, estabelecido por um Número Alvo (NA). Varia entre 5 (fácil) e 25 ou mais (quase impossível).

**ESPECIALIDADE**: a área de excelência de um personagem no âmbito de uma perícia, o aspecto da perícia no qual ele tem maior treinamento ou talento. Os personagens acrescentam +2 aos resultados dos testes de perícia ao utilizarem suas especialidades.

**EVOLUÇÃO**: com o passar do tempo os personagens desenvolvem-se e aperfeiçoam-se, aprendendo com suas experiências, tanto as boas quantos as ruins. Ao obter uma certa quantidade de pontos de experiência, um personagem evolui, ganhando a oportunidade de aperfeiçoar atributos e perícias ou de adquirir novas perícias e habilidades.

**FADIGA**: uma medida do quanto o personagem está cansado ou descansado. Existem seis Níveis de Fadiga: Vigoroso, Esbaforido, Cansado, Fatigado, Extenuado e Exausto.

**FEITIÇARIA**: magia negra e maligna, raramente aprendida ou utilizada por PdJs devido aos seus efeitos degradantes.

**FORÇA DE VONTADE**: um tipo de reação que representa sua determinação e sua firmeza. Usada para resistir a tentativas de controle mental, tortura, alguns tipos de testes sociais, e para forçar a si mesmo a ultrapassar os próprios limites.

**HABILIDADE DE ORDEM**: uma habilidade, poder ou talento especial derivado da ordem do personagem.

**HABILIDADE RACIAL**: uma habilidade, poder ou talento especial derivado da raça de seu personagem.

**LANÇAMENTO DOS DADOS**: um lançamento dos dados, feito sempre que existir uma chance de seu personagem falhar numa ação.

**MODIFICADOR:** um bônus ou uma penalidade aplicados ao resultado de um teste.

**NÃO TREINADO:** um personagem sem graduações numa perícia não foi treinado naquela área. Algumas perícias não podem ser usadas sem treinamento. Se for exortado a fazer um teste usando uma dessas perícias, um personagem não treinado é incapaz de obedecer. Entretanto, outras perícias podem ser utilizadas por personagens não treinados. Quando exortados a fazer testes destas perícias, eles simplesmente acrescentam 0 (sua graduação efetiva) ao resultado dos dados.

**NARRADOR:** o jogador que representa os personagens do Narrador (PdNs), cria o episódio para o jogo e serve como árbitro.

**NÍVEL DE FERIMENTO:** uma medida da gravidade dos ferimentos sofridos por um personagem. Existem seis Níveis de Ferimento: Sadio, Atordoado, Machucado, Ferido, Incapacitado e À Beira da Morte. Em cada nível, o personagem é capaz de suportar uma quantidade de dano igual a sua Saúde.

**NÚMERO ALVO:** o número que um jogador deve igualar ou exceder para ser bem sucedido num teste.

**ORDEM DE ELITE:** uma ordem especializada e superior (veja abaixo) à qual os personagens podem pertencer se atenderem às qualificações necessárias.

**ORDEM:** a vocação de um personagem no jogo: bárbaro, artífice, mestre da sabedoria, mago, navegante, menestrel, nobre, gatuno ou guerreiro.

**PENALIDADE:** um modificador negativo aplicado ao resultado dos dados.

**PERÍCIA DE ORDEM:** uma perícia que o personagem adquire em virtude de sua ordem.

**PERÍCIA EXTRA-ORDEM:** uma habilidade possuída pelo personagem não relacionada à sua ordem.

**PERÍCIA:** as habilidades adquiridas, aptidões e áreas de conhecimento de um personagem.

**PERSONAGEM DO JOGADOR (PDJ):** um personagem controlado por um jogador, geralmente um dos protagonistas principais do capítulo ou da crônica.

**PERSONAGEM DO NARRADOR (PDN):** qualquer personagem que não seja um personagem do jogador. O Narrador interpreta o papel de todos os PdNs.

**PONTOS DE EXPERIÊNCIA:** uma medida numérica das realizações de seu personagem. Você recebe um certo número de pontos de experiência ao final de cada capítulo, com base nas ações e sucessos de seu PdJ.

**PONTOS DE FERIMENTO:** medem quanto dano físico seu personagem é capaz de suportar antes de cair para o Nível de Ferimento imediatamente inferior. O número de Pontos de Ferimento de um personagem em cada Nível de Ferimento é igual a sua Saúde.

**PRESTEZA:** um tipo de reação que representa seus reflexos. Usada para determinar iniciativa, esquivar-se de ataques e evitar ser surpreendido.

**RAÇA:** a raça de seu personagem: anão, elfo, hobbit ou homem.

**REAÇÃO:** uma das quatro qualidades do personagem usadas em testes de reação: Vigor, Presteza, Força de Vontade e Sabedoria.

**RENOME:** uma medida da fama ou da ignomínia de um personagem. Usado para determinar se as outras pessoas reconhecem ou não o personagem, o Renome também modifica certos testes sociais.

**RESULTADO DO TESTE:** a soma total dos resultados dos dados depois de aplicados todos os modificadores.

**RODADA:** uma unidade de tempo de seis segundos durante o combate ou outros encontros nos quais a medida do tempo é crucial.

**SABEDORIA:** um tipo de reação que representa seu bom senso e sua perspicácia. Usada para resistir a tentativas de persuasão ou blefe.

**SAÚDE:** uma medida da saúde e do condicionamento físico de um personagem. A Saúde de um personagem é igual à sua Vitalidade mais seu modificador de Força. Determina a quantidade de dano, em Pontos de Ferimento, que ele consegue agüentar em cada Nível de Ferimento.

**SISTEMA CODA:** o conjunto de regras descritas neste livro e usadas para se jogar o *RPG O Senhor dos Anéis*.

**TESTE ACADÊMICO:** um teste envolvendo o conhecimento de um personagem, como, por exemplo, quais orcs têm a insígnia da lua da caveira, quem foram os filhos de Elendil, ou o nome do Rei de Rohan. Modificadores acadêmicos podem afetar esses testes.

**TESTE DE ATRIBUTO:** um teste feito quando as qualidades inatas de seu personagem têm um papel importante, tal como ao se erguer um objeto pesado ou saltar de uma pedra escorregadia para outra. Somente seu modificador de atributo se aplica a esses testes.

**TESTE DE INICIATIVA:** um teste de reação de Presteza que determina a ordem na qual os personagens vão agir num encontro envolvendo combate.

**TESTE DE PERÍCIA:** um teste influenciado pelo treinamento de um personagem, tal como reparar armaduras danificadas ou rastrear um bando de orcs. Tanto os modificadores de atributos quanto as graduações das perícias afetam esses testes.

**TESTE DE REAÇÃO:** um teste realizado como reação a alguma coisa, tal como evitar pedras num deslizamento, esquivar-se de um golpe de espada, ou resistir à exposição ao veneno dos orcs. Os modificadores de reação apropriados são aplicados a esses testes.

**TESTE FÍSICO:** um teste envolvendo uma ação física, tal como disparar uma flecha, consertar uma espada quebrada ou vasculhar o horizonte em busca de inimigos. Os modificadores físicos são aplicados a esses testes.

**TESTE SOCIAL:** um teste envolvendo interação entre dois personagens, tal como pechinchar ou mediar uma disputa. Os modificadores sociais são aplicados a esses testes.

**TESTE:** um lançamento dos dados usado para determinar os resultados de uma ação cujas conseqüências são incertas. A maioria dos testes envolve o lançamento de 2d6 e a soma dos valores obtidos, à qual aplicam-se os modificadores apropriados (modificadores de atributo, níveis de perícia e assim por diante).

**TREINADO:** ter pelo menos uma graduação numa perícia; Combate Armado +1, por exemplo, significa que o personagem é "treinado" naquela perícia.

**VANTAGEM:** uma característica que dá ao seu personagem uma vantagem.

**VIGOR:** um tipo de reação que representa sua resistência e robustez. Usado para resistir a algumas formas de dano e para determinar sua capacidade de recuperação.

*Capítulo Um*

# Lá e De Volta Outra Vez

*"Atravessei muitas montanhas e muitos rios, e pisei em muitas planícies, chegando até mesmo às regiões distantes de Rhûn e Harad, onde as estrelas são estranhas."*

*— Aragorn, A Sociedade do Anel*

Desde os desertos e as selvas da longínqua Harad, até os ermos gelados de Forodwaith, desde o Mar no Oeste, através das Montanhas Sombrias, até as planícies e lagos do Leste, a Terra-média é um mundo de terras prodigiosas, reinos orgulhosos, picos mortais e florestas escuras. Dentro de suas fronteiras, os aventureiros podem encontrar lugares de tranqüilidade e descanso, covis de animais cruéis e monstros malignos, e cavernas repletas de orcs desumanos. Cada dia de exploração ou de labuta pode trazer muita emoção... e perigo.

## Eriador

A região mais ocidental da Terra-média, Eriador é uma terra cheia de florestas, colinas e campos. Seu clima tende a ser fresco e, às vezes, chuvoso, embora ocorram grandes nevascas somente nas proximidades das áreas montanhosas.

Pátria de hobbits, elfos, anões e homens, bem como de muitas outras criaturas estranhas, Eriador encontra-se largamente despovoada ao final da Terceira Era, com amplas extensões de terras selvagens e desabitadas entre as vilas e áreas colonizadas. Na Quarta Era, após o estabelecimento do Reino Reunido, enche-se mais uma vez de pessoas e de prosperidade. Dos Cinco Magos, Gandalf, o Cinzento (posteriormente Gandalf, o Branco) é quem passou mais tempo em Eriador e fez o possível para proteger seu povo durante os dois últimos milênios da Terceira Era.

### Lindon

O último vestígio do continente submerso de Beleriand a permanecer acima das ondas, Lindon é uma terra verde e agradável no limite mais ocidental da Terra-média. Dividida pelo Golfo de Lûn em Forlindon (ao norte) e Harlindon (ao sul), foi o reino de Gil-galad ao longo da Segunda Era e a pátria da maioria dos noldor que permaneceram na Terra-média.



# As Terras e os Reinos da Terra-média

Despovoado pelas baixas durante a Guerras dos Elfos e Sauron e a Guerra da Última Aliança, na Segunda Era, o reino decaiu após a morte de Gil-galad (quando a monarquia também caiu num estado de dormência). Entretanto, muitos dos Grupos Errantes de elfos ainda consideravam Lindon sua pátria durante toda a Terceira Era.

Com exceção dos Portos e das três Torres Brancas, Lindon não abriga cidades ou habitações visíveis, mas existem muitos salões escondidos e refúgios secretos, visíveis somente para aqueles que sabem como encontrá-los. Com exceção dos anões das Montanhas Azuis, apenas os elfos habitam Lindon. Os que passam por ali acham sinistros o silêncio e o vazio. Uma terra pouco florestada, que possui muitas regiões cobertas de relva ao longo da costa, e cerrados ou urzes nos lugares onde os contrafortes transformam-se em montanhas. Diz-se que nenhuma parte de Lindon se encontra fora do alcance do odor e do som do Mar, pelo menos para os sentidos dos elfos. Após a partida da maior parte de sua população no início da Quarta Era, torna-se ainda mais que antes uma terra desabitada e silenciosa, lar apenas de aves e outros animais.



## Os Palácios dos Anões

A principal característica de Lindon são as Montanhas as Azuis (Ered Luin), uma cordilheira que corre do norte para o sul, curvando-se um pouco para o leste em Harlindon e terminando próximo ao Rio Brandevin. Embora não tão altos e agudos quanto as Montanhas Sombrias, os picos geralmente florestados das Ered Luin formam uma barreira que separa o resto de Lindon de Eriador propriamente dito. O cataclisma que deu fim à Primeira Era criou o Golfo de Lûn, que divide as Montanhas Azuis em duas partes.

Desde a Primeira Era, essas montanhas são o lar dos anões. Outrora abrigavam os grandes palácios de Nogrod e Belegost, semelhantes a Khazad-dûm em esplendor, mas essas nobres mansões foram destruídas na queda de Thangorodrim. Alguns dos sobreviventes fugiram para outros reinos dos anões, mas muitos ficaram e estabeleceram novos lares na encosta oriental das montanhas, especialmente ao norte da Grande Estrada do Leste. Milhares de anos depois, quando o Povo de Durin abandonou Khazad-dûm, muitos deles se estabeleceram ali. A casa real de Durin se juntou a eles quando o dragão Smaug destruiu Erebor.

Mesmo nos dias sombrios do final da Terceira Era, essas comunidades de anões ainda prosperam, com um intenso ir e vir de mercadorias e suprimentos. Negociam tanto com seus parentes no leste e no norte, quanto com os homens de Eriador. No início da Quarta Era, os anões das Montanhas Azuis formam alianças com o Reino Reunido e ocupam-se com o programa de reconstrução do Rei Elessar.

## Os Portos Cinzentos (Mithlond)

A terra no entorno do Golfo de Lûn abriga a única cidade de Lindon, Mithlond. Mais conhecido como Portos Cinzentos, este lugar está localizado na foz do Rio Lûn (Rio Azul). Os marinheiros e armadores élficos ali constroem navios capazes de navegar pela Estrada Perdida até Casadelfos nas Terras Imortais do Oeste, e é para lá que todos os elfos cansados, por fim, da Terra-média peregrinam e é também de onde partem. Durante a Segunda e a Terceira Eras, os Portos foram o lar de Círdan, o Armador, um elfo de grande nobreza e poder que outrora possuiu Narya, o Anel de Fogo, mas ele o deu a Gandalf.

Depois da partida de Círdan, no início da Quarta Era, alguns de seus construtores de navios permaneceram e continuaram a praticar sua antiga arte de preparar navios para os poucos elfos que ainda estavam por partir. Visitantes que ali chegam esperando encontrar uma alvoroçada cidade portuária, entretanto, são surpreendidos pela paz e pela tranqüilidade dos Portos, um lugar para os elfos peregrinos descansarem e se prepararem para a viagem iminente. Mithlond lembra muito mais Valfenda do que uma vila de pescadores dos homens.

## As Torres Brancas

As Colinas das Torres (Emyn Beraid), um pouco a leste dos Portos Cinzentos, tomam seu nome das três altas Torres Brancas que pontuam suas cristas. Não são torres élficas, e sim postos avançados do Reino Perdido de Arnor. A torre mais a oeste abrigava o sétimo e mais estimado dos *palantíri*, aquele que possuía o poder de enxergar através do Mar. Depois da queda do reino do Norte, os elfos de Lindon tomaram as Torres Brancas sob sua guarda e protegeram a pedra até o fim da Terceira Era, quando ela foi levada para o Oeste por Círdan. Daí em diante, o Rei Elessar retomou as torres para o Reino de Arnor e elas se tornaram mais uma vez morada dos dúnedain.

## O Reino Perdido de Arnor

Outrora abrangendo virtualmente toda Eriador, Arnor era o mais velho dos dois reinos númenorianos no exílio. O próprio Elendil governou-o a partir da cidade de Annúminas (Torre do Oeste), no Lago Vesperturvo. Em seu auge, Arnor estendia-se das Montanhas Azuis, no oeste, até os contrafortes das Montanhas Sombrias, no leste, e desde a Baía de Gelo de Forochel, no norte, até o rio Isen, no sul. Entretanto, algumas regiões menores dentro dessas fronteiras ficavam de fora, como o Condado, na Terceira Era. A Floresta

Velha, por exemplo, nunca pertenceu realmente a nenhum reino, embora ficasse dentro dos limites de Arnor, e depois nos de Cardolan. Do mesmo modo, Valfenda, apesar de se encontrar na fronteira oriental de Arnor, nunca foi considerada parte daquele reino, mas um domínio a parte.

Apesar de estar mais distante da ameaça de Mordor e das invasões constantes pelo leste e pelo sul, Arnor não prosperou como Gondor. O massacre de seus soldados na catástrofe dos Campos de Lis, quando retornavam das batalhas que puseram fim à Segunda Era, deu início a um lento definhar dos dúnedain do Norte.

Decorrida metade de sua história, problemas de sucessão fizeram com que Arnor fosse dividido em três reinos irmãos: Arthedain, Cardolan e Rhudaur. As guerras subseqüentes entre eles, uma peste calamitosa e a invasão pelo norte aceleraram o declínio dos dúnedain.

## Arthedain

Dos três reinos de Arnor, Arthedain foi o que mais levou adiante as tradições do reino ancestral, já que seu rei manteve os legados da Casa de Isildur — os três *palantíri* do norte, o Anel de Barahir, o Cetro de Annúminas e a Pedra Élfica — bem como o controle da fortaleza sobre Amon Sûl (Topo do Vento). Sua capital mudou-se de Annúminas, no oeste, que acabou em ruínas, para Fornost Erain (Cidadela dos Reis do Norte), ao sul das Colinas do Norte. Arthedain também mantinha a Grande Estrada do Leste que ia dos Portos Cinzentos até as Terras Ermas, passando por Valfenda e sobre as montanhas. Também zelava pela Estrada do Norte desde Fornost até Bri.

Arthedain abrangia uma grande variedade de paisagens, de colinas escarpadas e charnecas desoladas a terras cultivadas e bem irrigadas, vales férteis e chapadas sinuosas e cobertas de relva. Era a pátria não apenas dos dúnedain mas também do povo de Bri e, mais tarde, dos hobbits. Além disso, muitos Grupos Errantes de elfos percorriam-no freqüentemente e era comum avistarem-se anões na Grande Estrada do Leste. Até a divisão do reino, e novamente depois da destruição de Angmar, essas terras foram provavelmente as mais pacíficas da Terra-média na maior parte do tempo.

Na época da Guerra do Anel, o que antes fora Fornost Erain estava reduzido a cômoros cobertos de mato com algumas ruínas antigas apontando por entre a relva. Conhecida como Fosso dos Mortos, era evitada por todos, exceto pelos guardiões, e a velha estrada que levava até ela estava tão tomada pelo mato, devido ao desuso, que era chamada Caminho Verde. Animais cruéis e perigosos rondavam as terras circundantes.

Com a restauração de Arnor, no início da Quarta Era, Fornost Erain é reconstruída e torna-se novamente a capital dos dúnedain do Norte, e a principal cidade de toda Eriador, lar da corte de Elessar e Arwen (que se alternava a cada década entre Minas Tirith e Fornost). O Caminho Verde é consertado e mais uma vez passa a ser muito percorrido, as estalagens abandonadas ao longo da Grande Estada do Leste, a leste de Bri, são restauradas e muitas das terras desoladas entre Bri, Fornost Erain e o Brandevin são novamente cultivadas.



## CARDOLAN



Depois da divisão de Arnor, o terço meridional do antigo reino passou a ser conhecido como Cardolan. A maior parte do povo de Cardolan vivia entre o Cinzento e o Brandevin, incluindo-se aí as terras férteis conhecidas como Minhiriath ("[Terra] Entre os Rios"). Havia mais pessoas vivendo junto ao Cinzento do que ao Brandevin, a foz deste último sobranceada pelas colinas de um lado e por Eryn Vorn ("Floresta Negra") do outro. Suas principais cidades, Lond Daer e Tharbad, ficavam às margens do Cinzento. Lond Daer era um grande porto no qual o rio desaguava no mar. Tharbad era um importante pouso para quem viajava por terra entre o Norte e Gondor.

Por ser tão densamente povoado, Cardolan sofreu muito durante a guerra com Angmar, que culminou numa derradeira e heróica, porém mal-sucedida, resistência na fronteira setentrional, nas Tyrn Gorthad ("Colinas dos Túmulos"), as colinas que abrigam túmulos, localizadas a oeste das Colinas do Sul. A Grande Peste matou a maioria dos plebeus sobreviventes e todos os dúnedain que ali viviam dois séculos depois. Os poucos que restaram misturaram-se posteriormente aos vários povos dos homens médios que outrora haviam sido seus súditos, parentes do povo de Bri e dos terrapardenses. Os próprios túmulos indicam que este processo começara muito antes, já que os príncipes de Cardolan devem ter adotado essa prática de sepultamento dos habitantes pré-númenorianos, sendo isso contrário ao costume dúnadan.

Daí em diante, as áreas que antes haviam sido Cardolan regrediram para comunidades dispersas e isoladas. No final da Terceira Era, Minhiriath estava largamente desabitado, e mesmo Tharbad era uma ruína abandonada, tendo a Grande Ponte ali desabado, formando um vau de pedregulhos.

Com a restauração do reino do Norte, no início da Quarta Era, Tharbad mais uma vez se torna um ponto de parada importante na estrada entre Arnor e Gondor. Com a ajuda dos anões, o Rei Elessar reconstrói a Grande Ponte e a vila, embora o resto de Cardolan permaneça apenas escassamente povoado durante muitos anos ainda depois disso.

## RHUDAUR

Rhudaur compunha-se do terço oriental de Arnor, particularmente a região entre as Colinas do Vento, a Charneca Etten e as Matas dos Trolls. Esta terra, mais elevada que as outras mais ao oeste ou ao sul, é boa para pastagens mas pobre para o plantio, e o povo de Rhuadaur logo veio a invejar os vales férteis e repletos de terras cultivadas de seus reinos irmãos. Os dúnedain dali misturaram-se aos homens das Colinas que primeiro haviam colonizado essas terras, um povo austero, acostumado à hostilidade vinda de todos os lados. Em alguns séculos, esses dúnedain seriam completamente absorvidos por seus vizinhos mais numerosos.

Quando Angmar apareceu no norte, o povo de Rhudaur tornou-se seu aliado mais leal. Ajudou a destruir Cardolan e Arthedain antes que o reino fosse consumido e transformado numa mera província de Angmar. O pouco que restara de Rhudaur foi destruído nas batalhas que derrotaram Angmar. A região permaneceu um deserto daí em diante, ocupado apenas por bandos errantes de foras-da-lei.

O povo de Rhudaur vivia em fortes nas colinas ao invés de cidades. Alguns deles transformaram-se em fortalezas e castelos, enquanto outros continuaram sendo simples cercados nas terras altas, nos quais muros baixos de terra protegiam tanto os rebanhos quanto o povo. Todos eles eram apenas ruínas ao final da Terceira Era, e alguns haviam se tornado covis de trolls, moradias de bandos de homens-lobos ou coisas assim.

A área permanece largamente desabitada, exceto ao longo da Grande Estrada do Leste, até bem tarde na Quarta Era. Isto se deve à proximidade dos orcs nas montanhas, dos gigantes na Charneca Etten e dos trolls nas Matas dos Trolls.



## O Condado

*"O Condado se dividia em quatro partes ... e estas por sua vez novamente se dividiam em vários povoados, que ainda levam os nomes de algumas das famílias mais importantes [.]"*
*— A Sociedade do Anel*

O Condado é uma terra agradável e pacífica, com cerca de 120 milhas de comprimento (de oeste a leste) e 150 milhas de largura (de norte a sul). Dividido em quatro partes, ou Quartas -Norte, Leste, Sul e Oeste — é uma terra densamente povoada, com campos, terras cultivadas, florestas, riachos e aldeias. Nos últimos 1.500 anos, tem sido a terra natal da maioria dos hobbits. O povoamento original deveu-se a uma doação de terras de um dos últimos reis de Arthedain aos refugiados que chegavam a Eriador, vindos das Terras Ermas. Mais tarde, foi expandido pelo acréscimo da Terra dos Buques a leste, um trecho estreito ao longo da distante margem do Brandevin, com cerca de 20 milhas de comprimento, mas apenas cerca de sete milhas de largura.

Apesar de bem povoado, o Condado não tem cidades de fato, estando o povo disperso por toda a região. O maior povoado, Grã Cava ("Grandes Tocas"), nas gredosas Colinas Brancas da Quarta Oeste, serve como sede do que se pode chamar de governo entre os hobbits. Abriga a casa do Prefeito, bem como o quartel-general e a sede dos Condestáveis, dos Fronteiros e do Correio. Grã Cava também inclui a Casa-mathom (o museu do Condado) e é o local onde se realiza a Feira Livre (um acontecimento setenial). Uma vila de bom tamanho, o que já é incomum no Condado, é tão extensa quanto as cavas que lhe dão o nome e uma grande parte da cidade fica na superfície.

A maioria dos outros grandes centros populacionais deve seu tamanho ao fato de abrigar uma grande e próspera família extensa, como os Grandes Smials, em Tuqueburgo. Os Tûks vivem em Grandes Smials enquanto a Tuqueburgo propriamente dita é largamente habitada por servos e trabalhadores empregados por eles ou deles dependentes de alguma forma. De modo similar, a Sede do Brandevin, na Terra dos Buques, é o lar do clã Brandebuque, enquanto o resto da Terra dos Buques serve para abrigar seus amigos, dependentes, lacaios e parentes mais afastados. A maioria das aldeias que pontuam a paisagem abriga apenas uma ou duas centenas de hobbits. A grande festa de aniversário de Bilbo, com seus 144 convidados, incluiu virtualmente todos que viviam na Vila dos Hobbits e nas vizinhanças, uma vez somados os cozinheiros, serviçais e outros empregado da festa.

Para uma região tão pequena, o Condado apresenta uma grande variedade de terrenos: colinas, vales de rios, pântanos, bosques (que ganham corpo e transformam-se em florestas em direção à fronteira setentrional), brejos, charnecas e chapadas abertas. Além de sua exclusiva arquitetura nativa, existem poucos pontos de interesse para um estranho de passagem, exceto talvez pela Pedra das Três Quartas, quase no centro do Condado, logo a sudeste de Beirágua.

No início da Quarta Era, o Rei Elessar proibiu os homens de entrarem no Condado. Uma segunda expansão, o Marco Ocidental, é acrescentada uma geração depois da Guerra do Anel (sendo a filha mais velha de Sam Gamgi uma das pioneiras), estendendo a fronteira ocidental das terras dos hobbits desde as Colinas Distantes até as Colinas das Torres. O Condado prosperou imensamente durante a Quarta Era, não apenas por participar da melhora geral das condições do resto de Eriador, experimentado com a restauração do reino do Norte, mas também por estabelecer novos vínculos com outros reinos, como resultado das amizades que se formaram durante a Demanda de Erebor e a Guerra do Anel.



## A Floresta Velha

*Mas a Floresta é esquisita (...) E as árvores não gostam de forasteiros. Elas vigiam as pessoas."*
*— Merry, A Sociedade do Anel*

Minúscula para os padrões das grandes florestas da Terra-média, como Fangorn, Lothlórien e a Floresta das Trevas, a Floresta Velha não obstante merece respeito devido a sua natureza primeva. Ali, as árvores são muito semelhantes às primeiras árvores da primeira floresta, antes que os elfos e os homens viessem ao mundo. A magia da terra ali é forte. Ás vezes, árvores velhas, escuras, de corações corrompidos, como o Velho Salgueiro-homem, conseguem lançar encantamentos, mover-se discretamente para desviar os viajantes da rota que eles haviam escolhido, ou fazer outras maldades.

Felizmente, aqueles que se extraviam na Floresta Velha têm ao menos um protetor: o jovial Tom Bombadil, um ser misterioso conhecido como Iarwain Ben-adar entre os elfos, Orald entre os homens do Norte, e Forn entre o Povo de Durin. Tom é dono de uma poderosa (mesmo que discreta) magia, assim como sua esposa, Fruta d'Ouro, filha da mulher do Rio de Voltavime.

Bombadil é um camarada esquisito. Alto e pesado demais para um hobbit, porém baixo demais para um homem, ele usa um casaco azul, um chapéu surrado de copa alta, com uma longa pena azul, e botas amarelas e canta freqüentemente e com espalhafato. Dentro de seus "domínios", Tom tem grande poder. Nem mesmo o Um Anel consegue afetá-lo ou intimidá-lo. Ele nunca deixa suas terras.

### As Colinas dos Túmulos

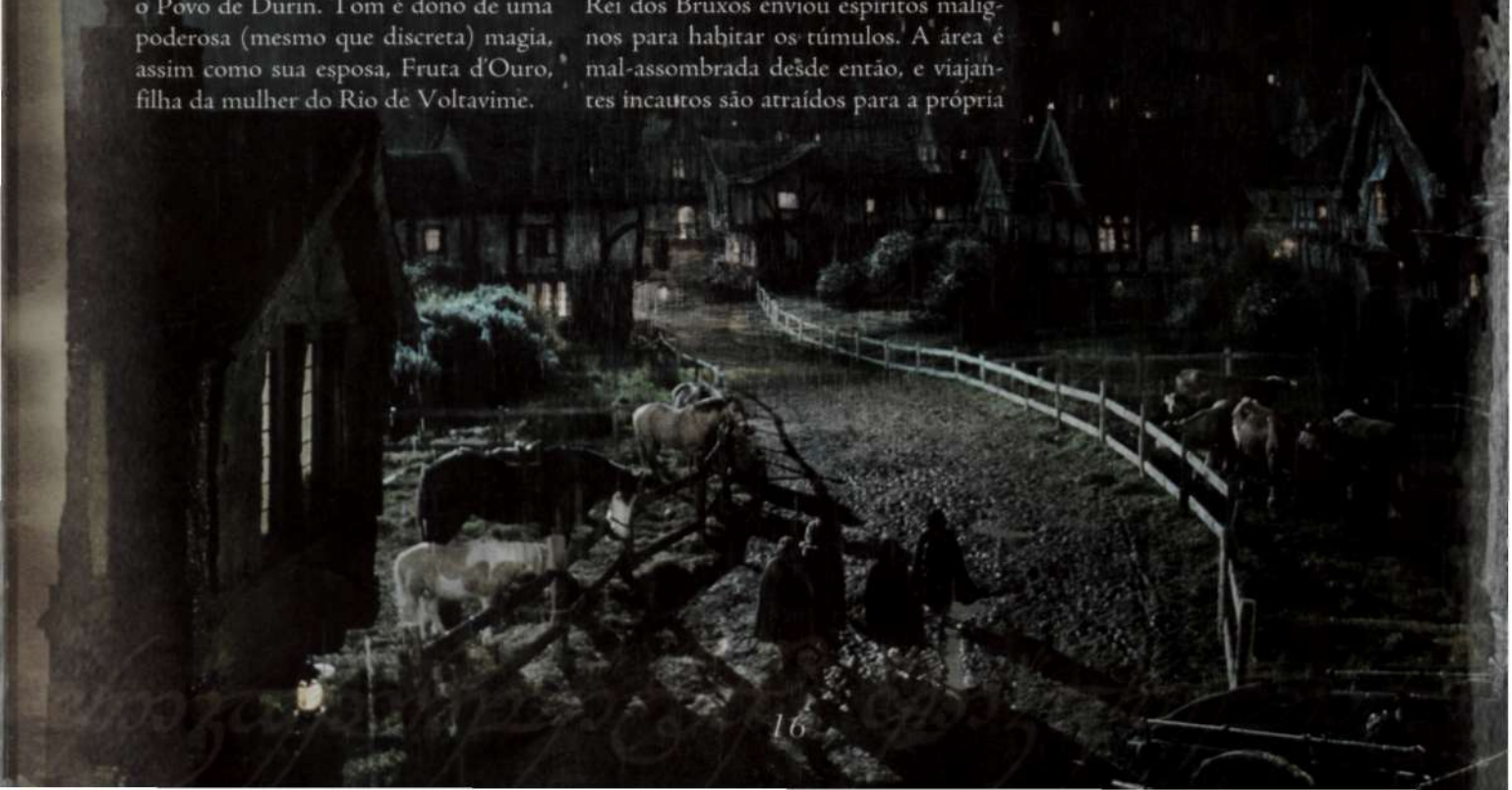
Não exatamente dentro da Floresta Velha, mas na sua fronteira oriental, ficam as Colinas dos Túmulos ("Tyrn Gorthad"), uma série de colinas sem árvores, encimadas por túmulos e alguns menires e círculos de pedra dispersos. Alguns deles datam da Primeira Era. Foram criados pelos ancestrais dos homens de Bri, assim como seus parentes afastados, os Homens Mortos do Templo da Colina, criaram os homens-púkel e as Sendas dos Mortos, nas Montanhas Brancas. Outros, criados posteriormente, datam do tempo dos reis e príncipes dos dúnedain.

As Colinas passam a ser muito perigosas em meados da Terceira Era, quando Angmar invadiu a região e o Rei dos Bruxos enviou espíritos malignos para habitar os túmulos. A área é mal-assombrada desde então, e viajantes incautos são atraídos para a própria destruição. para mais informações sobre as Criaturas Tumulares que lá vivem, veja as páginas 294-5.

## A Região de Bri

Este minúsculo reino é simplesmente uma confederação informal de várias aldeias — Bri, Estrado, Valão e Archet — sem rei nem senhor que as domine. Já que são todos vizinhos, os habitantes de Bri trabalham em conjunto para manter a Estrada conservada e reunir as defesas quando surgem problemas.

Duas raças ocupam Bri conjuntamente: homens e hobbits. Os homens de Bri estão entre os últimos remanescentes dos primeiros homens que habitaram Eriador. Os homens da Terra Parda, dos quais se separaram há séculos mas com quem ainda mantêm comércio ao longo da Estrada Norte, são seus parentes mais próximos. Os hobbits de Bri chegaram mais tarde. Bri é o mais antigo povoamento hobbit que ainda sobrevive na Terramédia. A presença dos hobbits ali data de não muito depois deles terem atravessado as montanhas a oeste das Terras Ermas. Foi a partir de Bri que, 300 anos depois, partiram os hobbits que colonizaram o Condado.



## Bri

*A aldeia de Bri tinha algumas centenas de casas de pedra que pertenciam às pessoas grandes, a maioria acima da Estrada, aninhando-se nas encostas das colinas, com janelas voltadas para o oeste.*

*— A Sociedade do Anel*

Localizada na encruzilhada entre a Estrada Norte (o Caminho Verde), desde Tharbad a Fornost Erain, e a Grande Estrada do Leste, desde Mithlond às Montanhas Sombrias, Bri ergue-se nas encostas da Colina Bri. Compreende cerca de cem casas dos homens, feitas de pedras firmes, e nem tantas residências dos hobbits, geralmente escavadas diretamente na própria Colina. Uma sólida cerca viva e um fosso, com um portão de cada lado para a passagem da Grande Estrada do Leste, protege-a do perigo.

Outrora um lugar importante, nos dias do reino do Norte, Bri decaiu até se transformar em uma pequena e apática cidade lá pelo final da Terceira Era. Nessa época, era mais conhecida entre os viajantes como o local da Estalagem do Pônei Saltitante, dirigida pelo inestimável Cevado Carrapicho e tendo como principal atração uma das melhores comidas e cervejas entre as Montanhas e o Mar. No início da Quarta Era, com a restauração do Reino de Arnor e a segunda fundação de Fornost Erain como a capital setentrional do Rei Elessar, Bri floresceu mais uma vez.






## Valfenda (Imladris)

Fundada por Elrond tardiamente na Segunda Era, Imladris, também conhecida como Valfenda e a Última Casa Amiga, é um refúgio para elfos e amigos-dos-elfos. Fundada depois da queda de Eregion, tornou-se o lar dos poucos ferreiros élficos sobreviventes que ainda possuíam algo do saber de Fëanor e Celebrimbor. Esses mesmos ferreiros forjaram novamente os fragmentos da espada de Elendil para Aragorn, no início da Guerra do Anel.

Com a morte de Gil-galad e o desaparecimento de seu reino, Valfenda tornou-se uma parada bem-vinda para os Grupos Errantes de elfos que já não tinham mais uma morada permanente. Muitos elfos da Floresta das Trevas, ou de mais além no leste, decididos a atender ao chamado do Mar, paravam em Valfenda, a caminho dos Portos Cinzentos, para recordar seu passado na Terra-média e aprender mais sobre o que os aguardava além-Mar.

Depois da destruição do reino do norte, Elrond acolheu em sua própria casa os herdeiros de Isildur e seu povo, e fez-se sucessivamente pai adotivo de cada um dos líderes dos dúnedain. Como descendentes de seu irmão Elros, eram também seus parentes afastados.

Um reino escondido, Valfenda era muito difícil de se encontrar, exceto para os que Elrond desejasse que o encontrassem. Esta proteção era em parte física — pois foi construído no interior de um vale profundo -, e em parte uma função dos poderes mágicos de Elrond. Bem pequeno para um "reino", consiste da grande casa principal, com suas alas distantes que encerram bibliotecas, salões de banquete e quartos de dormir, mais alguns anexos, alpendres e arvoredos. Mas seu poder e importância não devem ser medidos meramente por seu tamanho. Poucos locais na Terra-média havia onde tantos dentre os Sábios se reunissem com tanta freqüência, ou que abertamente acolhessem todos os amigos-dos-elfos e aliados do Oeste. Além disso, Valfenda é um lugar de grande sabedoria. Os rolos de pergaminho, os livros e as lembranças vivas que existem lá podem falar de muito do que existiu na Terra-média: a história da Primeira e Segunda Eras, as lendas por trás dos feitos da Guerra do Anel, e muito mais.

Na Quarta Era, depois da partida de Elrond para além-Mar, seus filhos, Elladan e Elrohir, permanecem em Imladris por algum tempo e o conservam como um refúgio, uma estalagem e uma casa de saber. Mantêm fortes vínculos com sua irmã, a Rainha, seu avô, Celeborn de Lórien, e seu parente, Elessar.

## Eregion (Azevim)

*"— Chegamos aos limites da região que os homens chamam Azevim; muitos elfos viveram aqui em dias mais felizes, quando o nome deste lugar era Eregion."*
*— Gandalf, A Sociedade do Anel*

Um reino élfico fundado no início da Segunda Era por Celebrimbor, neto de Fëanor, Eregion era a pátria de muitos dos noldor que sobreviveram à terrível luta contra Thangorodrim, em Beleriand, durante a Primeira Era. Eles se mudaram de Lindon para ficarem próximos ao seus amigos, os anões de Moria (Khazad-dûm). Com eles, tinham a maior a amizade que jamais houve entre os anões e os elfos, uma parceria que trouxe imensos benefícios aos dois povos.

Infelizmente, o desejo que esse povo sentia pelo conhecimento e o poder levou-o à própria destruição. Aceitaram a ajuda de Sauron, sem reconhecê-lo pelo que realmente era. Com o auxílio dele, forjaram os Anéis de Poder, os quais — a não ser os Três — o Senhor do Escuro passou a controlar ao criar o Um Anel. Eregion foi destruída — e Celebrimbor e muitos de seus elfos, mortos — durante a Guerra entre os Elfos e Sauron. Os poucos sobreviventes resgatados por Elrond passaram a viver em Valfenda.

Eregion, ou Azevim, como é chamado pelos homens, é um planalto elevado que gradativamente transforma-se em montanha. Um planalto varrido pelos ventos, rochoso, de pedra nua, gramíneas teimosas e muitos azevinhos (que lhe dão o nome), apresenta muitas ruínas: as casas e as forjas dos desaparecidos ferreiros élficos, agora reduzidas a pedras semi-enterradas apontando por entre as touceiras de mato. Neste momento não há ninguém vivendo em Eregion, apenas feras, incluindo-se lobos e alguns animais terríveis, como os *crebain* (corvos malignos usados como espias por, entre outros, Saruman). A chegada da Quarta Era traz pouca mudança a este lugar — que permanecera desolado, porém belo, desde muito antes do início da Terceira Era -, mas ao menos o vê liberto da perversidade dos espiões de Saruman.



## Enedwaith e a Terra Parda

Enedwaith, ou "Terras do Meio", compreende a região entre os Dois Reinos de Arnor e Gondor. Limitada ao norte pelos rios Cinzento (Gwathló) e Cisnefrota (Glanduin), e ao sul pelo Isen, estendia-se desde os penhascos rochosos que sobranceavam o Mar, a oeste, até as Montanhas Sombrias e o Desfiladeiro de Rohan. a leste. A leste da Velha Estrada do Sul, a terra toma a forma de contrafortes e, depois, montanhas, com algumas fazendas ou pequenas aldeias aninhadas nos vales das montanhas, ao longo de riachos e rios. A oeste, alguns dos rios menores formavam pântanos, enquanto outros ziguezagueavam pelas planícies, a caminho do mar. Alguns círculos de pedra ou túmulos aparecem nos topos de colinas isoladas e, em alguns lugares, menires pontuam a paisagem.

Enedwaith nunca foi densamente povoada, mas a porção mais oriental, a Terra Parda, no final da Terceira Era, ainda era a pátria dos terrapardenses, o último grande grupo remanescente dos homens que colonizaram Eriador na Primeira Era.

A Terra Parda não possui cidades nem monumentos. Cada clã, aldeia ou propriedade rural cuida de seus próprios negócios, reconhecendo apenas soberanos entre seu próprio povo como lhes convir. Poucas coisas os unem: ataques dos orcs que descem as montanhas; as necessidades da sobrevivência quando as condições climáticas se mostram severas; e a inimizade para com seus vizinhos ao sul, os Eorlingas de Rohan (chamados *forgoil*, ou "Cabeças de Palha", pelos terrapardenses, que têm cabelos escuros).

Os terrapardenses não esquecem que toda Rohan foi outrora sua terra (os Homens Mortos do Templo da Colina eram seus parentes, como o são os homens de Bri), e acalentam sonhos de algum dia expulsar os "invasores", mesmo depois de todos esses séculos. Não são, entretanto, um povo maligno.

Diz-se, até mesmo, que alguns deles, após a derrota em Isengard, durante a Guerra do Anel, juntaram-se à luta contra Sauron ainda a tempo de lutar nas batalhas finais.

Durante a Quarta Era, alguns homens da terrapardenses continuam a alimentar seus ressentimentos contra Rohan, enquanto outros seguem o exemplo do povo de Bri e aproveitam-se do tráfego aumentado ao longo da restaurada Estrada Norte-Sul para desenvolver o comércio e a prosperidade da região como um todo. Isso faz deles aliados relutantes — mas aliados, de qualquer maneira — do restaurado reino dos dúnadain.

# O Norte



## Angmar

Uma terra desolada e desabitada na extremidade mais setentrional das Montanhas Sombrias, Angmar surgiu como um oponente de Arnor e uma força de grande mal por volta do ano 1.300 da Terceira Era. Liderados por uma criatura terrível, conhecida apenas como o Rei dos Bruxos — que, mais tarde, revelou-se como sendo o Senhor dos Nazgûl –, os homens das colinas, orcs, trolls e os animais cruéis de Angmar guerrearam com os dúnedain do Norte. Antes de ser destruída, aproximadamente sete séculos depois de sua fundação, Angmar infligiu tamanho dano aos dúnedain que a redução destes foi imensamente acelerada.

Ao final da Terceira Era, Angmar ainda era um lugar de risco e perversidade. Uma região montanhosa, seca e fria, marcada por pequenas florestas de árvores mirradas e retorcidas, habitada em grande parte por pássaros e pequenos animais, diz-se que ainda abriga as sombras e fantasmas dos senhores que serviram ao Rei dos Bruxos, além de inúmeros animais cruéis e coisas ainda mais hediondas. Menires, torres arruinadas e ruínas maiores ainda aparecem aqui e ali. As mais grandiosas são as ruínas da capital do Rei dos Bruxos, Carn Dûm, que encerra muitas fortalezas, torres, masmorras, forjas, salas de tortura e câmaras de tesouros. Poucos exploraram essas ruínas e um número ainda menor conseguiu retornar. Se as histórias dos aventureiros forem verdadeiras, muitos horrores ainda rondam essa terra negra e desolada.

## Forodwaith

Forodwaith ("Ermos do Norte"), a região ao norte de Eriador, é uma terra estéril e gelada. Amaldiçoada pelo antigo toque do Grande Inimigo, a área toda é um deserto sem vida e coberto de neve, exceto ao longo da grande Baía de Gelo, onde uma tundra sazonal aparece durante o breve verão (seis semanas) ao longo da orla do Mar. Os ventos sopram quase que constantemente, e neles podem-se ouvir vozes malignas de coisas que há muito deixaram a Terra-média.

O único povo a viver nesta terra glacial são os Lossoth ("Homens das Neves"), os últimos descendentes dos Forodwaith ("Povo do Norte") da Primeira Era. O nome deles advém do costume de viver em casas de gelo. Um povo semi-nômade que vaga ao longo da grande Baía de Gelo de Forochel, eles não se parecem com nenhum outro povo da Terra-média, com exceção, talvez, dos woses. Vivem quase que inteiramente de pescado e carne de foca e não dão muita importância ao mundo exterior, apesar de corajosos forasteiros algumas vezes terem conquistado-lhes o respeito e a freguesia (limitada). Utilizam ferramentas e armas feitas de osso ao invés de madeira, incluindo-se ossos especialmente moldados que usam nos pés para atravessar facilmente o gelo e a neve. Também possuem carroças sem rodas, puxadas por cães ou cervos do gelo.

## Os Redutos dos Orcs do Norte

Os orcs vivem por todo o Norte, nas Montanhas Sombrias e em outros lugares escuros e perigosos. Mas no final da Terceira Era, eles possuem dois locais de força: Gundabad e Monte Gram.

### Gundabad

O Monte Gundabad é um pico imponente localizado no norte longínquo das Montanhas Sombrias, não muito distante das Montanhas Cinzentas. Foi, tempos atrás, na Primeira Era, um dos grandes palácios dos anões. Lá, penetraram a terra profundamente, criando salões de festa, câmaras de tesouro, minas e muito mais. Mas, apesar de toda sua habilidade e de todo seu poder, não conseguiram resistir aos ataques dos orcs do Norte, e Gundabad acabou sucumbindo. Desde então, tem sido um reduto dos orcs, a maior ameaça à paz e à segurança do Norte desde a queda de Angmar, particularmente durante a época em que o Necromante de Dol Guldur controlava Gundabad à distância.

Apesar de os anões empreenderem reiterados ataques, num esforço para recuperar Gundabad, nem mesmo durante a Guerra dos Anões e dos Orcs foram eles capazes de conquistá-lo e reclamá-lo. Apesar da terça parte de seu povo ter encontrado a morte durante a Batalha dos Cinco Exércitos, Gundabad continuou forte. Durante a Guerra do Anel, os orcs dali lutaram na Batalha de Valle. Durante a Quarta Era, o Rei Elessar e os homens e anões do Norte travam muitas batalhas para destruir essa ameaça, e acabam retomando Gundabad para o Oeste.

### Monte Gram

Apesar de não ser tão grande nem tão forte quanto Gundabad, o Monte Gram também representa uma grande ameaça aos Povos Livres do Norte. Localizado na extremidade ocidental da Charneca Etten, seus túneis e coutos foram escavados há muito tempo pelos orcs que ali vivem desde então.

Há muitos anos eles ameaçam o Norte, chegando a atacar a Quarta Norte do Condado algumas centenas de anos antes da Guerra do Anel. Foram derrotados, porém, na Batalha dos Campos Verdes pelo exército liderado por Bandobras Tûk, um hobbit, que matou o capitão orc Golfimbul.

Apesar de muitos de seus orcs terem atravessado as Montanhas Sombrias para lutarem contra Valle na Guerra do Anel, um número ainda maior deles ficou em casa, esperando pela oportunidade de saquear Eriador. Foram ludibriados. No entanto, passaram-se muitos anos, ainda mais do que no caso de Gundabad, antes de o Rei Elessar e seus aliados os destruírem e porem fim à ameaça.

### As Montanhas Cinzentas (Ered Mithrin)

Estendendo-se por todo o norte de Rhovanion, as Montanhas Cinzentas não alcançam as mesmas altitudes das Montanhas Sombrias, mas são com freqüência ainda mais frias e intransponíveis. A maioria das pessoas as evita por causa de seus picos escarpados de pedras estilhaçadas, rochas crestadas e cavernas sinistras. Apesar da reputação sinistra, em vários momentos os anões — e alguns homens — viveram nas Montanhas Cinzentas. Existem também Orcs residindo ali.

Os moradores mais notáveis das Montanhas Cinzentas, entretanto, são também a razão pela qual poucos dos outros povoamentos persistiram. Esses picos são famosos como a morada de dragões de todos os tipos: alados ou não, cuspidores de fogo ou dragões-frios. As depredações dos dragões são a razão pela qual o vale entre os dois ramos da cordilheira a leste, outrora um cerrado coberto de urzes, tornaram-se conhecidos como o Urzal Seco. Em geral, os dragões contentam-se em roubar tesouros uns dos outros e devorar cabras e carneiros monteses ou orcs invasores mas, ocasionalmente, um dragão insatisfeito aventura-se um pouco mais longe de casa, precipitando-se sobre as orlas relvosas da Floresta das Trevas para atacar cavalos selvagens ou as casas dos homens, em busca de butim e banquete.

Diz-se que apenas os muito corajosos ou os muito tolos vêm às Ered Mithrin, atraídos pelo desejo de baterem-se com os dragões ou pelas lendas dos tesouros dragontinos. As montanhas são crivadas de cavernas e túneis. Encerram ruínas dos anões, abandonadas à época de Thrór (algumas centenas de anos antes), túneis intermináveis construídos pelos trasgos, cavernas naturais, e até mesmo algumas praças-fortes sobreviventes da Primeira Era. Os Dragões podem ter transformado qualquer um desses locais em covis, ou os orcs podem ter construído ali suas moradas. Mesmo no fim da Quarta Era, as Montanhas Cinzentas continuam a ser um lugar perigoso.

## Rhovanion (Terras Ermas)

Terras Ermas é o nome comum daquela região na Terra-média a leste das Montanhas Sombrias e a norte de Mordor, que se incorporava imperceptivelmente a Rhûn, as terras do leste além do Rubrágua (que corria desde as Colinas de Ferro até o Mar de Rhûn). Tão grande quanto Eriador e talvez ainda mais fértil, Rhovanion nunca se uniu sob um único reino, mas num momento ou noutro abrigou todos os povos da Terra-média. Um dos Cinco Magos, Radagast, o Castanho, passava a maior parte de seu tempo em Rhovanion, entre suas aves e animais, e fez de Rhosgobel seu lar, no limite ocidental da Floresta das Trevas.

### As Montanhas Sombrias

Esta alta cordilheira, a maior dentre as remanescentes na Terra-média, percorre quase 800 milhas de norte a sul, desde o norte longínquo até o Desfiladeiro de Rohan. Abrangendo pelo menos duas das moradas ancestrais dos anões — Gundabad (agora um reduto dos orcs) e Khazad-dûm -, há tempos foram ocupadas também por outros povos: as Grandes Águias, temíveis gigantes (encontrados principalmente em toda a metade setentrional da cordilheira, especialmente próximo à Charneca Etten), trolls, orcs e muitos outros animais estranhos e terríveis, dos quais o Vigia na Água é apenas um exemplo.

Existem poucos passos por sobre as Montanhas Sombrias. Os caminhos mais confiáveis são o Passo Alto — que liga a Estrada Leste-Oeste à Velha Estrada da Floresta (perto de Valfenda e da Floresta das Trevas) — e o Passo do Chifre Vermelho (perto de Eregion e de Moria), mas ambos tornam-se rapidamente intransponíveis no início do inverno. A maioria dos viajantes prefere contornar as Montanhas Sombrias através do Desfiladeiro de Rohan ao invés de arriscar-se nas alturas.

## Floresta das Trevas

*"(...) — foi no ano em que o Conselho Branco expulsou o poder escuro da Floresta das trevas, um pouco antes da Batalha dos Cinco Exércitos, quando Bilbo encontrou seu anel."*
*— Gandalf, A Sociedade do Anel*

A maior das florestas do mundo setentrional, a Floresta das Trevas domina o coração de Rhovanion. Para muitos que vivem próximos a seus confins, representa o próprio espírito das Terras Ermas. Com mais de 400 milhas de comprimento, e 200 milhas ou mais em sua maior largura, é atravessada apenas pela Velha Estrada da Floresta. A floresta encerra muitos riachos e pequenos rios, trilhas incertas e sinuosas, grutas e ravinas estranhas, clareiras insólitas, e as sombrias Montanhas da Floresta das Trevas.

Conhecida outrora como a Grande Floresta Verde, a Floresta das Trevas tornou-se um lugar de horror e infortúnio relativamente cedo na Terceira Era, depois que o Necromante (Sauron) ergueu Dol Guldur, ao sul, e lá passou a viver. Seus orcs, lacaios e outras criaturas terríveis, atraídas por sua maldade (como as aranhas gigantes), tornaram difícil a vida dos elfos da Floresta do reino de Thranduil, ao norte, bem como dos homens da Floresta, que viviam em quase toda sua extensão e também ao redor dela. Muitos deles fugiram logo, deixando apenas os mais valorosos, que incluíam as forças de Thranduil, para fazerem oposição à maldade do Necromante.

Durante todo o resto da Terceira Era, a maioria das pessoas afastou-se completamente da Floresta das Trevas, deixando que apenas os mais desesperados ou ousados caminhassem sob seu frondoso dossel. Durante a Guerra do Anel, as forças de Dol Guldur atacaram Lórien três vezes, mas foram repelidas.

Depois disso, Celeborn e Galadriel vão à fortaleza de Dol Guldur e a lançam por terra, expondo seus fossos e masmorras à purificadora luz do sol. Celeborn e Thranduil, então, rebatizam-na como Eryn Lasgalen, a Floresta das Folhas Verdes, e o sul da região passa a ser conhecido como Lórien Oriental.

### O Reino da Floresta

Localizado no norte da Floresta das Trevas, o reino dos elfos da Floresta é difícil de se encontrar, a não ser para os próprios elfos. Embora vagueiem livremente pelos bosques, muitas milhas em todas as direções, os elfos vivem em grandes cavernas subterrâneas, uma fortaleza natural que eles reforçaram ao bloquearem todas as entradas com portas imensas. Guerreiam incessantemente com as aranhas gigantes e os orcs que tornam a floresta tão perigosa, mas também encontram algum tempo para se



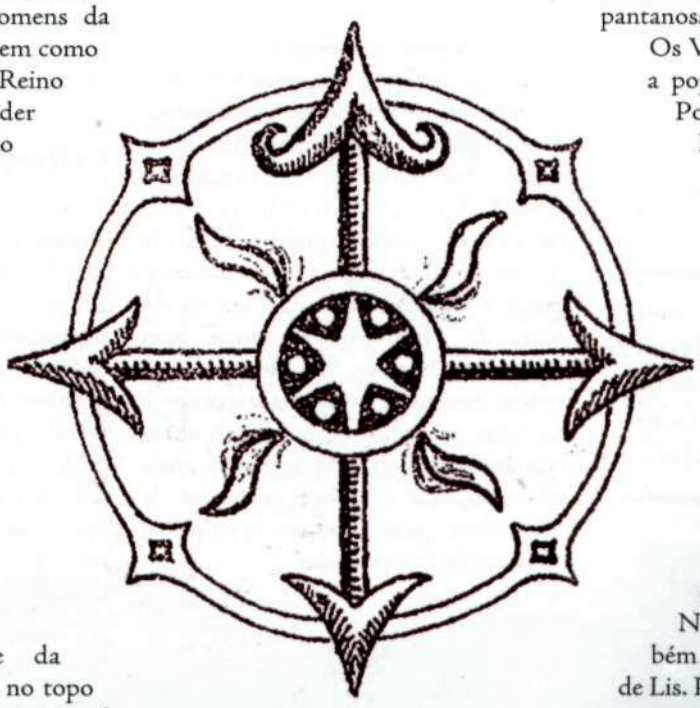
divertirem com caçadas, banquetes e música. Seu soberano, Thranduil, o Rei Élfico — um descendente de Thingol Capa-Cinzenta, pai de Lúthien -, é um elfo sábio e poderoso. Embora desconfie de forasteiros (particularmente dos anões), é bom e generoso para com aliados e amigos.

O reino de Thranduil encolheu lentamente durante a maior parte da Terceira Era, devido à gradual ascensão da Sombra, a partir de Dol Guldur. Perto do fim da era, graças à Batalha dos Cinco Exércitos e ao fortalecimento dos vínculos com os homens da Cidade do Lago e de Valle, bem como com os anões do restaurado Reino sob a Montanha, seu poder aumentou mais uma vez. Ao final da era, a Floresta das Trevas foi purificada e Thranduil tomou toda a metade setentrional como seu reino. Além disso, seu filho Legolas, um dos afamados Nove Andantes, liderou muitos elfos em direção ao sul, para Ithilien, e criou vínculos entre Gondor e os elfos da Floresta.

## Dol Guldur

Dol Guldur ("Monte da Feitiçaria"), uma torre negra no topo de uma colina sinistra, foi responsável pelo mal que transformou a Grande Floresta Verde na Floresta das Trevas. Sob a máscara de "o Necromante", Sauron usou-a como sua nova fortaleza quando ele mais uma vez assumiu uma forma física na Terra-média, muito depois da perda do Um Anel. Mesmo depois de retomar Mordor e reconstruir Barad-dûr, ele manteve alguns Nazgûl em Dol Guldur para ameaçar o Norte. Foi ali que Thráin, filho de Thrór, morreu depois de Sauron tê-lo capturado e, sob tortura, tomado dele o último dos Sete Anéis. Apenas um inimigo de Sauron conseguiu penetrar em Dol Guldur e escapar, ninguém menos do que o próprio Gandalf, o Cinzento, e mesmo ele saiu de lá dolorosamente aturdido.

Pouco se sabe sobre o interior de Dol Guldur, seja a torre propriamente dita ou as extensas masmorras escavadas abaixo dela. Sem dúvida, é um lugar hediondo e maligno, cheio de Nazgûl, orcs, homens perversos, wargs e muitas outras coisas sombrias e terríveis a serviço do Olho sem Pálpebra. Somente os aventureiros mais audaciosos e poderosos atrever-se-iam sequer a se aproximar do lugar, quanto mais penetrá-lo.



Depois da Guerra do Anel, Galadriel destrói Dol Guldur, lançando por terra suas torres e muralhas e pondo a descoberto os fossos e as câmaras subterrâneas. Embora, talvez, algum mal ainda ronde o lugar, parece que, de todas as fortalezas de Sauron, esta em particular foi realmente purificada de todo o mal depois de sua queda.

## Os Vales do Anduin

O amplo vale do Anduin, que corre desde o norte distante, passando por Gondor, até a Baía de Belfalas, encerra muitas e ricas terras de aluvião, perfeitas para a lavoura e o pastoreio. Alguns de seus habitantes — em sua maioria Homens Médios, como os Beornings e os povos aparentados aos rohirrim — preferem a caça (principalmente do cervo ou de aves aquáticas) ou a pesca, e os Beornings são apicultores e padeiros renomados. Em alguns lugares, os Vales dão lugar a prados cobertos de flores-do-campo, amoreiras-pretas, ou gramíneas altas, enquanto áreas mais úmidas como os Campos de Lis são pantanosas, cheias de juncos e íris.

Os Vales abrigam muitos homens, a população mais significativa do Povo Médio ao final da Terceira Era. Inclui os homens da Floresta (parentes próximos dos homens de Esgaroth e Valle), ao longo da orla da Floresta das Trevas, e os Beornings, ao redor da Carrocha, do Velho Vau e do Passo Alto. Alguns séculos antes, incluía também os Eorlings, antes deles se deslocarem para o sul e se tornarem os rohirrim. Alguns povos aparentados a eles ainda vivem nos Vales. Numa certa época, hobbits também viviam próximo aos Campos de Lis. Por estarem, em vários pontos, tão próximos das Montanhas Sombrias, da Floresta das Trevas, do Leste e dos rincões ocidentais de Mordor, os Vales do Anduin eram com freqüência alvo ataques de orcs, invasões dos orientais, e outros contratempos. Apesar disso, nenhuma cidade de fato se desenvolveu. Os homens dos Vales vivem em quintas isoladas ou em pequenas comunidades, reunido-se quando necessário para a defesa comum ou outros propósitos semelhantes.

## As Colinas de Ferro

Os vestígios mais a leste das antigas Montanhas de Ferro, as Colinas de Ferro (realmente mais semelhantes a

pequenas montanhas) são baixas e arredondadas, erodidas pela passagem do tempo. Como o nome indica, a área é rica em ferro e outros minérios, dando às próprias Colinas — e ao Rio Rubrágua (Carnen) — uma cor característica, de um enferrujado vermelho acastanhado.

Os anões têm ali suas minas e palácios desde tempos imemoriais e parte do povo de Durin ali estabeleceu morada permanente depois de ser expulso das Montanhas Cinzentas. Os anões das Colinas de Ferro eram conhecidos por seu trabalho simples, porém funcional, preferindo a praticidade aos floreados, e o silêncio, ou a franqueza no falar, ao discurso elaborado em seus negócios com outros povos. Dáin Pé-de-Ferro, o líder deles ao final da Terceira Era, tornou-se o Rei Sob a Montanha e líder dos Barbas-longas depois da morte de Thorin Escudo de Carvalho, com o que muitos dos anões dali retiraram-se para Erebor. Entretanto, alguns permaneceram, e as minas continuaram abertas mesmo na Quarta Era.

## Erebor, a Montanha Solitária

O Reino sob a Montanha foi fundado neste pico isolado pelos anões do povo de Durin, que fizeram dele seu lar depois de fugirem de Moria. Alguns anos mais tarde, o reino foi reduzido quando muitos anões partiram para as Montanhas Cinzentas, depois da descoberta de ricos veios naquela região. Mas os perigos daquelas montanhas freqüentadas por dragões por fim tornaram-se demasiados, e os anões retornaram a Erebor. Alguns deles até mesmo mudaram-se para as Colinas de Ferro.

Em seu auge, o Reino sob a Montanha trouxe de volta um pouco do esplendor da perdida Khazad-dûm, com seus grandes salões e túneis sem fim. O Rei Thrór governava não apenas os anões que viviam no interior das montanhas, mas dominava também as cidades dos homens das proximidades — Esgaroth e Valle. No fim, entretanto, a própria glória foi a perdição de Erebor. Smaug, o Dourado, o maior dos dragões de Ered Mithrin, atraído pelos rumores sobre as riquezas de Erebor, saqueou o Reino e as terras circundantes, chacinou os anões e fez dos salões o seu covil. Os poucos sobreviventes abandonaram seu lar e retiraram-se ou para as Colinas de Ferro ou para as Montanhas Azuis.




Por quase 200 anos, Erebor manteve-se desolada, as terras ao seu redor reduzidas a ermos. Finalmente, entretanto, com a ajuda de Bilbo Bolseiro, um ladrão hobbit, o Reino sob a Montanha foi restabelecido e, mais uma vez, tornou-se o lar do povo de Durin. Sob o reinado de Dáin Pé-de-Ferro, Erebor prosperou e forjou alianças com Esgaroth, com os elfos da Floresta, e com a restaurada cidade de Valle. A valente defesa do Rei Dáin permitiu que a montanha sobrevivesse ao que de pior Sauron conseguiu lançar contra ela durante a Guerra do Anel e, apesar do próprio Dáin ter procedido, seu reino floresceu no início da Quarta Era. Anões de Erebor, liderados por Gimli, filho de Glóin, forjaram novos portões para Minas Tirith e criaram muitas outras obras grandiosas para o Rei Elessar.

## Esgaroth e Valle

Esgaroth, ou Cidade do Lago, é apenas a mais recente das diversas cidades construídas em plataformas sobre as águas ocidentais do Lago Comprido. A plataforma ajuda a cidade a se defender de ataques de wargs e orcs, pois os moradores sempre podem cortar a ponte que liga a plataforma à praia e isolar-se quando se encontram em perigo. Se uma catástrofe, como um incêndio ou o ataque de Smaug, acontecer à cidade, os sobreviventes podem simplesmente reconstruir uma nova Cidade do Lago ali perto.

Os homens do Lago são grandes mercadores, que se aventuram, a oeste, até o lar dos elfos da Floresta, Rio da Floresta acima, e ao sul e a leste, descendo o Rio Corrente até Dorwinion, e subindo o Rubrágua até as minas dos anões nas Colinas de Ferro. São também pescadores habilidosos e mantêm campos nas praias do Lago Comprido para o cultivo de cereais e verduras. Um Prefeito, eleito por voto popular, lidera o conselho que governa a cidade, constituído por mestres das guildas, mercadores e outras pessoas proeminentes.

Em contraste com Esgaroth, os homens de Valle não costumam ser viajantes nem barqueiros, e sim artífices ou fazendeiros (apesar de realmente manterem um comércio forte, que algumas vezes chega a Gondor, no sul). Valle existe juntamente com o Reino sob a Montanha. Os homens de Valle cultivam alimentos e criam animais para vender aos anões que, em troca, abastecem-nos com os artigos de metal de que eles tanto precisam e ensinam àqueles

com talento e vocação alguns dos segredos de sua arte. Os artífices de Valle chegam a superar a habilidade dos anões em uma arte: o artesanato em madeira. Um Rei governa Valle e

áreas rurais circundantes (com exceção da própria montanha). Ele também exerce grande influência sobre Esgaroth.

Valle ficava tão perto da Montanha Solitária que, uma vez destruído o reino de Thrór, Valle também foi condenada. Entretanto, restaurado o Reino sob a Montanha, Valle também o foi, pelas mãos do Rei Bard, o matador de dragões. Invadida durante a Guerra do Anel, quando as forças de Sauron mataram o Rei Brand, seu povo buscou refúgio nos salões dos anões. A maioria sobreviveu e rapidamente reparou os danos provocados por orcs e homens malignos. No início da Quarta Era, Valle participa da prosperidade geral dessa era, estendendo suas quintas para o sul, o leste e o oeste.

## Lothlórien

Pequena em comparação à Floresta das Trevas ou à Fangorn — tem apenas metade do tamanho do Condado, ou coisa de 60 milhas de comprimento e 40 milhas de largura — Lórien foi, todavia, uma grande floresta, como nenhuma outra na Terra-média. Apenas ali cresciam as árvores *mallorn* e, de muitas maneiras, Lothlórien ("Terra da Flor do Sonho") lembrava mais a desaparecida da Primeira Era e a distante Eldamar do que o mundo mortal. Ali, o tempo às vezes parecia fluir de maneira estranha, durante o período em que perdurou o poder de Galadriel, e ela também era capaz de proteger a terra com o poder de seu Anel (Nenya, o Anel da Água). Invasores indesejáveis achavam difícil e perigoso chegar ao coração da floresta.

Do lado de fora, Lórien parecia simplesmente uma adorável e desabitada floresta de árvores graciosas. Mas adentrá-la era entrar num outro mundo. Apesar de viverem ali há milhares de anos, os elfos deixaram poucas marcas de sua presença. Escondidos nas profundezas da floresta, onde as árvores eram enormes, o povo de Lórien (em sua maioria elfos silvestres, mas alguns outros também) vivia nas alturas dos galhos das árvores, em grandes plataformas de madeira conhecidas como *flets* ou *telain*. Também nas profundezas da floresta encontravam-se muitas colinas e clareiras cobertas de relva. Lórien era inteiramente diferente de Fangorn, da Floresta Velha e da Floresta das Trevas, no sentido que a floresta era clara e limpa, mesmo nos lugares onde as árvores eram de grande tamanho, ao invés de escura e sombreada.

Com a partida da Senhora Galadriel, Lórien é abandonada, seu povo deixa a Terra-média para acompanhar sua senhora, ou retira-se com Celeborn para a Floresta das Folhas Verdes ("Lórien Oriental", como o sul da Floresta das Trevas veio a ser conhecido). Portanto, Lórien é, como Eregion, uma região bela, porém triste e desabitada.

## Moria (Khazad-dûm)

*"— Este é o grande reino e a cidade da Mina dos Anões. E antigamente não era escuro, mas cheio de luz e esplendor, como ainda lembram as canções."*

*— Gimli, A Sociedade do Anel*

Fundada por Durin muitos anos atrás, quando era "o mundo jovem, verde o monte", Khazad-dûm foi o maior dos palácios ancestrais dos anões. Durante milênios, foi uma das maiores maravilhas do mundo setentrional. Durante a Primeira e Segunda Eras, o povo de Durin escavou, explorou minas e construiu abaixo de três pujantes picos nas Montanhas Sombrias do sul: Barazinbar (Caradhras, ou o Chifre Vermelho), Zirakzigil (Celebdil, ou Pico de Prata), e Bundushathûr (Fanuidhol, ou Monte Cabeça de Nuvem). Seus salões acabaram se estendendo por todo o caminho desde o Vale do Riacho Escuro, o povoamento original no lado leste das Montanhas Sombrias, através das montanhas, até os limites de Eregion. O resultado foi uma vasta cidade subterrânea, com cerca de 40 milhas de largura, mais de 70 milhas de comprimento, e muitos, muitos níveis, com corredores no lugar de ruas, salões e câmaras no lugar de casas e cômodos, e grutas no lugar de parques.

Embora os elfos a chamassem Moria, o "Abismo Negro", ela era tomada por lamparinas e pelo barulho dos anões trabalhando. Entre suas maravilhas estavam a Ponte de Durin — um vão estreito sobre um vasto abismo, junto ao Portão Leste — e a Escada Interminável, que elevava da mais profunda masmorra até a câmara de observação no oco do pico de Zirakzigil, conhecido como Torre de Durin. E, é claro, havia muitas câmaras habitadas, oficinas, despensas, forjas, salas de exposição, bibliotecas, cartórios, mausoléus, tumbas reais, salões



nobres, tesourarias, poços das minas, salas de guarda, nascentes, e um número inacreditável de escadas.

Khazad-dûm resistiu a mais de 5.000 anos de ocupação ininterrupta, sobrevivendo até mesmo à convulsão do mundo antigo, no final da Primeira Era, e nos Anos Escuros, quando Sauron invadiu virtualmente todo o Oeste da Terra-média, na Segunda Era. Foi finalmente destruída de dentro para fora quando os anões cavaram fundo demais em busca do minério *mithril*, a base de seu poder e de sua prosperidade.

Eles libertaram um Balrog de Morgoth que havia fugido para lá e ali se escondido desde a ruína de seu mestre. Em um ano, o Balrog matou o primeiro Rei Durin VI, depois seu sucessor, Rei Náin, e causou tamanha devastação que os anões jamais se recuperaram. Os desesperados sobreviventes foram forçados a abandonar o antigo lar e as tumbas de seus ancestrais e fugir. Khazad-dûm tornou-se um valhacouto de orcs, trolls e outras criaturas malignas.

Posteriormente, na Terceira Era, o povo de Durin fez duas tentativas de retornar a Moria. A primeira, um esforço quixotesco de Thrór, o Velho, levou ao seu assassinato pelo chefe orc Azog e deu início à Guerra dos Anões e dos Orcs. A segunda, empreendida por Balin, filho de Fundin, estabeleceu uma colônia no leste de Moria, mas Balin e seu povo perderam suas vidas nas mãos dos orcs e de outros horrores passados apenas cinco anos. Durante a Guerra do Anel, a Sociedade, na falta de um outro caminho, decidiu atravessar Moria, onde encontrou muitos orcs e trolls, e finalmente o próprio Balrog. Gandalf, o Cinzento, enfrentou o Balrog, lançou-o por terra e matou-o, mas isso custou-lhe a própria vida. Com seu antigo lar agora livre desse grande mal, os anões aguardam apenas pelo nascimento de Durin VII para reunir suas forças, purificar Khazad-dûm e finalmente reclamá-la.



## Fangorn

Um vestígio da floresta primordial que outrora se estendia desde os Vales do Anduin, através do Desfiladeiro de Rohan, até os Portos Cinzentos, Fangorn é, como a Floresta Velha, um lugar onde as árvores estão extraordinariamente alertas. Algumas delas são até mesmo capazes de se movimentar ou de falar. Isto se deve à presença dos poucos ents que ainda restam na Terra-média. O mais velho dos ents, Barbárvore (Fangorn), deu seu nome à floresta.

Fangorn está repleta de árvores de todas as espécies, dos brotos mais tenros aos troncos mais antigos, todas sob os cuidados afetuosos dos Pastores das Árvores. O musgo que pende dos ramos e as grandes pilhas de folhas mortas cobrindo o solo deixam claro

aos visitantes que poucos forasteiros passam por ali. Os viajantes devem ter cuidado, pois muitos dos ents têm o coração e o espírito enegrecido. Esses huorns, como são chamados, são extremamente hostis com qualquer um que venha a ameaçar suas árvores e têm lembranças muito, muito antigas de cada árvore que já perderam para os machados e para o fogo.

Na Quarta Era, a Floresta de Fangorn admite alguns poucos visitantes (os hobbits Merry e Pippin, os amigos Legolas e Gimli) e planta novas árvores em Isengard, ao redor da torre de Orthanc. Em sua maior parte, entretanto, continua a ser o que tem sido há eras.



# O Sul

Entre os Povos Livres do Oeste da Terra-média, "o Sul" refere-se a Gondor e às terras outrora sob seu domínio. Todas as regiões descritas nesta seção fizeram um dia parte do Reino de Gondor no auge de sua extensão, embora algumas delas estivessem sob seu controle somente por pouco tempo ou apenas no nome.

O Sul é de clima mais quente e mais ameno do que Eriador ou Rhovanion, graças à sua latitude e à proximidade do Grande Mar. A vasta enseada que é a Baía de Belfalas faz com que o Mar esteja a menos de 200 milhas de distância de virtualmente toda a Grande Gondor. A maioria dessas regiões fica a 100 milhas do Mar.

Dos Cinco Magos, Saruman, o Branco (posteriormente Saruman de Muitas Cores), era o que mais se ocupava do Sul. Ele acabou fazendo de Isengard seu lar e, mais tarde, sua fortaleza.

## As Terras Castanhas

Outrora uma das regiões mais férteis de toda a Terra-média, a área agora conhecida como as Terras Castanhas foi anteriormente o grande jardim das entesposas (mulheres ents), que ensinaram aos homens as artes de semear, ceifar e cultivar. Mas durante a Guerra da Última Aliança, as forças de Sauron devastaram essas terras, destruindo os jardins e matando ou expulsando as entesposas, que os ents jamais reencontraram.

Desde aquela época, as Terras Castanhas não passam de ermos estéreis, cobertos de rocha nua e terra dura, um lugar onde poucas coisas crescem. Era de lugares assim que Galdor falava quando disse que "Sauron tem o poder de torturar e destruir as próprias colinas." Mesmo com a renovação da Terra-média durante a Quarta Era, esta terra continua desolada e sem vida. Algumas feridas são profundas demais para se fecharem.

## Isengard

Um círculo de pedras encerrando um vasto pátio, tendo ao centro a grande torre negra de Orthanc, Isengard foi um dia o posto avançado mais setentrional de Gondor. A própria Orthanc foi construída no estilo de Númenor e era praticamente indestrutível, enquanto a muralha que a circundava era uma construção ligeiramente mais recente e mais modesta, embora ainda magnífica. Um dos quatro *palantíri* do Sul estava depositado ali, onde permaneceu até a Guerra do Anel. Mesmo depois que a antiga província de Calenardhon foi cedida aos Eorlings e tornou-se Rohan, Isengard continuou a ser parte de Gondor e controlada pelos dúnedain do Sul, até Saruman receber permissão para ali fixar residência, mais ou menos 250 anos antes da Guerra.

Quando o desejo de poder corrompeu Saruman, ele transformou Isengard em seu domínio particular, expandindo imensamente seus depósitos subterrâ-

neos, para criar quartéis, tesourarias, arsenais, forjas e prisões, para melhor alojar seu exército de orcs, meio-orcs, wargs e homens da terrapardenses. A planície verdejante cercada pelas Muralhas de Isengard foi pavimentada e milhas e milhas de florestas da região foram destruídas para fornecer lenha ou por pura maldade. Logo, uma constante nuvem de fumaça, originária das fornalhas subterrâneas, pairava sobre Isengard.

As muralhas que cercavam Isengard foram destruídas pelos ents durante a Guerra do Anel e as câmaras subterrâneas foram inundadas quando desviaram as águas do Isen para o interior do círculo, embora Orthanc tenha escapado ilesa. Depois que Saruman abandonou Orthanc, ao final da guerra, o Rei Elessar retomou a posse da torre, já tendo readquirido o *palantír*. Mas ele também designou os ents como os guardiões da nova floresta, a Floresta Vigia. Assim, no início da Quarta Era, Isengard havia se tornado uma torre negra (Orthanc) que se erguia de um grande lago circular, cercada por uma floresta de árvores transplantadas (o Jardinárvore), sob os cuidados de um ou dois ents.



## Rohan

Apesar de ter sido parte de Gondor durante muito tempo, Rohan não apresenta qualquer sinal daquele reino. Outrora a província de Calenardhon, era uma região de lavradores e pastores, sem grandes cidades nem povoados, sua considerável população dispersa uniformemente em fazendas ou quintas.

A população foi reduzida pela Grande Peste, os brejos a leste permaneceram praticamente desabitados por cerca de 800 anos, enquanto os terrapardenses reivindicavam os rincões ocidentais. No fim da Terceira Era, o Regente Cirion deu Calenardhon aos Eorlings, em troca de seu apoio a Gondor na guerra contra Balchoth, e a terra tornou-se amplamente conhecida como Rohan. Na época da Guerra do Anel, dezesseis gerações mais tarde, os rohirrim ("os Senhores dos Cavalos") haviam acolhido sua terra natal tanto quanto os hobbits acolheram o Condado, e já não conseguiam imaginar como seria viver em qualquer outro lugar.

Rohan é uma terra vasta, de grandes planícies cobertas de relva e colinas baixas e onduladas, ideais para a criação de cavalos, para o pastoreio e as lavouras. Em direção ao leste, o solo se torna alagadiço, com extensos campos de juncos e caniços ao longo das ribanceiras do Grande Rio. A oeste, o solo se eleva transformando-se em colinas cobertas de urzes. Ao norte e ao sul ficam as florestas (Fangorn e a Floresta Drúadan, respectivamente), tradicionalmente evitadas pelos rohirrim.

Os cavaleiros também fogem das cidades, preferindo viver em quintas e fazendas esparsas. O único povoamento importante é a cidade real de Edoras, onde o rei tem seu grande palácio de Meduseld e onde estão localizados os túmulos da realeza. Outros locais importantes são o Forte da Trombeta no Abismo de Helm — uma poderosa fortaleza construída nos velhos tempos pelos gondorianos — e o Templo da Colina — um refúgio criado pelos hoje desaparecidos habitantes pré-númenorianos das Montanhas Brancas, que também fizeram os homens-púkel e as Sendas dos Mortos. Os homens da terrapardenses são seus parentes.

## Floresta Drúadan

Um pequeno emaranhado de árvores com muitas trilhas ocultas a atravessar seus bosques escuros, a Floresta Drúadan é o lar dos woses — os drúedain, também conhecidos como woses da floresta ou homens selvagens — um povo como nenhum outro na Terra-média exceto, talvez, pelos lossoth de Forodwaith. Reservados e cautelosos,

os woses se escondem dos outros homens que, às vezes, dão-lhes caça por maldade ou ignorância. Mas durante a Guerra do Anel, eles ajudaram os rohirrim a alcançar Gondor a tempo de ajudar a levantar o cerco, ganhando, assim, a eterna boa vontade do Rei Elessar. Depois da guerra, ele lhes concedeu a floresta, tornando-a um encrave protegido pertencente a reino nenhum. Assim, a Quarta Era encontrou os woses e sua floresta em paz.

Pelo menos um outro grupo de woses sobreviveu ao fim da Terceira Era. Eles viviam em florestas pequenas e escuras, próximo à foz do Isen, marcadas em alguns mapas como Drúwaith Iaur, ou "Antiga Terra-púkel".



## GONDOR

O maior de todos os reinos dos homens na Terra-média, eclipsado apenas pelo império de Sauron em seu auge, Gondor ("Terra de Pedra") sobreviveu a mais de três milênios de ataques, invasões, pestes, quebras da sucessão e guerra civil. Apesar de tudo isso, os gondorianos jamais titubearam em sua oposição a Sauron ou em sua dedicação às tradições númenorianas, herdadas de Elendil e seus filhos. Ao contrário dos dúnedain de Arnor, Gondor conservou a grande tradição númenoriana das viagens marítimas. Mesmo que mais tarde eles tenham se restringido grandemente à navegação de cabotagem, eles ainda se lembravam das grandes armadas que um dia haviam reunido para ajudar a derrotar Angmar ou os Corsários.

A Terceira Era chegava ao fim e a população e o território de Gondor diminuíam até que, na época da Guerra do Anel, a maior parte de seu povo



habitava o sul das Montanhas Brancas, ao longo dos vales dos rios, ou à beira das praias do Grande Mar, em Anfalas, Belfalas, Lamedon e Lebennin, ou ao longo da extremidade oriental das montanhas de Anórien. Gondor do Sul fora abandonada depois de reiteradas invasões dos haradrim, e Ithilien — outrora principado de Isildur, assim como Anórien pertencera a Anárion — teve a mesma sina. Das cinco grandes cidades de Gondor — Osgiliath, Pelargir, o Porto de Umbar, Minas Ithil ("a Torre da Lua") e Minas Anor ("a Torre do Sol") — restaram apenas Pelargir e Minas Anor. Ambas foram semi-abandonadas e a última foi rebatizada como Minas Tirith ("a Torre da Vigia"). Osgiliath, a capital original, foi destruída durante a guerra civil, vinte anos antes, enquanto Minas Ithil era capturada pelos Nazgûl e viria a se tornar Minas Morgul ("a Torre da Bruxaria"), e Umbar foi perdida para os Corsários. Mordor, cujos desfiladeiros haviam sido ocupados durante séculos depois da Guerra da Última Aliança, acabou sendo abandonado, as tropas ali estacionadas convocadas a servir em outro lugar, deixando-o livre para ser reclamado por Sauron.

Gondor é uma terra agradável, de clima quente, chuvas estacionais abundantes e campos ricos. As terras do delta, perto da foz do Anduin, estão entre as terras cultiváveis mais ricas da Terra-média. A pesca tem um grande papel na economia e, no passado, o comércio com terras estrangeiras foi responsável por boa parte da lendária riqueza de Gondor. Suas cidades, fortalezas e pontes seguem o estilo númenoriano clássico de imensos blocos sobrepostos sem argamassa, que assombra igualmente homens, anões e elfos.

Com a chegada da Quarta Era, Gondor experimenta um grande renascimento em todos os níveis: cultural, político, militar e artístico. A restauração da monarquia revitaliza as tradições que haviam se tornado apenas costumes. Os dons diplomáticos, a experiência militar e os vínculos pessoais do Rei Elessar (e da Rainha Arwen) levaram à renovação de antigas alianças, à conquista de novos territórios e a trocas mutuamente vantajosas com a maioria dos povos da Terra-média ocidental. Gondor não apenas readquiriu as terras que havia perdido para o Leste e para o Sul, como o reino irmão de Arnor foi restabelecido no Norte, pondo fim ao isolamento de Gondor como o único reino númenoriano sobrevivente. Ithilien é repovoada e mais uma vez torna-se um principado, sob o governo do Príncipe Faramir e da Princesa Éowyn. Legolas, um dos Nove Andantes, estabelece uma colônia de elfos da Floresta em Ithilien, o que realça imensamente a beleza de suas florestas. E Gimli, filho de Glóin, Senhor de Aglarond, empresta o auxílio dos mestres ferreiros e arquitetos para a reconstrução dos portões de Minas Tirith, da grande ponte de Osgiliath, da Muralha do Abismo de Helm, e de muitas outras estruturas.

### MINAS TIRITH

*"Pois o modelo de Minas Tirith era tal que a Cidade fora construída em sete níveis, cada um cavado no flanco da colina, e ao redor de cada nível se erguia uma muralha, e em cada muralha havia um portão."*
*— O Retorno do Rei*

A maior cidade ainda de pé na Terra-média no final da Terceira Era, Minas Tirith foi fundada por Anárion, filho de Elendil, no fim da Segunda Era. Serviu como capital de Gondor depois que a maior e mais antiga cidade de Osgiliath caiu em declínio em meados da Terceira Era, uma distinção que Minas Tirith conservou depois do retorno do rei, no início da Quarta Era. Ali se encontravam os Fanos, onde os reis do passado eram enterrados — o Palácio dos Regentes foi consumido pelo fogo por ocasião do suicídio de Denethor — a Árvore Branca, os arquivos e a casa das tradições de Gondor e, é claro, a Casa Real, morada de Elessar, Arwen e seus filhos. A cidade foi grandemente embelezada, no início da Quarta Era, com as obras em pedra lavrada dos artífices anões, os parques cheios de árvores criados por elfos da Floresta de passagem, e a presença da Rainha Arwen e suas aias.

## Ithilien

Largamente considerada a mais bela região de Gondor, foi originalmente o principado de Isildur: uma terra de bosques agradáveis, prados floridos e muitas cachoeiras ao longo dos céleres riachos que abriam caminho desde a muralha montanhosa oriental até o rio, no oeste. Nem mesmo a ocupação de Sauron, embora expulsasse todos menos alguns dúnedain precavidos, danificou muito a terra em si, que logo se recuperou sob os cuidados do Príncipe Faramir e de Êowyn, a Senhora Branca, auxiliados pelos elfos da Floresta sob a orientação de Legolas. Ao contrário de Anórien, na margem oeste do Anduin, Ithilien não tinha muitas terras cultivadas, exceto nas proximidades dos rios e ao redor de Minas Ithil (depois Minas Morgul).

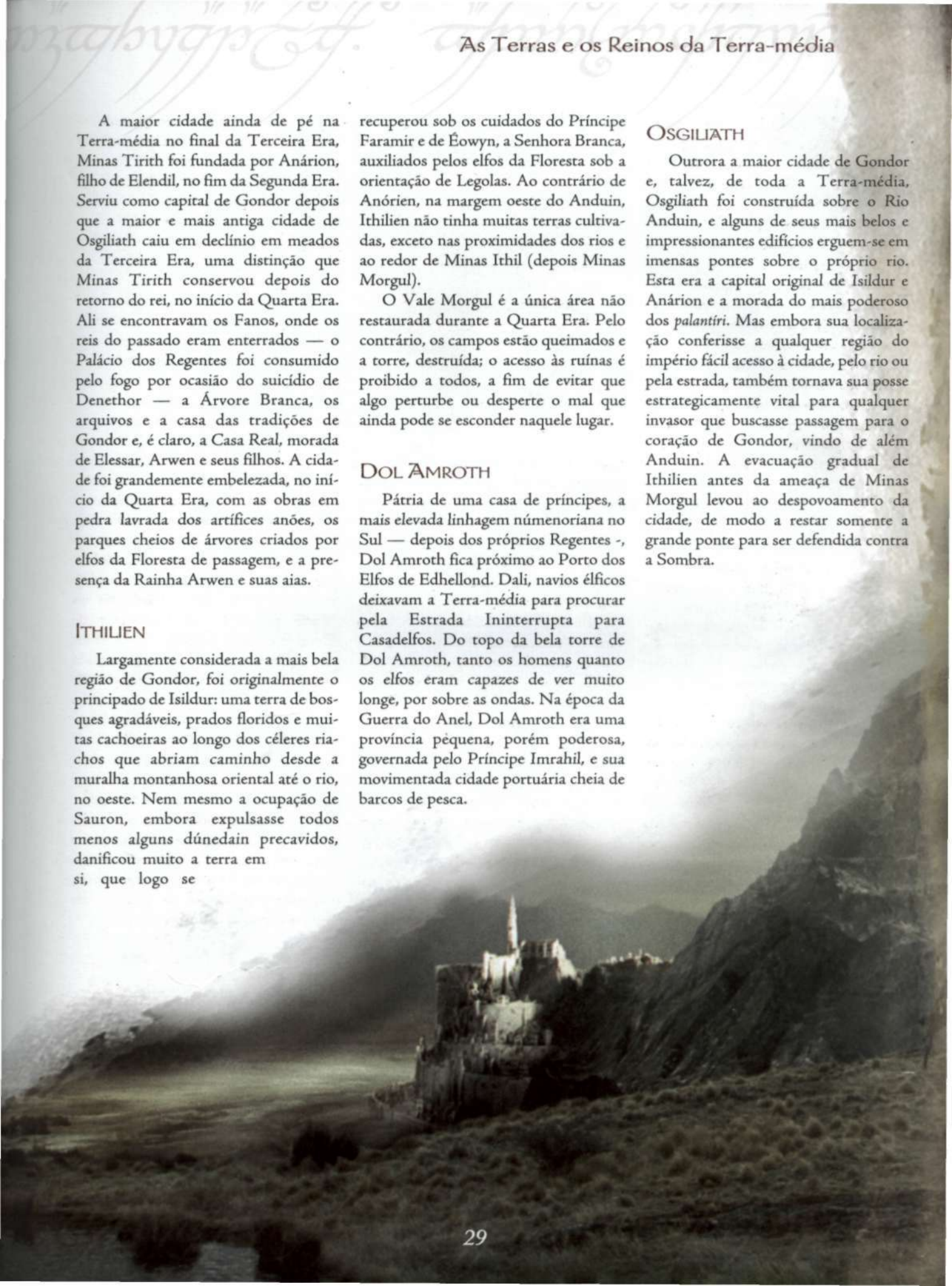
O Vale Morgul é a única área não restaurada durante a Quarta Era. Pelo contrário, os campos estão queimados e a torre, destruída; o acesso às ruínas é proibido a todos, a fim de evitar que algo perturbe ou desperte o mal que ainda pode se esconder naquele lugar.

## Dol Amroth

Pátria de uma casa de príncipes, a mais elevada linhagem númenoriana no Sul — depois dos próprios Regentes -, Dol Amroth fica próximo ao Porto dos Elfos de Edhellond. Dali, navios élficos deixavam a Terra-média para procurar pela Estrada Ininterrupta para Casadelfos. Do topo da bela torre de Dol Amroth, tanto os homens quanto os elfos eram capazes de ver muito longe, por sobre as ondas. Na época da Guerra do Anel, Dol Amroth era uma província pequena, porém poderosa, governada pelo Príncipe Imrahil, e sua movimentada cidade portuária cheia de barcos de pesca.

## Osgiliath

Outrora a maior cidade de Gondor e, talvez, de toda a Terra-média, Osgiliath foi construída sobre o Rio Anduin, e alguns de seus mais belos e impressionantes edifícios erguem-se em imensas pontes sobre o próprio rio. Esta era a capital original de Isildur e Anárion e a morada do mais poderoso dos *palantíri*. Mas embora sua localização conferisse a qualquer região do império fácil acesso à cidade, pelo rio ou pela estrada, também tornava sua posse estrategicamente vital para qualquer invasor que buscasse passagem para o coração de Gondor, vindo de além Anduin. A evacuação gradual de Ithilien antes da ameaça de Minas Morgul levou ao despovoamento da cidade, de modo a restar somente a grande ponte para ser defendida contra a Sombra.



Mas o declínio de Osgiliath teve início muito antes dela realmente enfrentar um inimigo externo. Durante a guerra civil que devastou Gondor, cerca de seis séculos antes da decadência da monarquia, a corte real foi destruída e o *palantír* perdeu-se no rio. A última de suas grandes pontes foi destruída um pouco antes da Guerra do Anel pelos desesperados gondorianos que procuravam impedir a travessia do rio pelos numerosos inimigos. A cidade é restaurada no início da Quarta Era e o Rei Elessar reconstrói as pontes e os portos. Apesar de Osgiliath tornar-se novamente um agitado centro comercial, a cidade nunca mais readquire sua primazia.

### Pelargir

A mais antiga cidade de Gondor, Pelargir começou como um porto dos Fiéis, bem no início da Segunda Era. Foi lá que os filhos de Elendil aportaram depois da Queda de Númenor, e era ali que os reis navegantes de Gondor alojavam suas grandes frotas. Da mesma forma que o resto de Gondor, Pelargir declinou lentamente com o avanço da Terceira Era, mas continuou a ser um movimentado porto fluvial, capaz de acomodar facilmente naus marítimas. Com a restauração do reino, no início da Quarta Era, Pelargir tornou-se mais uma vez o principal ponto de partida de boa parte do comércio de Gondor.



## Mordor

*"Ainda distante, pelo menos a quarenta milhas, os dois viram a Montanha da Perdição (...) seu enorme cone subindo a uma altura impressionante, onde sua cabeça estava envolta por densas nuvens."*
*— O Retorno do Rei*

Uma terra desolada e arruinada, cercada por montanhas agrestes, Mordor foi reivindicada por Sauron, o Grande, há muito tempo, no começo da Segunda Era. Foi ali, nas chamas de Sammath Naur, no coração de Orodruin, a Montanha da Perdição, que ele forjou o Um Anel. Esse ato levou à Guerra dos Elfos e Sauron, e foi a partir de Mordor que o Senhor do Escuro lançou os ataques que devastaram quase toda Eriador. Durante os longos anos da Terra-média, toda vez que era derrotado, Sauron se retirava para Mordor, a fim de recuperar sua força, ou abandonava-a por algum tempo para se esconder. Mas ele sempre acabava retornando.

Mordor é uma terra desolada e inóspita. Cercada por cadeias montanhosas em três direções — as Ered Lithui ("Montanhas de Cinza") ao norte, e as Ephel Dúath ("Montanhas da Sombra") ao sul e a oeste -, praticamente não recebe chuvas. Do mesmo modo que um deserto de verdade, ela é estéril e sem vida. As cinzas de Orodruin cobrem seus rincões setentrionais e freqüentemente bloqueiam a luz do sol durante dias. A pouca chuva que cai serpenteia pelas planícies áridas, esvaziando-se finalmente no Mar de Núrnen, cujas águas amargas não têm escoadouro.

Não existem povos nativos de Mordor que sejam do conhecimento dos Sábios. Embora, talvez, orcs tenham vivido ali desde os primeiros dias, incontáveis milhares deles certamente lá residem hoje. Sauron também tem em seu reino trolls, escravos de muitas raças, e animais e monstros terríveis de todos os tipos. Somente os heróis mais corajosos, poderosos ou tolos atrever-se-iam a adentrar a Terra Negra com tantos inimigos dispostos contra eles.

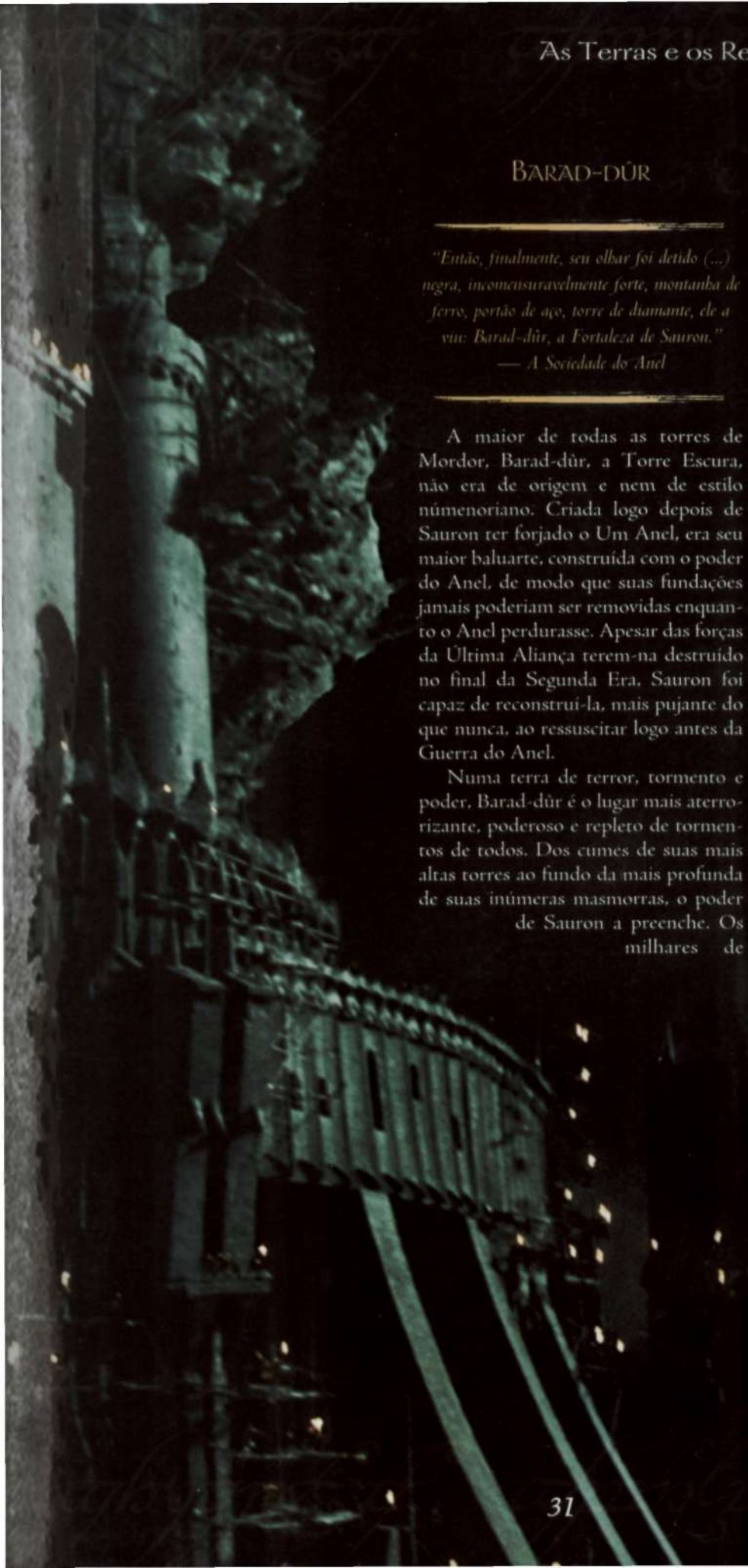
Grandes estradas ziguezagueiam por Mordor, percorrendo todas as fortalezas, com grandes pontes de estilo númenoriano formando arcos sobre as ravinas ou fendas no caminho. Grandes fortalezas protegem cada uma das entradas de Mordor: Minas Morgul, no Vale Morgul, e sua correspondente, a torre próxima de Cirith Ungol, no topo do amaldiçoado passo de mesmo nome; o grande portão do Morannon, flanqueado pelas Torres dos Dentes, em Cirith Gorgor; e, sem dúvida, outras fortalezas desconhecidas no Oeste, em cada lado do desfiladeiro nas montanhas da fronteira oriental de Mordor. Os dúnedain de Gondor construíram todas essas fortalezas, com exceção do Morannon (que foi construído pelo próprio Sauron), ao longo de sua vigília sobre a terra de Sauron, usando as técnicas típicas de sobreposição de pedras imensas sem o uso de argamassa que tornaram os númenorianos famosos. Todas elas foram destruídas no terremoto que marcou a morte de Sauron ao final da Guerra do Anel.

Com a chegada da Quarta Era, pereceram não apenas Sauron e seus Espectros do Anel, como também a maioria dos númenorianos negros, orcs e monstros de Mordor. O Rei Elessar ganhou soberania sobre essa terra arruinada e concedeu a área ao redor do Mar de Núrnen aos homens que outrora haviam sido escravizados pelo Senhor do Escuro. Eles tomaram a terra para si, para cultivá-la por conta própria. Ninguém sabe que males podem ainda se esconder por lá.

### Os Pântanos Mortos

Embora não sejam parte de Mordor propriamente dita, esses horríveis brejos encontram-se às margens da terra de Sauron e apresentam a nítida marca de seu toque. Outrora pântanos naturais, não muito diferentes dos Campos de Lis ou do Nindalf, foram maculados pela maldade que se espalhava a partir de Mordor. Com o tempo, acabaram tragando os túmulos dos guerreiros da Guerra da Última Aliança: orcs, dúnedain e elfos.

Mesmo séculos mais tarde, as imagens dos mortos, carregando velas de cadáveres, ainda podem ser vistas por qualquer um que olhe para as poças. Diz-se que os que não conseguem resistir à atração dos mortos, juntam-se a eles na morte e tornam-se velas de cadáveres. Pouca coisa mudou nos Pântanos com a chegada da Quarta Era. Alguns males são antigos e misteriosos demais para serem retificados rapidamente.



## Barad-dûr

*"Então, finalmente, seu olhar foi detido (...) negra, incomensuravelmente forte, montanha de ferro, portão de aço, torre de diamante, ele a viu: Barad-dûr, a Fortaleza de Sauron."*
*— A Sociedade do Anel*

A maior de todas as torres de Mordor, Barad-dûr, a Torre Escura, não era de origem e nem de estilo númenoriano. Criada logo depois de Sauron ter forjado o Um Anel, era seu maior baluarte, construída com o poder do Anel, de modo que suas fundações jamais poderiam ser removidas enquanto o Anel perdurasse. Apesar das forças da Última Aliança terem-na destruído no final da Segunda Era, Sauron foi capaz de reconstruí-la, mais pujante do que nunca, ao ressuscitar logo antes da Guerra do Anel.

Numa terra de terror, tormento e poder, Barad-dûr é o lugar mais aterrorizante, poderoso e repleto de tormentos de todos. Dos cumes de suas mais altas torres ao fundo da mais profunda de suas inúmeras masmorras, o poder de Sauron a preenche. Os milhares de habitantes — orcs, trolls, númenorianos negros e coisas hediondas — servem apenas à vontade dele, executando as maldades por ele decretadas. Tão poderosa é a Torre Escura que nenhuma força na Terra-média poderia ter esperança de conquistá-la sem o Anel.

Barad-dûr caiu, finalmente, quando Frodo Bolseiro destruiu o Anel. Até mesmo as fundações da fortaleza desintegraram-se para todo o sempre quando as torres caíram e as masmorras desabaram sobre si mesmas. Durante a Quarta Era, nenhum ocidental ousou aproximar-se desse lugar maldito, onde ainda perdura a nódoa do mal e coisas terríveis podem viver.

## Minas Morgul

Outrora a bela cidade de Minas Ithil, Minas Morgul foi tomada pelas forças de Sauron mais de mil anos antes do final da Terceira Era e transformada num lugar de horror. Um dos principais covis dos Nazgûl, ficava num vale no lado leste das Ephel Dúath, conhecido como Vale Morgul, e dominava todos as vias de acesso para o norte, o sul, o leste e o oeste.

Cercado por campos de pálidas flores brancas que brilhavam com luz cadavérica na escuridão, sua principal atração era a Torre da Bruxaria, que cintilava com uma pálida luminescência. O nível mais alto da Torre girava lentamente de um lado para outro, oferecendo uma plataforma ideal para inspecionar as terras circunjacentes.

Depois da Guerra do Anel, as forças de Sauron abandonaram Minas Morgul, mas tão grande era o horror do lugar que o Exército do Oeste se recusou a entrar lá, contentando-se em queimar os campos de flores cadavéricas. O Rei Elessar ordena sua destruição no início da Quarta Era, mas o povo de Ithilien evita o vale, para não despertar algum mal subsistente.

# Reinos Distantes

Pouco se sabe no Oeste sobre as terras que veremos a seguir. Alguns dos Sábios, como Aragorn e Gandalf, percorreram ocasionalmente essas terras vastas e, na Quarta Era, os reis Elessar e Éomer lutaram com todo seu poderio em muitas guerras em Rhûn e Harad, para pacificar os inimigos remanescentes de Gondor.

Diz-se que dois dos Cinco Magos passaram para o Leste, mas desde então nunca mais se ouviu falar deles no Oeste. Pode ser que tenham incitado a resistência ao domínio de Sauron, forçando o Senhor do Escuro a redirecionar forças consideráveis para manter o controle sobre essas áreas, forças que, não fosse isso, teriam sido utilizadas para esmagar o Oeste durante a Guerra do Anel. Mas também há rumores de que, como Saruman, esses magos aderiram à corrupção e às trevas. Talvez servissem a Sauron como lugares-tenentes, e podem ter adquirido poder suficiente para, um dia, tornarem-se eles próprios os Senhores do Escuro.

## Umbar

O grande porto de Umbar foi um dos maiores fortes númenorianos durante a Segunda Era, quando estes exerciam autoridade sobre a Terra-média. Foi em Umbar que Sauron se rendeu a Ar-Pharazôn, o Dourado, e, acorrentado, foi levado de volta a Númenor, que ele logo corrompeu. Mais tarde, Umbar veio a ser uma fortaleza dos homens do Rei, ou númenorianos negros, como ficaram conhecidos depois — os númenorianos que Sauron seduziu e levou para o mal.

No início, sob o governo dos "reis navegantes", Gondor tomou Umbar e fez do lugar uma parte do reino do sul, mas perdeu-o muitos séculos depois quando as forças derrotadas na guerra civil para lá se retiraram, levando com

elas a maior parte da frota de Gondor transformando-se, então, nos temidos Corsários. Os Corsários de Umbar continuaram a ser um tormento constante para Gondor durante o resto da Terceira Era, atacando freqüentemente o litoral sul e colaborando com as subseqüentes invasões realizados por outros povos. De fato, os Corsários teriam causado grande dano a Gondor durante a Guerra do Anel, talvez até mesmo grande o suficiente para derrotá-lo, não tivesse Aragorn (como "Thorongil") liderado um ataque contra eles várias décadas antes e destruído a maior parte da frota. As poucas forças que os Corsários enviaram contra Gondor durante a guerra foram derrotadas por Aragorn com a ajuda dos Homens Mortos do Templo da Colina, e seus navios foram enviados para socorrer Minas Tirith.

Depois da queda de Sauron, os Corsários continuaram inimigos implacáveis de Gondor, em geral, e do Rei Elessar, em particular, obrigando a muitas décadas de guerra e luta antes dele ser capaz de retomar Umbar e torná-la parte do Reino Reunido.

## Harad

Harad ("o Sul") é o nome que os Povos Livres do Oeste dão às terras ao sul de Gondor e Mordor. São habitadas por homens, os haradrim. Eles são muito diferentes dos homens do Oeste, ou até mesmo de seus parentes mais próximos: os orientais. Têm pele escura, que varia do pardo escuro ao quase negro. Nos desertos, planícies e selvas do Sul, eles estabeleceram muitos reinos, fortes e altivos, com exércitos bravios de guerreiros armados com cimitarras e de possantes *mûmakil*, ou olifantes, para auxiliá-los na batalha. Apesar de alguns deles serem bárbaros e cruéis, outros possuem tradições, costumes e reinos antigos que eles não considerariam diferentes daqueles da Terra-média.

Os haradrim, ou sulistas, são inimigos de Gondor e aliados de Mordor há muito tempo, e combateram muitas vezes os descendentes dos númenorianos. Nos intervalos de paz, um pouco de comércio percorre a Estrada de Harad, enriquecendo as duas terras, mas, na melhor das hipóteses, é pouco freqüente.

Muitos haradrim serviram nos exércitos de Sauron na Guerra do Anel. Um de seus maiores líderes foi morto pelo Rei Théoden de Rohan na Batalha dos Campos de Pelennor. Os que sobreviveram ao desastre final na Batalha do Portão Negro lutaram para abandonar o campo e recuaram. Os poucos que conseguiram voltar a suas terras natais incitaram a oposição ao Rei Elessar durante muitos anos ainda. Por outro lado, os que se renderam foram perdoados, retornaram antes e, em sua maioria, aconselharam a paz com Gondor ao invés da oposição a um rei tão poderoso.



## Rhûn

Um termo genérico para todas as regiões a leste das Terras Ermas, Rhûn é a pátria dos orientais, homens ferozes de parentesco distante, na melhor das hipóteses, com os edain. Formaram muitas tribos, reinos e domínios nas amplas planícies e colinas, ao longo das estepes e da tundra, ao norte, ou nas montanhas, florestas e pântanos. Há muito são aliados de Sauron ou por ele influenciados e, portanto, inimigos de Gondor e do Oeste. Os elfos e anões que residem em Rhûn aprenderam, há muito tempo, a se esconder deles, ou tornaram-se aliados dos povos orientais mais pacíficos, ou corromperam-se também.

Incitados por Sauron, os orientais atacaram Gondor reiteradamente, chegando muitas vezes perto de derrotá-lo. Milhares deles lutaram na Guerra do Anel. Após a destruição do Senhor do Escuro, eles se renderam ou fugiram para o leste. Os orientais que estavam mais dispostos a tomar parte no império de Sauron resistem a Elessar durante várias décadas, mas outros de bom grado escapam à servidão.

## Dorwinion

Uma terra fértil e agradável, situada entre o limite oriental das Terras Ermas e o limite ocidental de Rhûn, Dorwinion ("Terra do Vinho") goza de grande fama devido aos seus vinhos finos. Seu povo é aparentado tanto aos homens de Esgaroth e Valle quanto aos orientais, e adotaram muitas palavras e muitos costumes exóticos através de casamentos e comércio com outros povos. Os elfos da Floresta, particularmente, apreciam os vinhos de Dorwinion, e os homens do Lago mantêm um comércio efervescente entre os taberneiros de Dorwinion e o povo do Rei Thranduil. O pouco contato pacífico que os povos de Rhovanion e do Oeste têm com o Leste vem quase que inteiramente através de Dorwinion.

Dorwinion é uma região de colinas arredondadas, com muitos riachos pequenos, florestas e vales de rios, um pouco mais íngreme ao sul e mais plana ao norte. O clima é ameno, em parte devido à proximidade do Mar de Rhûn — um grande lago de água doce com mais de cem milhas de largura em seu ponto mais estreito. Boa parte do povo de Dorwinion vive em grandes propriedades, que são com efeito vastos vinhedos ou comunidades de vinhedos menores. Outros mantêm pequenas fazendas ou sítios, enquanto alguns poucos vivem nas praias do Mar (ou em barcos) e prosperam com a pesca e o comércio. Festivais da colheita da uva e da fabricação do vinho dominam o calendário e diz-se que uma pequena parte do povo de Dorwinion é composta de grandes viajantes, sempre em busca de novas técnicas de fabricação de vidros e vinhos, ou de novos mercados para seus produtos.


Terra Média
Arnor
Antigo Ângmar
Colinas de Vespertumo
Lago Vespertumo
Fornost
Forlindon
Forlond
Portos Cinzentos
Colo de Celún
Harlindon
Harlond
Condado
Bri
Eriador
Dinbirath
Rio Cinzento
Eneowaith
Terra Parda
Montanhas Brancas
Anfalas
Baía de Belfala


Montanhas Cinzentas
Colinas de Ferro
Eriador
Escavin
Montanhas da Floresta das Trevas
Rio Corrente
Floresta das Trevas
Anduin
As Terras Castanhas
Dorcolad
Montanhas Nevoentas
Montanhas Bronzeadas
Lebennin
Rhûn
Mar de Rhûn
Mordor
Montanhas de Cinza
Corcoroth
Nurn
Mar de Nurnen
Montanhas da Sombra
Harondor
Khand
Harad Próximo

# Criando um Herói

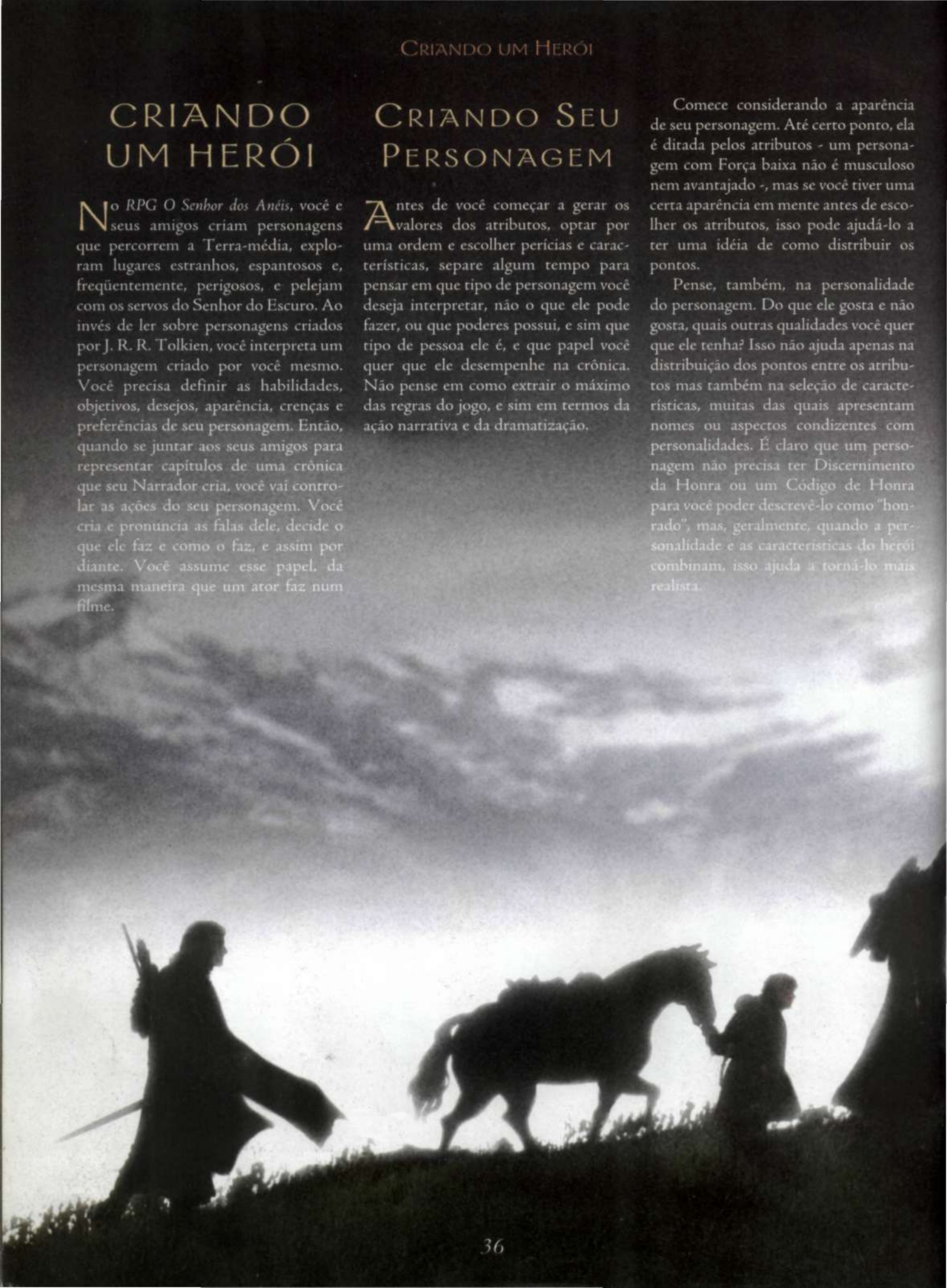
No *RPG O Senhor dos Anéis*, você e seus amigos criam personagens que percorrem a Terra-média, exploram lugares estranhos, espantosos e, freqüentemente, perigosos, e pelejam com os servos do Senhor do Escuro. Ao invés de ler sobre personagens criados por J. R. R. Tolkien, você interpreta um personagem criado por você mesmo. Você precisa definir as habilidades, objetivos, desejos, aparência, crenças e preferências de seu personagem. Então, quando se juntar aos seus amigos para representar capítulos de uma crônica que seu Narrador cria, você vai controlar as ações do seu personagem. Você cria e pronuncia as falas dele, decide o que ele faz e como o faz, e assim por diante. Você assume esse papel, da mesma maneira que um ator faz num filme.

## Criando Seu Personagem

Antes de você começar a gerar os valores dos atributos, optar por uma ordem e escolher perícias e características, separe algum tempo para pensar em que tipo de personagem você deseja interpretar, não o que ele pode fazer, ou que poderes possui, e sim que tipo de pessoa ele é, e que papel você quer que ele desempenhe na crônica. Não pense em como extrair o máximo das regras do jogo, e sim em termos da ação narrativa e da dramatização.

Comece considerando a aparência de seu personagem. Até certo ponto, ela é ditada pelos atributos - um personagem com Força baixa não é musculoso nem avantajado -, mas se você tiver uma certa aparência em mente antes de escolher os atributos, isso pode ajudá-lo a ter uma idéia de como distribuir os pontos.

Pense, também, na personalidade do personagem. Do que ele gosta e não gosta, quais outras qualidades você quer que ele tenha? Isso não ajuda apenas na distribuição dos pontos entre os atributos mas também na seleção de características, muitas das quais apresentam nomes ou aspectos condizentes com personalidades. É claro que um personagem não precisa ter Discernimento da Honra ou um Código de Honra para você poder descrevê-lo como "honrado", mas, geralmente, quando a personalidade e as características do herói combinam, isso ajuda a torná-lo mais realista.

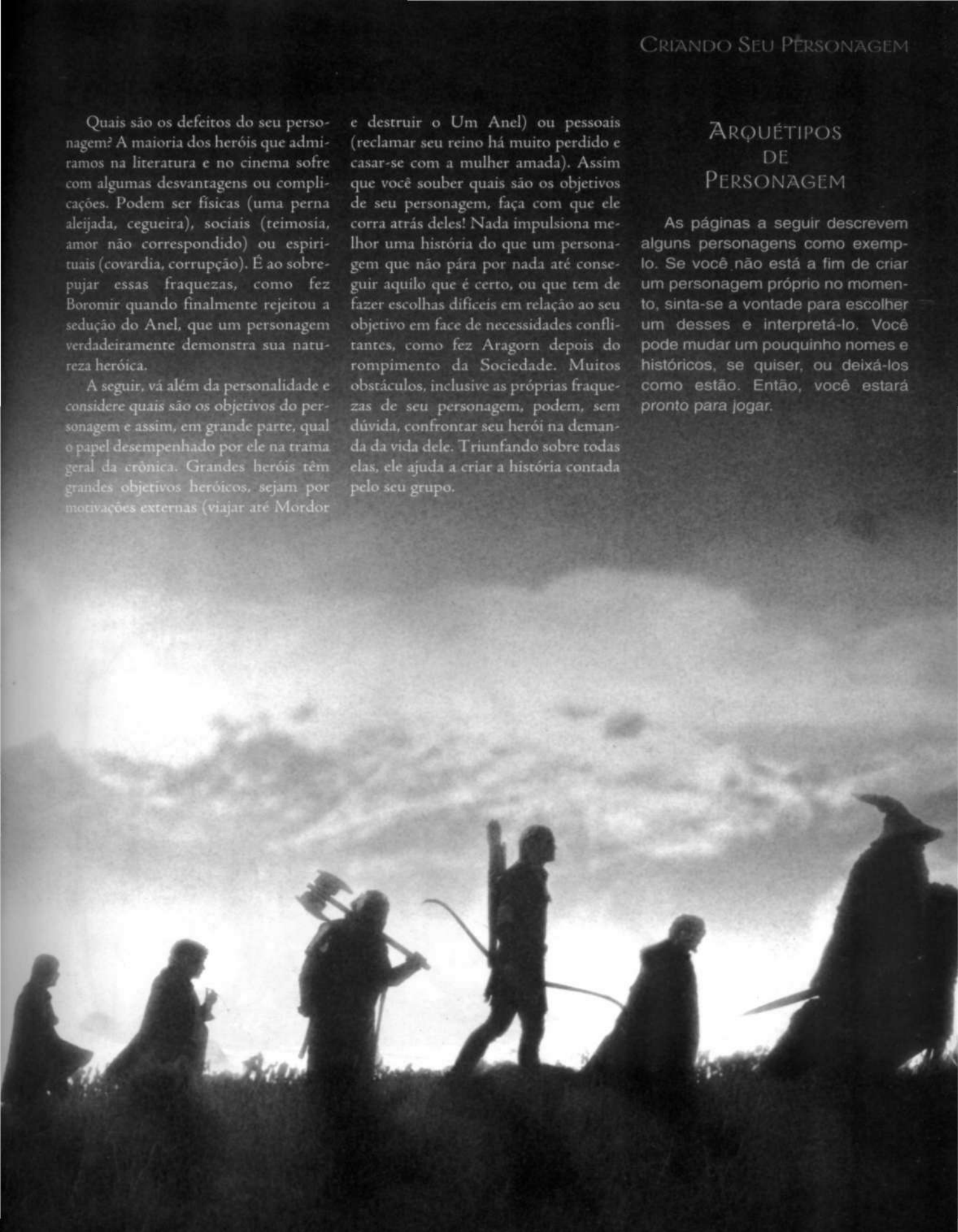


Quais são os defeitos do seu personagem? A maioria dos heróis que admiramos na literatura e no cinema sofre com algumas desvantagens ou complicações. Podem ser físicas (uma perna aleijada, cegueira), sociais (teimosia, amor não correspondido) ou espirituais (covardia, corrupção). É ao sobrepujar essas fraquezas, como fez Boromir quando finalmente rejeitou a sedução do Anel, que um personagem verdadeiramente demonstra sua natureza heróica.

A seguir, vá além da personalidade e considere quais são os objetivos do personagem e assim, em grande parte, qual o papel desempenhado por ele na trama geral da crônica. Grandes heróis têm grandes objetivos heróicos, sejam por motivações externas (viajar até Mordor e destruir o Um Anel) ou pessoais (reclamar seu reino há muito perdido e casar-se com a mulher amada). Assim que você souber quais são os objetivos de seu personagem, faça com que ele corra atrás deles! Nada impulsiona melhor uma história do que um personagem que não pára por nada até conseguir aquilo que é certo, ou que tem de fazer escolhas difíceis em relação ao seu objetivo em face de necessidades conflitantes, como fez Aragorn depois do rompimento da Sociedade. Muitos obstáculos, inclusive as próprias fraquezas de seu personagem, podem, sem dúvida, confrontar seu herói na demanda da vida dele. Triunfando sobre todas elas, ele ajuda a criar a história contada pelo seu grupo.

## Arquétipos de Personagem

As páginas a seguir descrevem alguns personagens como exemplo. Se você não está a fim de criar um personagem próprio no momento, sinta-se a vontade para escolher um desses e interpretá-lo. Você pode mudar um pouquinho nomes e históricos, se quiser, ou deixá-los como estão. Então, você estará *pronto para jogar.*



# MENELCAR

RAÇA: Homem (dúnadan)

HABILIDADES RACIAIS: Adaptável (+2 em Presteza), Domínio do Homem, Perito

ATRIBUTOS: Porte 9 (+1), Agilidade 7 ((0), Percepção 5 ((0), Força 10 (2)*, Vitalidade 8 (+1)*, Espírito 6 ((0)

REAÇÕES: Vigor +2*, Presteza +2, Força de Vontade +1, Sabedoria +1

ORDEM: Guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Golpe Rápido

EVOLUÇÕES: 0

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas (Espada Longa) +6, Cura (Tratar Ferimentos) +1, Inspirar +2, Intimidar (Majestade) +3, Língua: Quenya +1, Língua: Sindarin +1, Língua: Westron (Geral) +3, Saber: História (Gondor) +5, Saber: Reino (Gondor) +4, Saber: Heráldica +4, Observar (Avistar) +2, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +3, Montar (Cavalo) +3, Arte Naval (Velejar) +1, Poliorcética (Catapulta) +2, Sobrevivência (Floresta) +3, Nadar +2, Noção do Clima +1

VANTAGENS: Corajoso, Graças da Sorte, Obstinado

DEFEITOS: Nenhum

SAÚDE: 10

CORAGEM: 4

RENOME: 0

EQUIPAMENTO: espada longa, lança, arco longo, 20 flechas, cota de malha, escudo grande, cavalo

*: Atributo ou reação preferenciais



*Criado no litoral de Gondor, perto de Dol Amroth, Menelcar desejou ser um homem de armas desde a primeira vez em que viu passar os cavaleiros do príncipe, cavalgando numa manhã ensolarada. Sob a tutela de um nobre benevolente, que viu algo digno de nota no determinado rapaz, Menelcar treinou durante muitos anos, aperfeiçoando as habilidades que um dia lhe permitiriam lutar pelo bem de Gondor. Ele espera um dia demonstrar a habilidade e a honra necessárias para se tornar um dos cavaleiros de Dol Amroth.*

# GRÓR

RAÇA: Anão

HABILIDADES RACIAIS: Aversão a Animais, Engenho, Fazer Fogo, Corpo Resistente, Mente Resistente, Sadio

ATRIBUTOS: Porte 9 (+1), Agilidade 9 (+1), Percepção 6 ((0), Força 13 (+3)*, Vitalidade 9 (+1)*, Espírito 7 ((0)

REAÇÕES: Vigor +3*, Presteza +1, Força de Vontade (0, Sabedoria +1

ORDEM: Guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Evasão

EVOLUÇÕES: 0

PERÍCIAS: Combate com Armas: Machados (Machado de Guerra) +6, Escalar +1, Ofício: Confeccionar Brinquedos +2, Cura (Remédios de Ervas) +2, Inspirar +1, Intimidar (Majestade) +3, Língua: Khuzdul +4, Língua: Westron (Geral) +2, Saber: História (Anões) +4, Saber: Reino (Erebor) +2, Observar (Avistar) +2, Combate de Alcance: Arcos (Arco Curto) +3, Poliorcética (Balista) +2, Metalurgia (Armeiro) +3, Rastrear (Orcs) +1

VANTAGENS: Coração de Guerreiro

DEFEITOS: Nenhum

SAÚDE: 12

CORAGEM: 3

RENOME: 0

EQUIPAMENTO: machado de guerra, cota de malha, provisões

*: Atributo ou reação preferenciais



*Um anão das Montanhas Azuis, Grór passou a juventude ao lado do pai, aprendendo os segredos da metalurgia e da fabricação de armas. Mas a vida entre o martelo e a bigorna não exercia tanta atração sobre Grór quanto a vida entre o machado e a espada e, assim, ele logo voltou-se para a prática das armas. Hoje ele é um robusto guerreiro anão, o machado de guerra nas mãos e uma expressão de feroz determinação no rosto, pronto para proteger seu povo contra orcs e outros inimigos, e talvez viver algumas aventuras e dessa forma encontrar grandes tesouros.*

# CELEBETH

RAÇA: Elfo (Sindar)

HABILIDADES RACIAIS: A Arte, Trato com Animais, Bem-estar, Forma Élfica, Sentido Élfico, Sono Élfico, Visão Aguda, Desdém por Fantasmas, Passos Leves, Dons Musicais, Rápida Convalescença

ATRIBUTOS: Porte 8 (+1), Agilidade 12 (+3)*, Percepção 11 (+2), Força 9 (+1), Vitalidade 8 (+1), Espírito 8 (+1)

REAÇÕES: Vigor +1*, Presteza +3, Força de Vontade +1, Sabedoria +2

ORDEM: Guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Evasão

EVOLUÇÕES: 0

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas (Espada Longa) +4, Escalar +1, Cura (Tratar Ferimentos) +2, Saltar +1, Língua: Quenya +2, Língua: Sindarin +5, Língua: Westron (Geral) +3, Saber: Raça (Elfos) +5, Saber: História (Elfos) +5, Observar (Avistar) +3, Combate de Alcance: Arcos (Arco Curto) +6, Correr +3, Poliorcética (Defesa) +1, Dissimulação (Ação Sorrateira) +1, Sobrevivência (Floresta) +2, Rastrear (Orcs) +2

VANTAGENS: Certeiro, Armadura de Heróis

DEFEITOS: Inimigo (orcs da Floresta das Trevas)

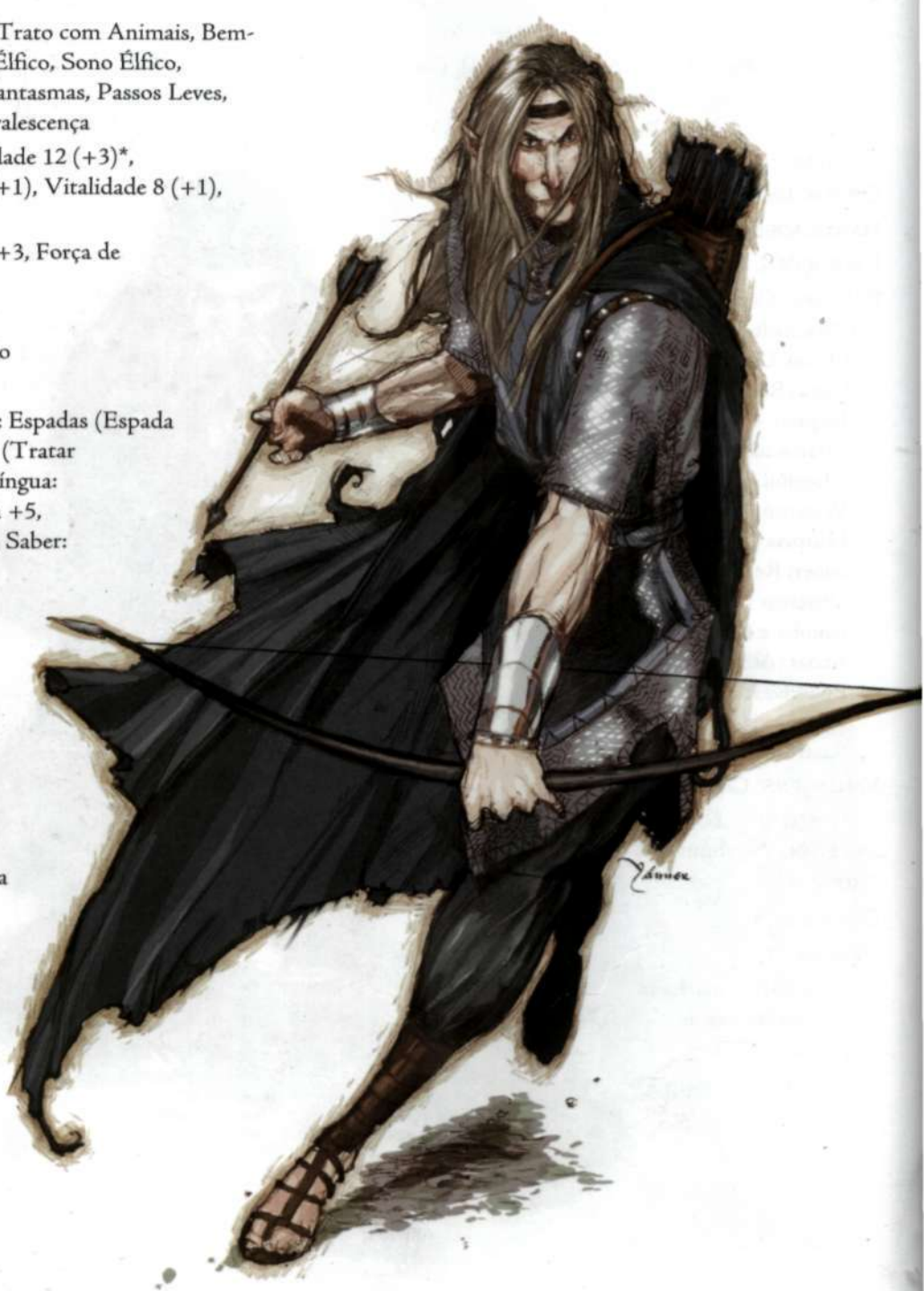
SAÚDE: 9

CORAGEM: 3

RENOME: 0

EQUIPAMENTO: Espada longa, adaga, arco curto, 30 flechas

*: Atributo ou reação preferenciais



*Um elfo da Floresta das Trevas, Celebeth prefere uma vida sossegada sob as árvores, e os prazeres dos banquetes e da música, aos rigores da aventura. Mas orcs, aranhas e coisas ainda mais terríveis apareceram em sua amada floresta, forçando-o a pegar do arco e da espada e lutar contra elas. Sua necessidade de proteger a floresta - e uma certa curiosidade em relação ao resto do mundo - poderia facilmente fazê-lo deixar a Floresta das Trevas e lançar-se nos braços da aventura.*

# BROCA TÛK

RAÇA: Hobbit (Cascalva)

HABILIDADES RACIAIS: Seis Refeições ao Dia, Passos Ligeiros, Certeiro no Alvo, Duro como Velhas Raízes de Árvore

ATRIBUTOS: Porte 8 (+1), Agilidade 12 (+3)*, Percepção 10 (+2)*, Força 5 ((0), Vitalidade 8 (+1), Espírito 8 (+1)

REAÇÕES: Vigor +1, Presteza +3*, Força de Vontade +1, Sabedoria +1

ORDEM: Gatuno

HABILIDADES DE ORDEM: Abrir Fechaduras

EVOLUÇÕES: 0

PERÍCIAS: Acrobacia (Equilíbrio) +2, Avaliar (Ouro) +3, Combate com Armas: Espadas (Adaga) +2, Escalar +3, Ofício: Culinária +3, Ofício: Entalhar Madeira +1, Debater (Barganha) +1, Saltar +1, Língua: Westron (Geral) +5, Prestidigitação (Punga) +1, Saber: História (Hobbits) +5, Saber: Raça (Hobbits) +6, Saber: Reino (O Condado) +5, Observar (Avistar) +2, Persuadir (Engambelar) +1, Combate de Alcance: Armas de Arremesso (Adaga) +2, Esquadrinhar +2, Dissimulação (Ação Sorrateira) +5, Sobrevivência (Colinas) +1

VANTAGENS: Esquiva, Tesouro 1

DEFEITOS: Nenhum

SAÚDE: 8

CORAGEM: 3

RENOME: 0

EQUIPAMENTO: Adagas (3), armadura de couro, ferramentas de ladrão

*: Atributo ou reação preferenciais



*Mais inquieto e aventuroso do que a maioria dos membros de sua raça, Broca Tûk começou a empreender viagens fora do Condado logo depois de chegar à maioridade. Encontrando-se envolvido - bastante inocentemente, como ele se apressaria em assegurar - numa enrascada atrás de outra, logo desenvolveu as habilidades necessárias para sobreviver - e talvez lucrar alguma coisa - num mundo tantas vezes frio e hostil. Mas apesar de sua opção pela ocupação de ladrão, ele é bondoso e compreensivo, sempre pronto a usar seus talentos para proteger gente inocente do mal ou desferir um golpe para tornar o mundo um lugar mais seguro. E, se com isso, por acaso, ele conseguir surrupiar algumas moedas, melhor ainda.*

# BELENGOL



RAÇA: Homem (dúnadan)

HABILIDADES RACIAIS: Adaptável (+2 em Presteza), Domínio do Homem, Perito

ATRIBUTOS: Porte 12 (+3)*, Agilidade 7 ((0), Percepção 7 ((0), Força 6 ((0), Vitalidade 8 (+1), Espírito 12 (+3)*

REAÇÕES: Vigor +1, Presteza +2, Força de Vontade +3*, Sabedoria +3

ORDEM: Mágico

HABILIDADES DE ORDEM: Lançar Encantamentos 1

MAGIAS: Criar Luz, Atear Fogo, Raio, Encanto de Desobstrução, Extinguir o Fogo

EVOLUÇÕES: 0

PERÍCIAS: Debater (Parlamentar) +1, Jogos (Adivinhas) +1, Cura (Tratar Doença) +1, Inquirir (Conversar) +1, Inspirar +4, Intimidar +5, Língua: Órquico (dialeto setentrional) +1, Língua: Quenya +3, Língua: Língua de Rohan +1, Língua: Sindarin +3, Língua: Westron (Geral) +5. Saber: Magia +3, Saber: História (Anões, Elfos, Homens) +5, Saber: Raça (Anões, Elfos, Homens) +5, Saber: Reino (Eriador, Gondor, Rhovanion) +5, Saber: Anéis de Poder +1, Observar (Avistar) +2, Persuadir (Oratória) +1, Correr +2, Dissimulação (Esconder-se) +2, Noção do Clima +1

VANTAGENS: Armadura de Heróis, Obstinado, Incansável, Valoroso

DEFEITOS: Arrogante

SAÚDE: 8

CORAGEM: 4

RENOME: 0

EQUIPAMENTO: Cajado, vestes, adaga

*: Atributo ou reação preferenciais

*Um dúnadan de Eriador, Belengol carecia da robustez de corpo para se tornar um guardião, por isso voltou-se para o estudo do conhecimento arcano e dos tomos antigos. De coração nobre e tão valoroso quanto qualquer guerreiro, ele estudou tanto com Gandalf quanto com Radagast, e espera um dia tornar-se um mago após demonstrar como é capaz de usar seus encantos e suas habilidades para combater a Sombra.*

# THARTALION

RAÇA: Homem (homem médio)

HABILIDADES RACIAIS: Adaptável (+2 em Presteza), Domínio do Homem, Perito

ATRIBUTOS: Porte 11 (+2)*, Agilidade 10 (+2), Percepção 5 ((0), Força 12 (+3)*, Vitalidade 8 (+1), Espírito 6 ((0)

REAÇÕES: Vigor +3, Presteza +4, Força de Vontade +2*, Sabedoria +2

ORDEM: Nobre

HABILIDADES DE ORDEM: Deferência

EVOLUÇÕES: 0

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas (Espada Longa) +6, Debater (Parlamentar ) +2, Ofício: Pintura +1, Inspirar +4, Intimidar +4, Língua: Sindarin +1, Língua: Westron (Geral) +5, Saber: História (Gondor) +5, Saber: Raça (Homens) +3, Saber: Reino (Gondor) +4, Observar (Avistar) +2, Persuadir (Cativar) +1, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +2, Montar (Cavalo) +2, Correr +1

VANTAGENS: Posição 1, Severo

DEFEITOS: Dever (liderar bem o seu povo)

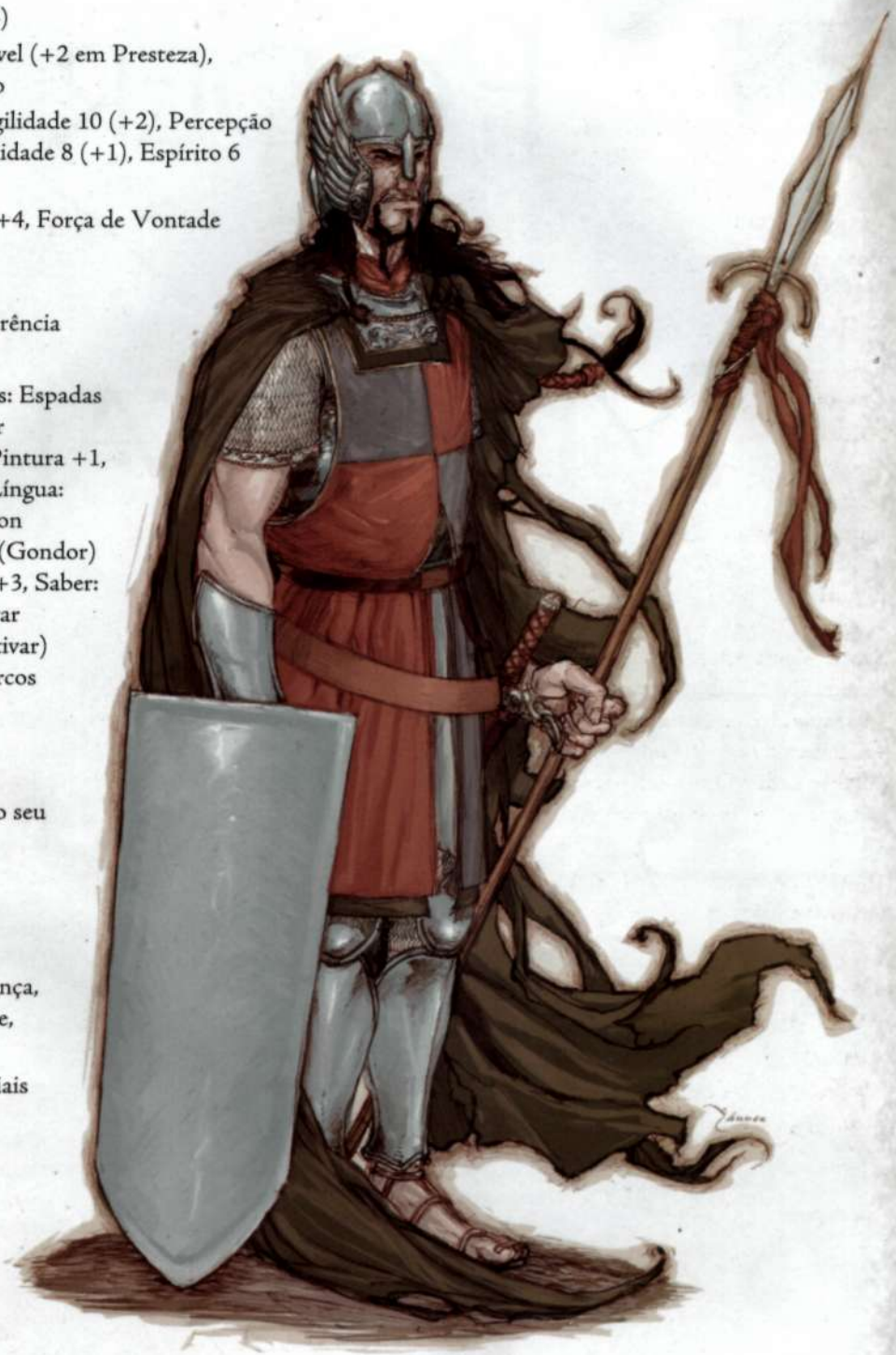
SAÚDE: 11

CORAGEM: 4

RENOME: 0

EQUIPAMENTO: espada longa, lança, cotá de malha, escudo grande, cavalo

*: Atributo ou reação preferenciais



*O quarto filho de um nobre de Gondor, Tarthalion sempre desfrutou de uma vida de relativa comodidade. Não se contentando em passar seus dias no ócio, forçou-se a aprender as artes do guerreiro, tornando-se também um bom cavaleiro. Apesar de estar pronto e disposto a ajudar a governar seu povo se for chamado a fazê-lo, em seu coração ele anseia pelas maravilhas da aventura e a glória da batalha contra a Sombra.*

*Capítulo Dois*

# PODER E MAJESTADE

*"– Bem – disse Boromir –, quando cabeças estão perdidas, corpos devem servir, como dizemos em minha terra."*
*– A Sociedade do Anel*

A primeira coisa a se determinar a respeito do seu personagem é a pontuação dos *atributos*. Os atributos representam as capacidades e características inatas de um personagem: sua força, rapidez, inteligência, vigor, sabedoria e perceptividade.

## Atributos

A pontuação de cada atributo varia entre 2 (extremamente fraco) e 12 (surpreendente), embora os sábios e poderosos da Terra-média algumas vezes apresentem pontuações ainda mais altas. Por exemplo, os ajustes raciais — mencionados na descrição da cada raça, no Capítulo Três — podem aumentar ou diminuir um atributo além ou aquém do intervalo padrão.

A pontuação máxima inicial em qualquer um de seus atributos é 12, mais o ajuste para sua raça. Um hobbit Cascalva, por exemplo, apresenta Agilidade e Percepção iniciais máximas iguais a 13, e Força inicial máxima 11. Sua pontuação mínima em qualquer atributo é 1, independentemente das penalidades raciais.

### Gerando Seus Atributos

Você pode gerar os atributos de seu personagem de duas maneiras: usando o método aleatório ou o método de seleção. Em geral, a seleção tende a criar personagens mais equilibrados, enquanto o método aleatório pode conferir valores extraordinariamente altos e baixos. Entretanto, os dois métodos criam personagens de estatura heróica, muito mais dotados do que o habitante típico da Terra-média.

Seja qual for o método, a raça escolhida por você pode alterar as pontuações de alguns atributos e afetar que pontuação é dada a cada atributo. Para mais informações veja o Capítulo Três.



# Atributos

## Método Aleatório

Para determinar seus atributos aleatoriamente, lance 2d6 nove vezes. Depois, selecione os seis resultados mais altos e designe-os aos atributos de sua escolha. Por exemplo, suponha que seus nove resultados sejam 2, 4, 5, 5, 6, 7, 9, 9 e 11. Você descarta os três mais baixos — 2, 4 e um dos 5s — e mantém os demais. Se quiser interpretar um guerreiro, você poderia colocar o 11 em Força, um dos 9s em Porte ou Agilidade. Se quiser interpretar um personagem com grande presença, você poderia atribuir o 11 ao Porte, ao invés de Força. Depois de ter designado seus atributos, utilize as orientações do Capítulo Quatro para escolher dois *atributos preferenciais*.

## Método de Seleção

Para usar o método de seleção, atribua como quiser as seguintes pontuações aos seus atributos: 10, 9, 7, 7, 5 e 4. Então, distribua mais 8 pontos entre suas pontuações. Cada ponto aumenta a pontuação do atributo em 1. Você não pode subtrair pontos de um atributo e adicioná-los a um outro, nem usar pontos para elevar uma pontuação acima de 12.

Por exemplo, para criar o guerreiro descrito acima, você poderia usar 10 em Força, 9 em Vitalidade, 7 em Agilidade, 7 em Porte, 5 em Percepção e 4 em Espírito. Então você usaria 2 pontos para aumentar a Força do herói para 12, 2 pontos tanto em Vitalidade quanto em Agilidade, e os 2 pontos restantes para aumentar seu Espírito. Depois de selecionar seus atributos, utilize as orientações do Capítulo Quatro para escolher dois atributos preferenciais.

## Modificadores de Atributo

Cada atributo fornece um *modificador de atributo* (relacionados na tabela da página 48), que varia entre —3 e 3, às vezes mais. Esses modificadores são acrescidos aos testes de perícia e de atributo sempre que você tentar realizar uma ação relacionada a um atributo.

Por exemplo, a perícia com Arcos depende de Agilidade, de modo que, sempre que você fizer um teste para ver se acerta um orc com uma flecha, você vai acrescentar seu modificador de Agilidade. Os modificadores de atributo também fornecem as pontuações iniciais para suas reações (v. página 48).

# Atributos Primários



## Porte (Prt)

*"Um poder e uma realeza tão grandes revelaram-se em Aragorn (...) que muitos bárbaros pararam (...); outros olharam para o céu cheios de dúvidas."*
*— As Duas Torres*

A majestade de Aragorn e Denethor. O poder de Gandalf e do Rei dos Bruxos. A presença de Elrond e Galadriel. Todos são exemplos de Porte.

Porte representa a força da personalidade de seu herói, a presença e a habilidade que ele tem de inspirar emoções como assombro, obediência, temor e respeito nas outras pessoas. Por esse motivo, é um dos atributos mais importantes, pois reflete uma qualidade possuída pela maioria dos heróis. Um verdadeiro herói tem confiança em si mesmo e na integridade de sua demanda. Essa confiança se revela ao encontrar aqueles que se opõem a ele ou criam obstáculos. Mesmo personagens como Samwise e Pippin mostraram-se detentores de grande Porte quando necessário. Mas os principais servos do Inimigo, poderosos e aterrorizantes, também têm grande Porte.

No jogo, Porte afeta:

- Testes das perícias: Inquirir, Inspirar, Intimidar, Imitação, Trovar, Persuadir e Montar.
- O poder ou o efeito de muitos encantamentos.

Você pode avaliar a intensidade do Porte de uma outra pessoa com base na



maneira como ela se comporta. Isso requer um teste de Discernimento ou Observar (Avistar) com NA 5. Um sucesso marginal revela o Porte da pessoa com uma margem de erro de 3 pontos, um sucesso total revela o valor com uma margem de erro de 2 pontos, um sucesso superior erra apenas por 1 ponto, e um sucesso extraordinário dá a você o montante exato. Uma falha leva o personagem a avaliar erroneamente, o Porte do indivíduo, com uma margem semelhante e da maneira mais desvantajosa possível.

As pessoas podem ocultar o próprio Porte se assim o desejarem, o que lhes permite viajar sob disfarce, passar despercebidas e tranqüilizar seus inimigos, levando-os a uma falsa sensação de segurança. Se você quiser fazer isso, reduza voluntariamente seu Porte até o total desejado e informe o Narrador. Enquanto sua pontuação em Porte permanecer reduzida, você utiliza o modificador adequado para essa pontuação. Outras pessoas podem obter pelo menos um vislumbre de seu verdadeiro Porte fazendo um teste resistido de Esquadrinhar contra seu Porte normal. Você pode abandonar seu disfarce a qualquer momento e revelar todo seu verdadeiro Porte, com a possibilidade de, ao fazê-lo, obter um bônus nos testes das perícias apropriadas.

## Agilidade (Agi)

*"Abaixando-se para se defender de um golpe de Aragorn, e com a rapidez de uma serpente em seu bote, ele atacou a Comitiva e investiu com a lança na direção de Frodo."*
*— A Sociedade do Anel*

A agilidade e a graça dos elfos. A sutileza e a destreza de um ladrão hobbit. A velocidade em combate de um cavaleiro de Rohan. Todos são exemplos de Agilidade.

A Agilidade representa a coordenação, a habilidade e a perícia do personagem. Você usa a Agilidade para fazer trabalhos delicados, pendurar-se numa corda e mover-se furtivamente. Guerreiros e arqueiros habilidosos, como Legolas e Éomer, e gatunos ardilosos, como Bilbo, têm a tendência a possuir Agilidade alta. Gente grande e desajeitada, como alguns orcs e trolls, possuem Agilidade baixa.

Em termos de jogo, a Agilidade afeta:

- **Precisão:** Agilidade governa sua capacidade de atingir alvos em combate com as perícias Combate com Armas e Combate de Alcance.
- **Iniciativa:** Agilidade ajuda você a agir primeiro em combate, desde que esteja ciente da presença de seus inimigos.
- Testes de perícia: Acrobacia, perícias ligadas a Combate com Armas, Ofício, Jogos, Prestidigitação, perícias ligadas a Combate de Alcance, e Dissimulação.

## Percepção (Per)

*"Quando Frodo se aproximou, Passolargo jogou o capuz para trás, deixando à vista uma cabeça despenteada, coberta de cabelos escuros com mechas grisalhas, e num rosto austero e pálido um par de olhos cinzentos e penetrantes."*
*— A Sociedade do Anel*

Os olhos de lince dos elfos e dos hobbits. O nariz bom de faro de Gollum. Os ouvidos aguçados de Samwise. Todos são exemplos de Percepção.

Percepção representa a consciência que você tem daquilo que está ao seu redor, incluindo-se a habilidade de avistar o que está escondido. As pessoas cujas vidas dependem de sua capacidade de perceber as coisas, como guerreiros e guardiões, normalmente têm pontuações elevadas em Percepção. As pessoas que não prestam atenção ao que está acontecendo em volta delas, ou que não são muito observadoras, apresentam pontuações baixas em Percepção. Você utiliza Percepção para ver um gatuno aproximando-se sorrateiramente, para ouvir uma conversa atrás da porta, ou para sentir o cheiro da fumaça de uma fogueira.

Em termos de jogo, Percepção afeta:

- Testes das perícias: Discernimento, Observar, Esquadrinhar, Sobrevivência e Noção do Clima.

## Força (For)

*"De repente agarrou-os. A força dos e braços compridos ombros era aterradora."*
*— As Duas Torres*

A força e a tenacidade dos anões. Os poderosos músculos dos orcs e dos trolls. A força muscular de homens como Boromir e Helm Mão-de-Martelo. Todos são exemplos de Força.

Força representa sua força muscular, sua capacidade de aplicar força com o poder de seus braços. Guerreiros audazes, como Beregond e Glorfindel, e raças como a dos anões e dos orcs têm a tendência a ter Força elevada. Fracotes, como Gríma Língua de Cobra, possuem Força baixa. Você utiliza Força para erguer uma árvore caída que imprensa um amigo contra o solo, para desferir golpes violentos, vencer disputas de quebra-de-braço e pôr abaixo portas trancadas.

No jogo, Força afeta:

- **Erguer e Carregar:** Na categoria fardo mediano, você á capaz de erguer um número de quilos igual a sua Força vezes 4,5. Você consegue carregar até o dobro desse montante (For x 9) como fardo pesado, e três vezes isso (For x 13,5) como carga muito pesada. Quanto mais você carregar,

maior será a probabilidade de ficar cansado (veja o parágrafo "Fadiga", na página 248).

- **Dano:** o dano provocado pelo personagem em combate armado e desarmado.
- Testes das perícias: Escalar, Saltar, Correr, Metalurgia, Alvenaria, Nadar e Condutor.

## Vitalidade (Vit)

*"— Sim — disse Aragorn. — Todos nós precisaremos da resistência dos anões!"*
*— As Duas Torres*

A resistência dos anões. A rijeza dos hobbits. O vigor eterno dos Nazgûl. Todos são exemplos de Vitalidade.

Vitalidade representa seu vigor, seu alento e sua saúde. Pessoas fortes e robustas, como os anões ou os guardiões, tem a tendência a apresentar Vitalidade alta. Gente fraca ou débil tem Vitalidade baixa.

Em termos de jogo, a Vitalidade governa:

- **Resistência a Ferimentos:** Vitalidade determina sua Saúde (ver página 49), o que indica quantos ferimentos você é capaz de suportar.

## Espírito (Esp)

*"Estava enxergando o rosto de Faramir, agora sem a máscara: era austero e dominador, e uma sagacidade aguda se escondia atrás de seu olhar penetrante."*
*— As Duas Torres*

A memória de Gandalf e de Denethor. A intuição de Galadriel. A razão de Elrond. Todos são exemplos de Espírito.

Espírito representa sua memória, a capacidade para o pensamento elevado e ponderado, o intelecto, e um repertório de conhecimentos básicos. Os Sábios valorizam Espírito, ao passo que Sauron e Saruman o desprezam em seus servidores.

Em termos de jogo, Espírito governa:

- Testes das perícias: Avaliar, Ocultar, Debater, Disfarce, Cura, Língua, Saber, Arte Naval, Poliorcética e Rastrear.

**Tabela 2.1: Modificadores de Atributo**

Esta tabela indica os modificadores para seus atributos. Para facilitar a consulta, a planilha de personagem tem um espaço onde você pode anotá-los.

| Nível do Atributo | Modificador |
|---|---|
| 0–1 | -3 |
| 2 | -2 |
| 3 | -1 |
| 4–7 | ±0 |
| 8–9 | +1 |
| 10–11 | +2 |
| 12–13 | +3 |
| 14–15 | +4 |
| 16–17 | +5 |
| 18+ | +1 a cada |

# Atributos Secundários

Além de Porte, Agilidade, Percepção, Força, Vitalidade e Espírito, os personagens têm vários outros atributos que definem o que eles são capazes de fazer. São derivados dos atributos primários de várias maneiras.

Para calcular os atributos secundários, use os valores finais dos atributos com os quais seu personagem começa o jogo: os valores totalizados após a determinação das pontuações basais e da aplicação de modificadores, em função da raça do personagem. Você pode melhorar os atributos secundários independentemente com algumas características ou por meio de evolução (ver Capítulo Onze). Mas, depois de começado o jogo, acréscimos (ou decréscimos) em seus atributos primários não afetam seus atributos secundários. Exemplo: se você começar o jogo com Vigor +2, com base em sua Força 10, e durante o jogo sua Força cair para 6 (modificador (0), devido a uma maldição, seu Vigor continuará a ser +2.

## Reações

Utilizando seus modificadores de atributo, você agora vai determinar as reações de seu personagem: atributos secundários que permitem a ele evitar ferimentos, o perigo e outras ameaças. Exemplo: esquivar-se de uma flecha ou de um golpe de espada é uma reação baseada em Presteza. Não se deixar iludir pelas palavras enganadoras de um espião é uma reação baseada em Sabedoria. Resistir ao afã dos torturadores de Saruman seria uma reação baseada em Vigor ou Força de Vontade, dependendo das circunstâncias. O Narrador decide qual reação se aplica a uma determinada situação.

Cada reação — Vigor, Presteza, Força de Vontade, Sabedoria — é derivada de um de dois modificadores de atributo, como mostrado na Tabela 2.2. Escolha o maior dos dois modificadores para cada um dos atributos aplicáveis, então anote as pontuações em sua ficha de personagem como suas reações iniciais. A raça, ordem e as características de seu personagem podem modifi-

**Tabela 2.2: Reações**

| Reação | Escolha o Melhor Modificador Entre: |
|---|---|
| Vigor | Força ou Vitalidade |
| Presteza | Agilidade ou Percepção |
| Força de Vontade | Porte ou Espírito |
| Sabedoria | Porte ou Percepção |

car suas reações, seja permanentemente ou para determinados fins. Utilize as orientações do Capítulo Quatro para escolher uma *reação preferencial.*

**EXEMPLO:** *Menelcar, o Guerreiro, tem Força 10 (modificador +2) e Vitalidade 8 (modificador +1). Ao determinar seu Vigor inicial, ele seleciona o melhor dentre esses dois, o +2 de Força, e anota esse valor em sua ficha de personagem como "Vigor".*



## Vigor

*"— São uma raça notável — disse o Diretor, balançando a cabeça. — De fibra muito forte, julgo eu."*
*— O Retorno do Rei*

O Vigor representa sua rijeza: sua capacidade de suportar a dor, livrar-se dos efeitos de venenos ou de enfermidades, resistir ao calor ou ao frio extremos, e assim por diante. É determinado pelo maior modificador entre Força e Vitalidade.

## Presteza

*"Uma esquiva rápida o salvara, e ele tinha derrubado seu orc: um golpe vigoroso com sua espada do Túmulo."*
*— A Sociedade do Anel*

Presteza representa sua velocidade e seus reflexos: sua capacidade de evitar golpes de espada e perigos semelhantes. Você a utiliza para fazer um teste de reação a fim de se esquivar dos ataques de seus inimigos mas, mesmo sem isso, Presteza torna seu personagem mais difícil de ser atingido. Também ajuda você a se manter de pé numa trilha escorregadia, desviar os olhos a tempo quando um dragão olhar fixamente em sua direção, ou pegar um objeto em queda antes dele se espatifar no chão. É determinada pelo maior modificador entre Agilidade e Percepção.

## Força de Vontade

*"Por um momento, os olhos de Denethor voltaram a brilhar quando se fixaram em Gandalf, e Pippin sentiu mais uma vez a tensão entre as disposições de ambos (...)"*
*— O Retorno do Rei*

Força de Vontade representa a força do seu caráter: a capacidade de afastar o medo e a dominação, e de permanecer fiel a si mesmo e a sua palavra, independentemente dos agrados ou das torturas do Inimigo. Você também pode fazer testes de Força de Vontade para se envolver em disputas de vontade com outros personagens (ver página 222). É determinada pelo maior modificador entre Porte e Espírito.

## Sabedoria

*"É sábio reconhecer a necessidade, quando todas as outras soluções já foram ponderadas, embora possa parecer tolice para aqueles que têm falsas esperanças."*
*— Gandalf, A Sociedade do Anel*

Sabedoria representa seu bom senso e, até certo grau, seu discernimento: sua capacidade de determinar aquilo que é verdadeiro, ou o melhor curso de ação, o que os outros sentem ou no que acreditam. Você a utiliza principalmente para resistir às tentativas de logro, como as palavras melífluas de Saruman. É determinada pelo maior modificador entre Porte e Percepção.

## Defesa

Defesa representa sua capacidade natural de evitar golpes e disparos de armas durante um combate. Seu nível de Defesa é igual a 10 mais seu modificador de Agilidade.

## Saúde

*"[Boromir] estava sentado e recostado numa grande árvore, como se descansasse. Mas Aragorn viu que ele estava perfurado por muitas flechas com plumas negras (...)"*
*— As Duas Torres*

Todos os personagens possuem um nível de *Saúde* igual à Vitalidade mais o modificador de Força. Saúde representa a quantidade de dano, em número de Pontos de Ferimento, que um personagem é capaz de suportar antes de cair para o Nível de Ferimento imediatamente inferior. Exemplo: Menelcar tem Força 10 (modificador +2) e Vitalidade 8. Portanto, ele tem Saúde 10 (8 + 2), e consegue suportar 10 pontos em ferimentos antes de perder um Nível de Ferimento. Em outras palavras, depois de 10 pontos de dano, ele fica Atordoado; depois de mais 10, Machucado; e assim por diante. Certas características ou habilidades raciais modificam a Saúde e seu personagem pode melhorar a Saúde dele com o

## As Qualidades de um Herói

Embora os atributos, a ordem, as perícias e as características de seu personagem indiquem o que ele é capaz de fazer, não dizem realmente quem ele é. Isso não é algo que se possa quantificar em números. Você deve definir isso sozinho, como parte da criação e da interpretação de um personagem no fabuloso mundo da Terra-média.

Mas, para o *RPG O Senhor dos Anéis*, você não pode simplesmente criar qualquer tipo de personagem. Precisa ser um personagem adequado ao cenário, que personifique as qualidades descritas como virtuosas. Em resumo, você precisa criar um herói.

Entre as características dos heróis da Terra-média incluem-se:

### Compaixão

*"(...) no fundo de seu coração havia algo que o impedia: ele não conseguia atacar aquela coisa caída na poeira, abandonada, arruinada, absolutamente desgraçada."*

*— O Retorno do Rei*

Os heróis compartilham dos sentimentos de outras pessoas e se apiedam até mesmo das criaturas mais perversas e miseráveis, tais como Gollum. Eles não matam seus inimigos injustificadamente, mesmo quando parece prudente fazê-lo, pois isso violaria o código dos heróis. Tanto Gandalf quanto Frodo poupam Saruman e, embora muita maldade pudesse ter sido evitada caso não o tivessem feito, no final, ambos reconhecem que a decisão foi acertada.

### Livre-arbítrio com Responsabilidade

*"(...) fosse [você] dez vezes mais sábio não teria o direito de comandar a mim e aos meus em seu próprio benefício como desejava (...)"*

*— Théoden, As Duas Torres*

Como se discute no Capítulo Dez, o livre-arbítrio é um dos conceitos mais importantes em *O Senhor dos Anéis*. Todos fazem uma escolha entre o bem e o mal, e os heróis escolhem o bem. Exercer controle sobre a vontade de outra pessoa é uma das maiores perversidades possíveis e os heróis rejeitam completamente essa possibilidade, sabendo que a verdadeira sabedoria está em permitir que cada pessoa escolha seu próprio caminho.

### Generosidade

*"(...) então digo a você, Gimli, filho de Glóin, que suas mãos vão se encher de ouro e, apesar disso, o ouro não vai dominá-lo.*

*— Galadriel, A Sociedade do Anel*

Os heróis ofertam generosamente, tanto a si mesmos como a seus bens, de acordo com a necessidade. Exemplo: Théoden dá Scadufax a Gandalf, estimado como é esse grande cavalo, porque Gandalf o merece, precisa dele e desenvolveu um laço de amizade com ele. Os heróis, normalmente adquirem glória e riquezas em suas vidas, mas obtê-las não é sua principal motivação. Os maus e covardes é que são gananciosos, cúpidos e invejosos, buscando freqüentemente o ouro pelo ouro.

### Honestidade e Eqüidade

*"— Eu não enganaria nem mesmo um orc com uma mentira (...)"*

*— Faramir, As Duas Torres*

Os heróis tratam as outras pessoas sempre com honestidade e eqüidade. Embora possam, como Gandalf, não revelar tudo o que sabem, simplesmente para satisfazer a curiosidade de outras pessoas, um verdadeiro herói não evita nem contorna a verdade quando é chegada a hora.

## Honra e Nobreza

*"— Somos sinceros, nós, homens de Gondor. Raramente nos vangloriamos, e então confirmamos nossas palavras, ou morremos na tentativa."*
*— Faramir, As Duas Torres*

Do mais alto senhor de Gondor ao mais ínfimo hobbit do Condado, os verdadeiros heróis sempre demonstram as qualidades clássicas da nobreza e da honra. São fiéis a sua palavra, tratam as outras pessoas com a eqüidade e o respeito devidos — independente da posição social — e possuem aquela gentileza de espírito que marca o verdadeiro nobre.

## Moderação

*"— Legolas está certo — disse Aragorn baixinho. — Não podemos atirar num velho desse modo, traiçoeiramente e sem desafio, qualquer que seja o medo ou a dúvida que tenhamos."*
*— As Duas Torres*

Já tocamos neste ponto anteriormente, mas é algo que se presta à repetição: os heróis da Terra-média não são assassinos que fazem picadinho de todos aqueles que os enfurecem ou ameaçam indiscriminadamente, nem derramam sangue desnecessariamente. Matam em batalha e geralmente realizam grandes proezas com as armas, mas isso é diferente de abater impiedosamente qualquer pessoa ou coisa que lhes atravesse o caminho. Eles exercitam a moderação, matando seus inimigos somente
quando isso é absolutamente necessário.

## Auto-sacrifício

*"— Muitas vezes precisa ser assim, Sam, quando as coisas correm perigo: alguém tem de desistir delas, perdê-las, para que outros possam tê-las."*
*— Frodo, O Retorno do Rei*

Talvez seja esse o ponto mais importante de todos: os heróis da Terra-média são capazes de auto-sacrifício. Entregam-se até a morte para manter o mundo a salvo do Senhor do Escuro e de seus lacaios. Frodo, um hobbit sem qualquer poder, viaja voluntariamente até Mordor, numa missão aparentemente sem esperança, porque é a coisa certa a ser feita em prol de um bem maior. Aragorn adia sua própria felicidade por décadas para ajudar a salvar os Povos Livres da Sombra. Boromir sacrifica a própria vida para expiar suas más-ações e salvar dois hobbits. Esses heróis não se importam com recompensas e glórias. O cumprimento da demanda é recompensa suficiente.

## Bravura

*"— Por nossos esforços, o povo selvagem do Leste ainda não avançou, e o terror de Morgul é mantido sob controle (...)"*
*— Boromir, A Sociedade do Anel*

Os heróis da Terra-média possuem grande valor. São corajosos, têm a força de vontade e o espírito necessários para irem de encontro aos temíveis servos do Senhor do Escuro e a eles se oporem. Não se furtam ao perigo, apesar de suas próprias vidas estarem ameaçadas.

## Sabedoria

*"— (...) Pois mesmo os muito sábios não conseguem ver os dois lados."*
*— Gandalf, A Sociedade do Anel*

Os heróis possuem sabedoria e discernimento. Entendem suas próprias limitações e são capazes de julgar o valor e a verdade das coisas imparcialmente, e não de acordo com seus próprios interesses ou desejos frívolos. Eles se dão conta, por exemplo, de que não ousam utilizar o Anel de Sauron, embora seu poder pudesse permitir que eles o derrotassem.

tempo, por meio de pontos de experiência e evolução. Calcule a Saúde inicial de seu personagem e registre-a em sua ficha de personagem.

Personagens de tamanho Médio (elfos e humanos) têm 5 Níveis de Ferimento. Personagens Pequenos (hobbits) têm 4 Níveis de Ferimento. Apesar de serem considerados Pequenos, os anões apresentam 5 Níveis de Ferimento devido à habilidade racial Robusto.

### Nível de Ferimento

À medida que sofrem dano, os personagens evoluiem ao longo de uma série de *Níveis de Ferimento* que descreve sua condição. Depois de Sadio (o estado normal de um personagem), os outros Níveis de Ferimento são: Atordoado, Machucado, Ferido, Incapacitado e À Beira da Morte. Cair abaixo de À Beira da Morte significa que o personagem morreu devido aos ferimentos recebidos.

Dentro de cada Nível de Ferimento, o personagem consegue suportar uma quantidade de dano igual à sua Saúde. Assim que tiver acumulado dano igual à sua Saúde no presente Nível de Ferimento, ele cai para o Nível de Ferimento seguinte e ali começa a acumular dano. Á medida que o personagem sofre dano e cai de um Nível de Ferimento para outro, os ferimentos prejudicam sua capacidade de executar ações, o que resulta em penalidades que se aplicam a todos os testes físicos, bem como à maioria dos testes mentais (ver páginas 244-248 para mais informações).

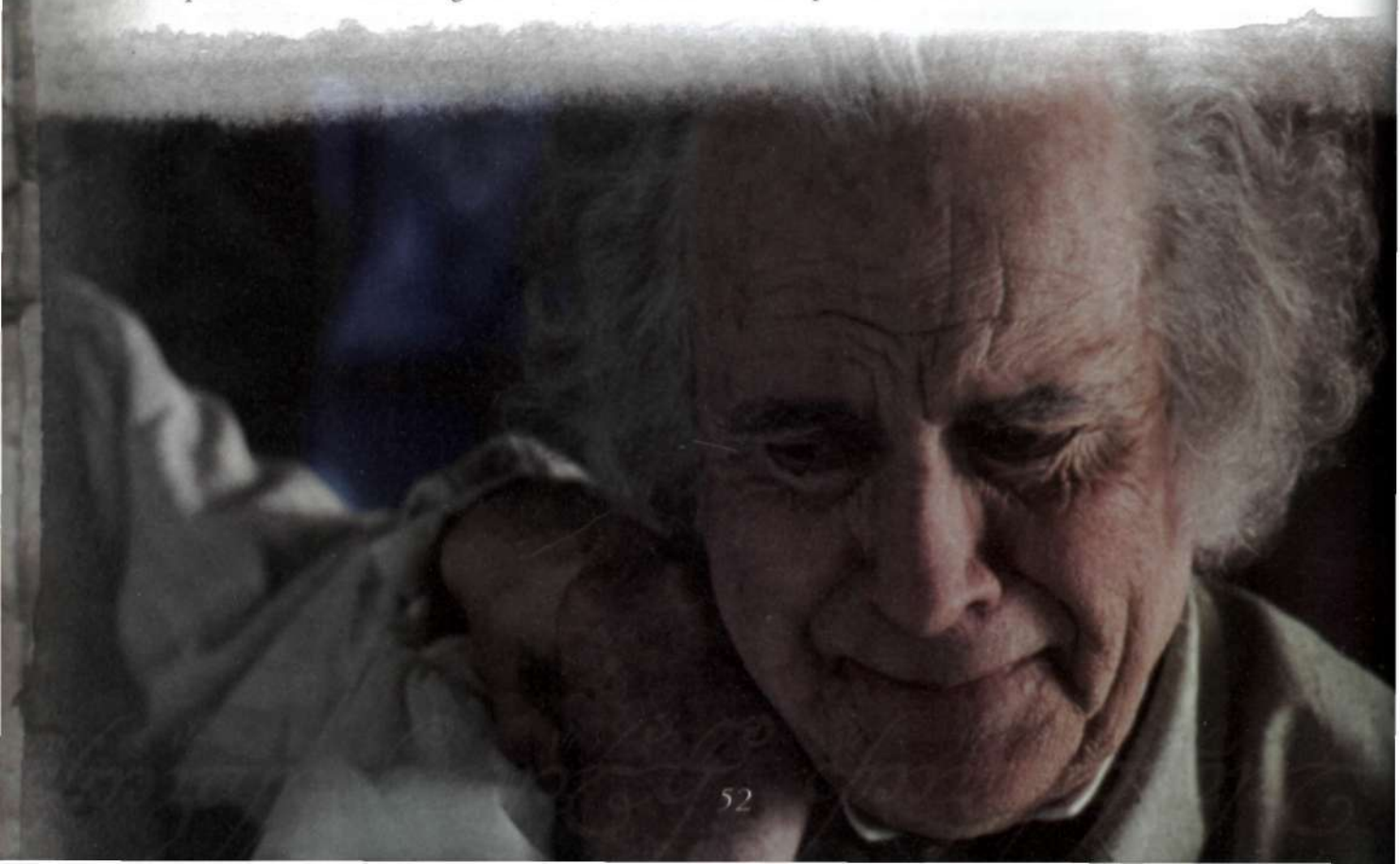
### Nível de Fadiga

*"— Estou cansado demais para decidir (...) E suponho que todos vocês estejam tão cansados quanto eu, ou ainda mais cansados. É melhor pararmos aqui pelo resto da noite."*
*— Gandalf, A Sociedade do Anel*

Seu personagem tem seis Níveis de Fadiga: Vigoroso (totalmente descansado), Esbaforido, Cansado, Fatigado, Extenuado e Exausto. Se ele se esforçar demais, arrisca-se a cair para o nível seguinte, ficando, assim, mais cansado e menos capaz de funcionar efetivamente. Sob certas condições — como viagem, marcha, combate, lançamento de encantos, ou ficar acordado por muito tempo —, o personagem tem de ser bem sucedido em um teste de Vigor para resistir à perda de um nível de Fadiga. (Algumas características modificam a habilidade que o personagem tem de suportar Fadiga). Uma vez fatigado, o herói tem de descansar para recuperar os níveis perdidos de modo a poder retornar ao nível Vigoroso. Veja as páginas 248 — 250, para mais detalhes sobre a perda e a reaquisição de Níveis de Fadiga e os efeitos do cansaço.

## Outros Atributos

Os personagens apresentam mais três atributos, embora eles não sejam derivados dos seis primários: Coragem, Renome e Tamanho.





## Coragem

*"— A coragem pode ser encontrada em lugares improváveis."*
*— Gildor, A Sociedade do Anel*

Os personagens dos jogadores no *RPG O Senhor dos Anéis* são exemplos ilustres de suas raças e ordens. Não são apenas heróis da Terra-média e, muitas vezes, inspiração para os Povos Livres de todos os lugares, como são os personagens mais importantes do seu jogo. Por isso, eles possuem qualidades heróicas e um destino nobre que os distinguem da maioria das pessoas. Em resumo, eles são "especiais". Para representar isso, eles possuem um atributo chamado Coragem.

Seu personagem começa o jogo com 3 pontos de Coragem. Alguns personagens, em virtude de sua raça ou ordem, começam com mais. Ao longo do jogo, um personagem pode usar sua Coragem para ajudar a alcançar seus objetivos e até mesmo conseguir o impossível.

### Gastando Coragem

Você pode gastar Coragem por seu personagem de duas maneiras diferentes. Independente de quanta Coragem ele possui, de que maneira você a utiliza, ou em quais testes, você não pode gastar mais do que 4 pontos de Coragem numa única rodada.

Você pode usar Coragem para melhorar seus resultados. Cada ponto de Coragem gasto num teste adiciona um bônus igual a +3 ao resultado do teste. Você não precisa especificar previamente que pretende usar Coragem para melhorar o resultado de um teste. Ao invés disso, você pode fazer o teste e então, depois de ver os resultados, decidir se gasta ou não Coragem e, em caso afirmativo, quantos pontos serão aplicados.

Em algumas circunstâncias, o Narrador pode exigir que você gaste 1 ponto de Coragem simplesmente para tentar realizar uma tarefa extremamente difícil, porém proveitosa, tal como atacar o Senhor dos Nazgûl. Em outras palavras, você tem de pagar 1 ponto de Coragem como pré-requisito para fazer um teste. Nessa situação, o personagem não recebe bônus pelo ponto de Coragem. Gastá-lo permite apenas que ele faça a tentativa.

### Recuperando Coragem

Cedo ou tarde, um personagem readquire a Coragem que utiliza durante o jogo. As circunstâncias e os critérios do Narrador determinam com que rapidez isso acontece. Algumas características ou habilidades de ordem também podem afetar a recuperação de Coragem.

Se um personagem gastar Coragem de tal modo que isso beneficie a história, ou ajude no desenvolvimento da mesma de maneira divertida ou dramática, ou com objetivos heróicos, nobres, envolvendo auto-sacrifício e apropriados ao personagem, ele recupera a Coragem despendida ao final da cena ou ainda, se o Narrador preferir, logo depois de gastá-la. Exemplo: um personagem que utiliza 2 pontos de Coragem para afastar com sucesso uma horda de orcs, a fim de que os homens feridos possam escapar para um lugar seguro, deve recuperar essa Coragem rapidamente. Em geral, essa regra também se aplica se um personagem utilizar Coragem para evitar parecer tolo ou nada heróico. É melhor gastar Coragem do que ser vítima de um resultado baixo nos dados, o que faz o personagem parecer ruim e, muitas vezes, atrapalha a história.

Por outro lado, se um personagem usar Coragem para se exibir, para ganho pessoal ou para outros propósitos nada heróicos, ignóbeis ou egoístas, ele não a recupera até a sessão de jogo seguinte, ou por um longo período de tempo de jogo (dias ou semanas). A Coragem não foi criada para permitir que um personagem pareça forte e valentão, e sim para garantir que ele possa realizar ações heróicas e apropriadamente dramáticas.

### Coragem para Outros Personagens

Apenas os personagens mais importantes da sua crônica devem ter Coragem. Obviamente, isso significa os personagens dos jogadores, mas também inclui PdNs importantes, como os principais antagonistas. Por outro lado, o PdN médio, incluindo-se oponentes de nível baixo como o típico orc, normalmente não tem nenhum ponto de Coragem.

## Renome

*"— Mas eu não lhe peço que fuja do perigo, mas que cavalgue para a batalha, onde sua espada possa conquistar fama e vitória."*
*Éowyn, O Retorno do Rei*

Os heróis de *O Senhor dos Anéis*, particularmente os personagens principais, como os personagens dos jogadores na sua crônica, normalmente são extraordinários e suas qualidades fazem jus a eles. Essas qualidades e as realizações por elas permitidas fazem com que os personagens se tornem bem conhecidos e desenvolvam uma reputação em toda a Terra-média. O *RPG O Senhor dos Anéis* representa essa fama (ou notoriedade) com um atributo chamado Renome. Em geral, quanto maior o Renome de um personagem, mais conhecido e reconhecível ele é. Outras pessoas, inclusive PdNs que ele vier a encontrar, podem ter ouvido falar dele e saber algo a seu respeito.

### Adquirindo Renome

Renome usa a mesma escala dos atributos primários, mas não tem um limite superior. Um personagem poderia ter Renome 20, 30 ou mais, embora Renome 12 seja elevado para a maioria dos personagens. Todos os personagens começam o jogo com Renome 0 — ninguém sabe ainda realmente quem eles são — a menos que o Narrador decida o contrário, por motivos relacionados a uma determinada crônica. Se, por exemplo, o Narrador quisesse conduzir um jogo no qual todos os heróis pertencessem à realeza, poderia fazer com que cada um deles começasse com Renome 5 ou mais.

Os personagens desenvolvem Renome durante o jogo, seja por meio das opções de evolução ou com premiações diretas. Veja o parágrafo "Prêmios em Renome", página 281.

### Usando Renome

O Renome tem dois usos no jogo. Permite que você determine se um personagem conhece outro; e modifica o uso de algumas perícias sociais.

### Testes de Reconhecimento

Renome permite a um personagem fazer um *teste de reconhecimento* para descobrir se já ouviu falar de um outro personagem e, em caso afirmativo, o que sabe a respeito dele. O NA para o teste depende do tamanho da região ou da sociedade que os personagens têm em comum, como pode-se ver na Tabela Testes de Reconhecimento.

Os testes de reconhecimento são geralmente testes de Espírito. Entretanto, se um personagem tiver uma perícia apropriada ligada a Saber (tal como Saber: Raça (elfos), ao determinar quem é Glorfindel), o Narrador pode permitir que ele a utilize no lugar de Espírito. De maneira similar, se os dois personagens compartilharem uma ordem, o Narrador pode deixá-los usar uma perícia apropriada em seus testes de reconhecimento.

Independente do atributo ou da perícia utilizados, o modificador de Renome (ver tabela) para o personagem alvo modifica os resultados do teste. Por exemplo, se Menelcar tentar chegar a uma conclusão de quem é Glorfindel (Renome 16), ele aplica um modificador +3 ao resultado do teste já que Glorfindel é tão renomado.

Se um teste de reconhecimento falhar, o personagem não ouviu falar da outra pessoa ou não consegue se lembrar de nada que possa ter ouvido sobre

**Tabela 2.3 Testes de Reconhecimento**

| Dificuldade Básica | |
|---|---|
| **Dificuldade** | **Região/Sociedade** |
| NA 5 | **Local:** na Vila dos Hobbits, em Minas Tirith |
| NA 10 | **Área:** na Quarta Sul, em Dol Amroth |
| NA 15 | **Região:** no Condado, em Endewaith, no Folde Oriental |
| NA 20 | **Reino:** em Eriador, em Gondor, em Rohan |
| NA 25 | **Mundo:** na Terra-média |

| Modificadores de Reconhecimento | |
|---|---|
| **Situação** | **Modificador do Teste** |
| Alvo da mesma raça | ±0 |
| Alvo de raça amistosa/aliada | -1 |
| Alvo de raça hostil | -2 |
| Alvo da mesma ordem | +1 |
| Alvo da mesma ordem de elite | +2 |

| Modificadores de Renome | |
|---|---|
| **Renome** * | **Modificador do Teste** |
| Renome 1 — 5 | ±0 |
| Renome 6 — 10 | ±1 |
| Renome 11— 15 | ±2 |
| Renome 16 — 20 | ±3 |
| Renome 21 — 25 | ±4 |
| Renome 26 — 30 | ±5 |

* Os modificadores de Renome podem ser aplicados tanto negativa quanto positivamente, dependendo da situação. No caso dos testes de reconhecimento, porém, os modificadores são sempre aplicados positivamente. Um personagem que tenta reconhecer alguém com um Renome alto usa o valor positivo da tal pessoa. O modificador de Renome aumenta o resultado dos dados, tornando mais fácil o sucesso.

ela. Se o teste for bem sucedido, o personagem de fato a conhece. Quanto maior o grau de sucesso, mais coisas ele sabe. Tipicamente, um personagem conhece um PdN (ou vice-versa) com base em suas características, ou devido a feitos famosos específicos que ele tenha realizado.

**Exemplo:** *Depois de muitas aventuras, Menelcar ganha Renome 8. Em Minas Tirith, ele encontra um senhor gondoriano de Dol Amroth. Normalmente, o senhor usaria seu Espírito para fazer um teste de reconhecimento e descobrir o que ele sabe sobre Menelcar, mas já que são ambos de Gondor, o Narrador decide deixá-lo usar sua perícia Saber: Reino (Gondor) +6. O senhor obtém um 8 nos dados, o que dá um resultado para o teste igual a (8 + 6 [graduações de perícia] + 1 [modificador de Espírito] + 1 [alvo da mesma ordem] = ) 17. Como são ambos de Dol Amroth, o NA é igual a 10. O teste do senhor consegue um sucesso superior. Ele ouviu falar de Menelcar e o conhece não apenas por sua bravura e perícia em batalha como também por sua determinação (fruto da vantagem Obstinado). Já que o senhor conhece os rigores da guerra por experiência própria, ele reage bem em relação a Menelcar.*

### Renome e as Perícias Sociais

Os modificadores relacionados na Tabela de Modificadores de Renome podem também se aplicar a alguns usos das perícias sociais e alguns testes de Porte. A situação determina como aplicá-los e se eles servirão como bônus ou penalidade.

Quando for apropriado, faça com que o personagem passe por um teste de reconhecimento para determinar se ele conhece alguém. Se tiver sucesso, a pessoa reconhecida pode aplicar seu modificador de Renome ao uso das perícias sociais do personagem. Se a pessoa for conhecida por algo que o personagem considera positivo, benéfico ou admirável, o modificador de Renome é um bônus. Se for conhecida por algo negativo, vil, perverso ou prejudicial, o modificador de Renome será uma penalidade.

**Exemplo:** *no exemplo acima, se Menelcar tentasse usar sua perícia Persuadir para convencer o senhor de algo, seu modificador de Renome serviria como um bônus no teste, já que o senhor o vê com bons olhos. Se, entretanto, o senhor fosse um nobre libertino que desprezasse os soldados e as proezas com armas, a reputação de Menelcar como guerreiro poderia fazer com que seu modificador de Renome agisse como uma penalidade no teste.*

### Tamanho



O Tamanho de um personagem está relacionado à sua raça. Os elfos e os homens são considerados Médios. Os anões e os hobbits são considerados Pequenos.

Uma diferença de tamanho entre dois personagens envolvidos num teste físico — como uma ação de combate — podem levar a uma penalidade ou a um bônus no teste. Veja maiores detalhes no parágrafo "Tamanho" na página 219.

## Alterações dos Atributos

Os atributos de seu personagem podem mudar, durante um jogo, algumas vezes temporariamente, outras de forma permanente. Mudanças para melhor normalmente representam o ganho de experiência e o evolução gradual do personagem. Mudanças para pior são geralmente o resultado de ataques de inimigos ou de outros perigos encontrados, e essas alterações tornam-se muitas vezes desafios a serem superados pelo personagem à medida que evolui em direção aos seus objetivos.



Entre as maneiras pelas quais os atributos podem se alterar incluem-se:

**Enfermidade:** uma peste ou febre pode reduzir a Força, a Agilidade e a Vitalidade de um personagem a níveis baixos e até mesmo afetar sua capacidade de raciocínio (Espírito).

**Veneno:** os orcs geralmente envenenam suas armas: algumas vezes para matar, outras para enfraquecer. A maioria dos venenos encontrados pelos personagens afeta Agilidade, Força ou Vitalidade, ou qualquer combinação das três.

**Mágica:** os encantos e a mágica sutil da Terra-média podem alterar atributos.

**Idade:** à medida que envelhecem, os personagens ficam fisicamente mais fracos, o que leva a reduções permanentes na Agilidade, na Força e na Vitalidade. Por outro lado, Espírito e Porte podem melhorar.

**Evolução:** os personagens que estão passando por evoluções (ver Capítulo Onze) podem usar as opções de evolução a que têm direito para aumentar o valor dos atributos.

Quando alguma coisa altera o valor de um atributo, você calcula o novo modificador do atributo a partir de seu novo nível durante todo o tempo em que a mudança tiver efeito. Por exemplo, se Menelcar perder temporariamente 4 pontos de Força devido à peçonha de uma serpente, até se recuperar do veneno ele terá Força 6 (ao invés do usual 10) e um modificador de Força igual a ±0 (ao invés de seu +2 normal).

Os mesmos efeitos se aplicam às qualidades derivadas, como a capacidade de carga ou as taxas de deslocamento. As únicas exceções são os atributos secundários, como reações ou Saúde. Apesar de serem derivadas inicialmente dos atributos principais, nunca são afetadas por alterações nos valores dos atributos. Entretanto, podem ser afetadas diretamente.

## Interpretando Atributos

Da mesma maneira que pensar a respeito do seu personagem previamente pode ajudá-lo a decidir como distribuir as pontuações dos atributos, você pode usar os próprios atributos como inspiração para interpretar seu personagem. Esta é uma maneira particularmente interessante de dar vida a um conceito de personagem que, quando você começou, era vago. Você pode ter algumas boas idéias que não haviam lhe ocorrido antes!

*Porte* é o atributo que mais deve ser interpretado de forma apropriada.

De muitas maneiras, o Porte de um personagem e o modo como ele o expressa ajudam a defini-lo e a distingui-lo dos outros, mais do que qualquer outra coisa. Um personagem com Porte elevado pode ser majestático e nobre (como Aragorn), poderoso e sábio (como Gandalf e Elrond), resoluto e determinado (como Galadriel), ou simplesmente aterrorizante (como o Senhor dos Nazgûl), mas ele sempre passa a sensação de confiança. Os personagens com Porte baixo têm tendência à timidez, assustam-se com facilidade e são facilmente subjugados por seus "superiores".

*Agilidade* elevada geralmente se reflete numa personalidade vivaz e uma tendência a ter perícias e habilidades que dependam de esperteza, astúcia e velocidade, ao invés de força bruta. Um personagem com Agilidade e Espírito altos pode dar um adversário formidável, enquanto um personagem com Espírito baixo pode se meter em encrenca repetidas vezes. Agilidade baixa pode indicar que o personagem é grande e desa-



jeitado, canhestro e deselegante, ou coisa assim.

*Percepção* alta é uma característica comum entre os heróis, que parecem ter a habilidade de ver o que as outras pessoas deixam de notar. Às vezes, podem até mesmo dar a impressão de serem capazes de perscrutar os corações dos homens. Isso tende a torná-los sábios, contemplativos ou argutos. Percepção baixa, por outro lado, indica muitas vezes um personagem que presta pouca atenção às coisas ao seu redor, ou que está tão obcecado por algo — digamos, seus estudos do conhecimento antigo — que exclui todas as outras coisas.

Num mundo que reverencia os combatentes e exige habilidade física para se sobreviver, os personagens com *Força* elevada, como aqueles com Porte elevado, tendem a ser confiantes e seguros — algumas vezes, até mesmo excessivamente orgulhosos ou arrogantes. Os orcs demonstram também o lado negativo da Força, enfatizando-a acima de tudo e mantendo a ordem por meio de violência e disciplina brutais. Personagens fortes geralmente dependem da força das armas para alcançar seus objetivos, e preferem a ação direta



a planos cheios de rodeios. Personagens fracos, como Gríma Língua de Cobra, tentam encontrar maneiras de enfatizar outras habilidades, às vezes até mesmo zombando ou desdenhando da força muscular.

*Vitalidade* alta é também um atestado dos guerreiros, bem como de algumas raças, como a dos anões. Geralmente torna o personagem turrão, resistente tanto física quanto mentalmente, às vezes até mesmo tornando-se arrimo para outras pessoas. Os personagens com baixa Vitalidade são débeis e fracos, preferem evitar tanto quanto possível as viagens, a vida ao ar livre e as batalhas.

*Espírito* elevado indica um personagem de mente brilhante, capaz de compreender todas as complexidades de um assunto. Consegue encontrar a solução de problemas difíceis usando apenas a razão, ensinar e orientar outras pessoas, ou usar seu vasto conhecimento para o bem de seu povo. Seu conhecimento pode torná-lo arrogante, ou avesso a aceitar a lentidão e a ignorância dos outros. Espírito baixo pode indicar um idiota, alguém com pouca instrução ou oportunidade de exercitar a mente.

## Exemplo de Criação de Personagens: Menelcar e Grór

Para ilustrar o processo de criação de personagens, vamos acompanhar dois personagens desde o primeiro lançamento dos dados.

Steve vai conduzir uma crônica do *RPG O Senhor dos Anéis* para Christian e John. Christian decide criar um homem de Gondor: Menelcar. John escolheu interpretar um anão de nome Grór.

Steve decide que os jogadores devem lançar os dados para determinar seus atributos aleatoriamente. Christian joga os dados e fica com 10, 8, 7, 6, 5 e 5. John joga os dados e fica com 11, 9, 7, 7 6 e 4. Eles distribuem suas pontuações da seguinte maneira:

### Menelcar

| Atributos | Reações |
|---|---|
| Porte 6 (±0) | Vigor +2 |
| Agilidade 7 (±0) | Presteza (0 |
| Percepção 5 (±0) | Força de Vontade +1 |
| Força 10 (+2) | Sabedoria (0 |
| Vitalidade 8 (+1) | Vitalidade 7 (±0) |
| Espírito 5 (±0) | Espírito 4 (±0) |

Continua na página 73.

### Grór

| Atributos | Reações |
|---|---|
| Porte 9 (+1) | Vigor +2 |
| Agilidade 7 (±0) | Presteza (0 |
| Percepção 6 (±0) | Força de Vontade (0 |
| Força 11 (+2) | Sabedoria +1 |

# Os Povos Livres

*"Os filhos dos Elfos que são*
*os mais velhos;*
*O Anão cavador das casas escuras;*
*O Ent da terra, da idade dos montes;*
*O Homem mortal, senhor dos cavalos."*
*– Barbárvore, As Duas Torres*

Ao decidir criar um personagem para o RPG *O Senhor dos Anéis*, uma das primeiras coisas a se considerar é a raça do personagem: anão, elfo, hobbit ou homem. Por ser um aventureiro procedente de um desses Povos Livres, seu personagem não apenas representa a raça dele diante dos outros povos, mas também tem um papel importante na luta contra a Sombra.

## As Raças

Todas as quatro raças que estão disponíveis para os jogadores – anões, elfos, hobbits e homens – são descritas neste capítulo da seguinte maneira:

Nome: o nome da raça, às vezes em mais de uma língua, seguido de uma breve descrição física.

**Natureza:** a personalidade, as atitudes e as capacidades físicas típicas manifestadas pelos membros da raça. Se existirem sub-raças – como os altos-elfos e os elfos-cinzentos –, elas são descritas neste item.

**Terras:** o lugar onde vivem os membros da raça, tanto de modo geral ("anões gostam de montanhas") quanto especificamente ("os anões têm fortalezas nas Ered Luin e em Erebor"). Também são encontrados detalhes sobre os costumes e a história da raça, sua forma de governo e coisas assim.

**Idiomas:** a(s) língua(s) falada(s) pelos membros da raça.

**Nomes:** alguns exemplos de nomes (e hábitos de escolha de nomes) comuns naquela raça.

**(Raça) de Renome:** alguns membros afamados da raça e o motivo pelo qual são conhecidos.



### O Saber e as Línguas dos Nativos

Depois de escolher a raça de seu personagem, multiplique o Espírito dele por 3 e distribua o total, em graduações de perícia, entre as perícias Língua e Saber apropriadas àquela raça, o que inclui não apenas as línguas nativas relacionadas no item "Idiomas", mas também as perícias relacionadas à história (Saber: História (elfos), Saber: História (dúnedain)) ou lugares onde o personagem viveu (Saber: Reino (Erebor), Saber: Reino (o Condado)). Esta compra de opções das perícias Língua e Saber não conta como parte da compra de opções das de perícias raciais do personagem.

EXEMPLO: *Menelcar, o guerreiro, tem Espírito 6. O jogador que o interpreta multiplica esse valor por 3, e obtém um total de 18 graduações em Língua e Saber devidos à sua formação. Já que Menelcar provém de Gondor, ele escolhe as seguintes perícias: Língua: Westron (Geral) +3, Língua: Sindarin +1, Língua: Quenya +1, Saber: História (Gondor) +5, Saber: Reino (Gondor) +4, Saber: Heráldica +4.*

**ORDENS/AVENTUREIROS PREFERENCIAIS:** a(s) ordem(ns) preferida(s) pela maioria dos membros da raça. Também a maneira pela qual as pessoas podem se envolver em aventuras.

**AJUSTES:** cada raça recebe certos ajustes em seus atributos, que estão relacionados neste capítulo. Por exemplo, os anões são resistentes, fortes e robustos, portanto eles recebem +2 em Força e +2 em Vitalidade.

**PERÍCIAS E CARACTERÍSTICAS:** o personagem tem direito a seis opções da lista de perícias e características de sua raça. Entretanto, nenhum personagem pode começar o jogo com mais do que seis graduações em qualquer perícia, independentemente de onde ou como ele a tiver aprendido.

**HABILIDADES:** habilidades especiais possuídas pela raça, como a visão aguçada dos elfos ou a dissimulação dos hobbits.

O verbete de cada raça apresenta também diversos "kits de formação" montados com perícias raciais, que refletem os vários tipos de formação e criação comuns entre os membros daquela raça. Você não tem de usar esses kits. Você pode escolher diretamente suas seis opções da lista de perícias e características raciais, se assim preferir, mas os kits podem poupar tempo ou até mesmo dar algumas idéias.

## Os Anões (Khazâd)

*"– Diz-se que o talento dos anões está em suas mãos e não em suas línguas – disse ela. – Mas não se pode dizer o mesmo de Gimli."*
*– Galadriel, A Sociedade do Anel*

Os anões (ou khazâd, em sua própria língua) são um povo baixo e atarracado, que têm entre quatro e cinco pés de altura, segundo a escala dos homens. Fortes e resistentes, suportam a dor, a fadiga e o sofrimento mais facilmente do que as outras raças. Quando é necessário, podem ultrapassar seu limites para atravessar rapidamente terreno acidentado ou atracar-se com um adversário. Os homens anões deixam crescer barbas cerradas e exuberantes, das quais sentem grande orgulho, e geralmente as tingem, dividem ou trançam.

Os anões atingem a "idade de batalha" (capazes de lutar e de se envolver com trabalho pesado) aos 30 anos, aproximadamente. Aos 40, têm uma aparência envelhecida (pelos padrões dos homens) que não corresponde ao seu vigor e à sua força. Vivem 200 anos ou mais, sendo que a linhagem de Durin apresenta a maior longevidade; um anão que tenha presenciado 240 invernos é considerado velho e enfraquece rapidamente à medida que o tempo passa. Poucos anões chegam aos 300 anos.

**NATUREZA:** os anões são um povo vigoroso, tanto de corpo como de espírito. São severos, geralmente turrões e orgulhosos, e resistem a qualquer tentativa de dominação ou controle. Raramente esquecem insultos ou crimes contra eles ou suas famílias, mesmo depois de séculos, e levam a sério o fardo da vingança (e outras obrigações) que lhes é imposto. Mas tampouco esquecem um favor ou uma gentileza.

Os anões adoram obras de engenho – principalmente as coisas que manufaturam, em prata, ouro e *mithril* – muitas vezes desdenham o casamento e outras atividades para se dedicarem ao seu ofício. Outras raças os têm em grande conta pela sua perícia como ferreiros, mineiros, joalheiros, entalhadores e até mesmo fabricantes de brinquedos. Mas esse amor pela riqueza e coisas manufaturadas muitas vezes se transforma em cobiça e desejo. O ouro domina as mentes de muitos anões.

Os anões são reservados e protegem sua privacidade. Não gostam que outras pessoas saibam de seus negócios, raramente associam-se com outras raças, e mantêm-se retraídos a maior parte do tempo, exceto quando se trata de comércio. Em particular, guardam suas mulheres e crianças com um ciúme e uma vigilância feroz. Em todas as crônicas dos anões, apenas uma mulher anã é mencionada.

O caráter vingativo, a avareza, a ingratidão e uma natureza torpe levaram alguns anões a se aliarem ao Inimigo, porém nem tantos quantos querem as histórias de homens gananciosos ou suspeitos. A maioria considera o Senhor do Escuro e todos os servos dele, particularmente os orcs, seus mais terríveis inimigos.

**Terras e Saber:** os anões vivem em montanhas e colinas, escavando grandes palácios e mansões no subterrâneo, onde trabalham em suas forjas e constroem cofres para manter sua riqueza em segurança. No final da Terceira Era, os anões são um povo disperso, e muitas de suas outrora altivas moradas caíram nas mãos dos orcs ou de outros seres malignos, mas ainda possuem fortalezas a leste das Ered Luin (especialmente ao sul do Golfo de Lûn), em Erebor (a Montanha Solitária) e nas Colinas de Ferro. O maior de seus palácios, Khazad-dûm – que os elfos e os homens chamam "Moria" – continua sob o espectro da Ruína de Durin, despertada pelos anões ao escavarem fundo demais em busca de .

Os anões têm Sete Casas, e cada uma delas descende de um dos Sete Pais e cada uma possui um dos Sete Tesouros. A mais antiga, sábia e orgulhosa de todas é a Casa dos Barbas-longas, ou Casa de Durin, cuja mansão ancestral foi Khazad-dûm. Cada Casa é governada por um rei embora, à época da Guerra do Anel, a redução e a dispersão dos anões tenha privado os reis de grande parte de seu poder, com exceção, talvez, do senhor da Casa de Durin.

Depois de seu despertar, os anões lentamente se revelaram aos outros povos. Construíram grandes fortalezas e tornaram-se aliados dos elfos em suas guerras contra o mal. Em outros lugares da Terra-média, os anões aliaram-se aos homens, trocando metais, obras em metal e pedra e outras mercadorias por alimentos, e algumas vezes tomando jovens como aprendizes. Vários desses vínculos persistiram até a Terceira Era, embora uma longa série de desavenças criasse inimizade entre os anões e os elfos, e homens cobiçosos às vezes saqueassem os tesouros dos anões, como o fizeram dragões temíveis. Quando os anões finalmente descobriram os hobbits, deram-se muito bem com eles, particularmente com os Pés-peludos.

Apesar de suas relações geralmente rancorosas com os elfos, os anões reservam sua maior inimizade para os orcs e os trolls, com quem lutam ferozmente há eras. A mais terrível dessas batalhas foi a Guerra dos Anões e dos Orcs (2793 – 99 TE), que teve início quando os orcs mataram Thrór, senhor da Casa de Durin, depois de ele ter entrado em Moria. Os anões venceram essa guerra, matando Azong, rei dos orcs, mas não se atreveram a reclamar Khazad-dûm por temor da Ruína de Durin, nem libertaram sua antiga mansão de Gundabad das mãos dos orcs. Não foi antes de 2941 TE, quando Thorin II Escudo de Carvalho e seus companheiros – inclusive Bilbo, o hobbit – retomaram Erebor do dragão e triunfaram na Batalha dos Cinco Exércitos, que os anões readquiriram um pouco de sua antiga glória. Somente na Quarta Era, quando retornaram finalmente a Khazad-dûm, eles recuperariam toda sua glória.

**Idiomas:** khuzdul, uma língua dissonante que eles não ensinam a forasteiros.

**Nomes:** os nomes que os anões revelam a outras pessoas estão nas línguas dos homens. Eles possuem nomes secretos em sua própria língua que não revelam a ninguém, nem mesmo em seus túmulos.

**Masculinos:** Bifur, Borin, Dori, Dwalin, Farin, Fili, Frerin, Frór, Kili, Náin, Nori, Óin, Ori, Thráin, Thrór.

**Anões de Renome:** ainda um rapazola, Dáin II, depois conhecido como Pé-de-Ferro, matou o líder orc Azog, vingando, assim, seu parente Thrór. Posteriormente, tornou-se o senhor dos anões das Colinas de Ferro e, após a Batalha dos Cinco Exércitos, o Rei Sob a Montanha, em Erebor. Um líder sábio e forte, Dáin II reconstruiu Erebor, transformando-a numa grande fortaleza dos



## Kits de Formação: Anões

Anão da Colônia de Balin: Combate com Armas +1, Saber: Moria +2, Alvenaria +2, Sobrevivência (Montanhas) +1
Anão das Montanhas Azuis: Combate com Armas +1, Metalurgia +2, Alvenaria +2, Sobrevivência (Montanhas) +1
Anão de Erebor: Avaliar +1, Combate com Armas +1, Metalurgia +2, Alvenaria +2
Anão das Colinas de Ferro: Combate com Armas +1, Combate de Alcance +1, Metalurgia +2, Alvenaria +2
Anão Errante: Avaliar +1, Combate com Armas +2, Metalurgia +2, Condutor +1

anões e trouxe grande riqueza para seu povo e para si mesmo. Velho, mas ainda vigoroso, ele caiu na Guerra do Anel, durante a Batalha de Valle.

Balin, filho de Fundin, foi um dos companheiros de Thorin Escudo de Carvalho na expedição para retomar a Montanha Solitária. Descontente com a vida em Erebor, ele liderou uma expedição para retomar Khazad-dûm, proclamando-se Senhor de Moria. Lá foi morto, mais tarde, por uma flecha orc, e os orcs e os trolls sobrepujaram e mataram seu povo.

Gimli, filho de Glóin, foi um dos membros da Comitiva do Anel e realizou muitos feitos audaciosos durante a Guerra do Anel. Ele desenvolveu uma grande amizade com Legolas, dos elfos. De acordo com os menestréis, Gimli depois acompanhou seu amigo élfico na travessia do Mar, fazendo dele o único anão a jamais ter viajado para lá.

**Ordens/Aventureiros Preferenciais:** guerreiro, artífice. A maioria dos anões afeiçoam-se à vida nas forjas e minas, criando trabalhos de grande beleza ou poder com suas próprias mãos. Mas os anões que se aventuram pelo mundo além de seus palácios têm muitas vezes de ser guerreiros decididos, capazes de se defenderem contra aqueles que poderiam roubar seus tesouros e matar os inimigos de seu povo. Dão preferência a machados, martelos e picaretas como armas, e usam armaduras pesadas, forjadas por eles mesmos.

**Ajustes:** +2 em Força, +2 em Vitalidade

**Perícias e Características:** no caso de um personagem anão, escolha seis opções dentre as relacionadas nas listas de perícias e características que veremos a seguir para ele começar o jogo: o personagem tem também de atender aos requisitos ou às limitações indicadas. Você também pode escolher uma característica adicional se selecionar um dos defeitos da lista.

**Perícias:** Avaliar, Combate com Armas, Ocultar, Ofício, Debater, Jogos, Discernimento, Inspirar, Intimidar, Língua, Saber, Observar, Trovar, Persuadir, Combate de Alcance, Esquadrinhar, Poliorcética, Metalurgia, Alvenaria, Dissimulação, Sobrevivência, Condutor, Rastrear, Noção do Clima.



**Requisito:** todos os anões devem ter pelo menos dois níveis em qualquer perícia ligada a Ofício. Isso conta como uma das suas opções. Elas não são gratuitas.

**Vantagens:** Aliado, Mestre, Forte, Fiel, Mãos Ferozes, Amigos, Resistente, Tesouro, Incorruptível, Indômito, Resoluto, Severo, Obstinado, Recuperação Rápida, Incansável, Bravura, Vigília.

**Defeitos:** Arrogante, Código de Honra, Dever, Ganancioso, Orgulhoso, Rival, Teimoso.

**Sexo:** personagens anões devem ser masculinos.

**Habilidades:** os anões possuem as seguintes habilidades:

**Aversão a Animais:** os anões não se dão muito bem com animais. Não criam nem mesmo cães. Estão sujeitos a uma penalidade igual a –2 em testes de Montar e outros testes para lidar com animais.

**Engenho:** os anões praticam seus ofícios obsessivamente e possuem muitos segredos de fabricação que são desconhecidos pelos outros povos. Recebem um bônus igual a +2 nos testes de Metalurgia e Alvenaria.

**Fazer Fogo:** os anões possuem grande habilidade de fazer fogo, mesmo em tempo chuvoso. Recebem um bônus igual a +2 em todos os testes de Sobrevivência para acender uma fogueira.

**Corpo Resistente:** os anões recebem um bônus igual a +2 nos testes de Vigor para resistir à perda de Níveis de Fadiga.

**Mente Resistente:** os anões são determinados e resistem firmemente a quaisquer tentativas de controlá-los. Recebem um bônus de +2 nos testes de Força de Vontade para resistir a tentativas de uso da perícia Intimidar ou outras formas de dominação.

**Sadio:** os anões raramente ficam doentes. Recebem um bônus de +6 nos testes de Vigor ou em outros testes para resistir a doenças.

**Robusto:** Apesar de os anões serem considerados Pequenos, ainda assim têm cinco Níveis de Ferimento.



# Os Elfos (Eldar)

*"- E elfos, senhor! Elfos aqui, elfos ali! Alguns parecidos com reis, terríveis e esplêndidos; outros alegres como crianças."*
*- Samwise, A Sociedade do Anel*

O povo mais antigo e mais sábio da Terra-média, os elfos possuem grande nobreza e poder. São o único povo que nunca serviu voluntariamente à Sombra.

Os elfos são tão altos quanto os homens - mais altos do que alguns - embora sejam de compleição mais delicada e possuam maior encanto. Seus traços são excessivamente belos, provocando admiração entre os povos inferiores. A maioria tem olhos e cabelos escuros, embora os de algumas casas apresentem cabelos da cor do ouro, e são sempre imberbes. Como não sentem frio, os elfos usam vestes leves, geralmente costuradas com grande habilidade. Deliciam-se com as maravilhas da natureza, a beleza das canções e dos contos, a luz das estrelas, e o som das águas. Mas, em seus corações, também possuem grande tristeza, pois sabem que todas as coisas passam e eles não podem preservá-las.

Os elfos não envelhecem nem morrem, a menos que ferimentos, o pesar ou algum artifício do Inimigo apoderem-se deles e ponham fim às suas existências na Terra-média. Para os outros povos, eles parecem ao mesmo tempo idosos e sem idade, têm o conhecimento e a sabedoria que a experiência traz aliados à natureza alegre da juventude.

**Natureza:** os elfos tomam muito cuidado ao traçar suas linhagens e fazem distinções entre um grupo e outro mas, em geral, apresentam três divisões principais:

## Os Noldor

Também conhecidos como altos elfos, os noldor foram os elfos que atravessaram o Mar. Por fim, instados por Fëanor, eles se rebelaram contra os valar e Fëanor levou-os de volta à Terra-média. Poderosos e instruídos - mesmo se comparados a muitos elfos - sentem grande amor pelo conhecimento e pelas artes da criação. Os ferreiros élficos dos noldor superam todos os outros em perícia, mesmo os anões. Contam os Anéis de Poder entre suas obras. No final da Terceira Era, a maioria dos noldor havia retornado a Valinor pelos Portos Cinzentos, deixando apenas alguns poucos Grupos Errantes em Eriador, e os senhores dos reinos élficos que ainda preferiam permanecer em suas terras. Galadriel, Gildor e Glorfindel pertencem aos noldor.

**Ajustes:** +2 em Porte, +2 em Percepção, +1 em Agilidade, +1 em Espírito.

**Terras:** Portos Cinzentos (Mithlond), Valfenda, Lindon e os Grupos Errantes de Eriador.

**Idiomas:** na Terra-média, os noldor conversam e assumem nomes em sindarin. Quenya, sua língua ancestral, é usada apenas para a preservação do conhecimento e em expressões nostálgicas de saudade pelo Oeste. A maioria também fala westron.

**Nomes:** na Terra-média, a maioria dos noldor adota versões em sindarin de seus nomes em quenya, ou por esses nomes ficam conhecidos.

**Masculinos:** Aegnor, Celebring, Durlin, Echorion, Faegil, Fingolin, Galadhrion, Ithildir.

**Femininos:** Anórel, Elwen, Finduilas, Míriel, Nimbathel.

**Habilidades:** os noldor possuem as seguintes habilidades:

**Saber Noldorin:** um noldo recebe um bônus igual a +2 em qualquer perícia ligada a Saber ou Metalurgia. Durante a criação do personagem, você deve escolher a perícia à qual aplicará esse bônus.

**Luz Interior:** Por terem vivido entre os valar do outro lado do mar, os noldor "têm grande poder contra os Visíveis e os Invisíveis." Os noldor recebem um bônus de +4 em todos os testes para resistir ou se opor aos poderes da Sombra. Isso inclui suportar o medo provocado pelos Nazgûl, realizar tentativas de Intimidar os servos de Sauron, neutralizar a feitiçaria e coisas assim. Entretanto, isso não inclui testes para atacar inimigos, ou deles se defender, como os orcs ou homens malignos. Um noldo nascido na Terra-média depois do retorno de seu povo a Valinor não possui essa habilidade. Presume-se que os PdJs façam parte do grupo que retornou de Valinor.

## Os Sindar

Conhecidos como elfos cinzentos, são os elfos que começaram a jornada através do Mar, mas optaram por permanecer em Beleriand e no oeste da Terra-média. Apesar de seu amor pelas vastas terras da Terra-média ser grande, eles têm partido lentamente para o Extremo Oeste desde o fim da Primeira Era. Depois que é despertada neles, a saudade do Mar não morre. Apesar de serem considerados menos sábios e poderosos do que os noldor, os sindar ainda são mais numerosos na Terceria Era, renomados por seus dons para a música e para a canção. Legolas, Círdan, Celeborn e Thranduil são todos elfos cinzentos. A herança élfica de Elrond vem, em parte, dos elfos cinzentos.

**Ajustes:** +2 em Agilidade, +2 em Percepção, +1 em Porte, +1 em Vitalidade.

**Terras:** Lindon, Portos Cinzentos (Mithlond), Lórien e Floresta das Trevas.

**Idiomas:** sindarin, silvestre e westron.

**Nomes:**

**Masculinos:** Belecthir, Curudur, Elrohir, Finglin, Lindir, Saelind.

**Femininos:** Arwen, Balorwen, Celebrían, Silivrien.

**Habilidade:** os elfos cinzentos possuem a seguinte habilidade:

**Dons Musicais:** os elfos cinzentos recebem um bônus igual a +2 nos testes da perícia Trovar.



## Os Elfos Silvestres

Também conhecidos como elfos da Floresta e elfos do Leste, são os elfos que, como os sindar, não empreenderam a jornada através do Mar, e preferiram permanecer na Terra-média. Ao contrário dos elfos cinzentos, a maioria interrompeu a jornada antes mesmo de atravessar as Montanhas Sombrias. (Mais tarde, alguns deles prosseguiram até Lindon.) Considerados menos sábios, instruídos e majestáticos do que os noldor e os sindar, eles superam seus primos em número. Durante a Terceira Era, vivem em reinos, como Lórien, governados pelos elfos noldorin ou cinzentos. Têm a tendência a desconfiar de estranhos e de forasteiros, pelo menos até virem a conhecê-los melhor.

**Ajustes:** +2 em Percepção, +1 em Porte, +1 em Agilidade

**Terras:** Lórien e Floresta das Trevas.

**Idiomas:** silvestre, sindarin e westron.

**Nomes:**

**Masculinos:** Amroth, Haldir, Orophin, Rúmil, Siriann.

**Femininos:** Denelind, Lórintal, Nileth, Nimrodél, Umbothel.

**Habilidade:** os elfos silvestres possuem a seguinte habilidade:

**Florestal:** os elfos silvestres recebem um bônus igual a +2 em qualquer uma das seguintes perícias: Sobrevivência, Rastrear ou Noção do Clima. Durante a criação do personagem, você deve escolher qual a perícia que receberá esse bônus.

## Todos os Elfos

**Saber:** a história dos elfos começa em Valinor, onde eles viviam em bem-aventurança junto com os valar, sob a luz das Duas Árvores. Mas Morgoth, o Inimigo, matou as Árvores e roubou as Silmarils, grandes jóias forjadas por Fëanor, que encerravam a luz das Árvores. Fëanor levou os noldor de volta à Terra-média para buscar suas obras roubadas. Durante séculos, às vezes auxiliados por outros Povos Livres, os noldor guerrearam contra Morgoth para recuperar as Silmarils, mas nunca tiveram sucesso. Foi só bem no final da Primeira Era que Morgoth foi derrotado. Depois disso, os valar permitiram que os noldor retornassem a Valinor e que os outros elfos viajassem para lá pela primeira vez. Muitos elfos optaram por permanecer na Terra-média, ao menos por algum tempo, por orgulho ou por amor às suas terras.

Na Segunda Era, Gil-galad, o último Alto Rei dos noldor na Terra-média, era soberano de um Alto Reino em Lindon, Círdan mantinha os Portos Cinzentos, Elrond fundou o refúgio de Imladris (Valfenda), e Galadriel e Celeborn assumiram a liderança dos elfos de Lórien. Tudo isso foi quase destruído na Guerra dos Elfos e Sauron (1693-1700 SE), mas os elfos resistiram com firmeza e por fim acabaram vencendo, com a ajuda dos homens de Númenor. Ao final da Segunda Era, depois de Sauron ter provocado a queda de Númenor, Gil-galad juntou-se aos homens para formar a Última Aliança, e ele e Elendil deram suas vidas para derrotar o Senhor do Escuro.

Durante a Terceira Era, embora ainda tivessem baluartes como Imladris, Lórien e o Reino da Floresta de Thranduil, na Floresta das Trevas, os elfos foram minguando à medida que os homens tornavam-se mais poderosos. Muitos partiram dos Portos Cinzentos para as terras além Mar. A maioria passou seus dias em peregrinações vãs e alegres ou em outras ocupações, ou governaram seus reinos aparentemente intemporais com mão firme, porém indulgente, auxiliando os Sábios em suas causas, do modo que julgavam melhor. Depois da Guerra do Anel, quando o verdadeiro Domínio dos Homens tem início, a maioria dos senhores élficos remanescentes, inclusive Elrond e Galadriel, também parte.

**Ordens/Aventureiros Preferenciais:** para os noldor: artífice ou mestre da sabedoria. Para os sindar: menestrel. Para os elfos silvestres: guerreiro. Além disso, os noldor e os sindar são com freqüência nobres que governam os elfos silvestres. Na verdade, os elfos destacam-se em tudo com que venham a trabalhar e podem pertencer a quase todas as ordens. Os guerreiros élficos são audazes e poderosos, uma visão alarmante aos olhos dos servos da Sombra. Os navegantes élficos possuem uma perícia muito maior com barcos e velas do que todos os outros. E a habilidade natural dos elfos de viver na natureza faz deles guardiões inigualáveis.

Os elfos não podem ser bárbaros e raramente são gatunos.

**Perícias e Características:** para criar um personagem elfo, escolha seis opções dentre as existentes nas listas de perícias e características fornecidas a seguir. Você também pode escolher uma característica adicional se selecionar um dos defeitos indicados.

**Perícias:** Acrobacia, Combate com Armas, Escalar, Ofício, Debater, Cura, Discernimento, Inspirar, Intimidar, Saltar, Língua, Saber, Imitação, Observar, Trovar, Persuadir, Combate de Alcance, Montar, Correr, Arte Naval, Esquadrinhar, Metalurgia, Dissimulação, Sobrevivência, Nadar, Rastrear, Noção do Clima.

**Vantagens:** Certeiro, Aliado, Ambidestro, Mestre, Curioso, Esquiva, Eloqüente, Fiel, Amigos, Dádiva das Línguas, Tesouro, Melífluo, Incorruptível, Indômito, Ouvidos Aguçados, Visão Noturna, Saque Rápido, Resoluto, Senso de Direção, Obstinado, Incansável, Bravura, Maestria com Armas, Sábio, Mateiro.

**Defeitos:** Arrogante, Código de Honra, Dever, Orgulhoso, Rival, Teimoso.

**Habilidades:** as seguintes habilidades se aplicam a todos os elfos, independentemente do tipo ou de sua origem:

**A Arte:**

*"– São trajes bonitos, e o fio é de boa qualidade, pois foi feito nesta terra. São vestimentas élficas, com certeza, se é isso que quer dizer."*
*– A Sociedade do Anel*

Todos os elfos possuem qualidades "mágicas", embora eles não pensem nelas nesses termos. Não, essas qualidades são simples habilidades naturais usadas para a criação e a alegria, não para dominar e exercer poder sobre as pessoas e as coisas. Essa virtude de encantamento é passada a todas as coisas feitas por eles, como *lembas, miruvor, ithildin*, mantos, cordas, barcos e coisas do gênero. Recebem um bônus igual a +2 em todos os testes ligados à mágica, inclusive testes de Vigor necessários para resistir à Fadiga devido ao lançamento de encantos, testes necessários para usar um encantamento com sucesso, e qualquer outro teste que o Narrador considerar "ligado à mágica". Além disso, ao usar perícias ligadas a Ofício, os elfos podem impregnar os objetos criados por eles com poderes mágicos menores, mas geralmente bastante úteis. Eles têm automaticamente a habilidade especial de artífice Encantamento (veja página 83). Precisam apenas de uma perícia ligada a Ofício de 6+ para usá-la e podem criar objetos mais poderosos do que aqueles criados por qualquer artífice não-élfico. Veja para maiores detalhes

## Kits de Formação: Elfos

Elfo dos Portos Cinzentos (Sinda): Escalar +1, Saber +1, Trovar +1, Arte Naval +2, Nadar +1.

Elfo de Lórien (Noldo): Combate com Armas +1, Língua +1, Saber +2, Combate de Alcance +1, Metalurgia +1.

Elfo de Lórien (Silvestre): Combate com Armas +1, Escalar +1, Saber +1, Combate de Alcance +2, Sobrevivência (Floresta) +1.

Elfo da Floresta das Trevas (Sinda): Combate com Armas +1, Saber +1, Trovar +1, Combate de Alcance +1, Dissimulação +1, Sobrevivência (Floresta) +1.

Elfo da Floresta das Trevas (Silvestre): Combate com Armas +1, Escalar +1, Combate de Alcance +1, Dissimulação +1, Sobrevivência (Floresta) +1, Rastrear +1.

Elfo de Valfenda (Noldo): Cura +1, Língua +2, Saber +2, Metalurgia +1.

Elfo de Valfenda (Sinda): Saber +2, Trovar +2, Combate de Alcance +1, Montar +1.

Elfo dos Grupos Errantes (Noldo): Língua +1, Saber +2, Trovar +1, Combate de Alcance +1, Correr +1.

sobre como criar tais objetos o parágrafo "Objetos Encantados" na página 192. O Narrador tem a palavra final com relação ao que um elfo é capaz de fazer com essa habilidade.

### Trato com Animais:

*"Mas Legolas pediu que tirassem a sela e o arreio. – Não preciso deles – disse ele, montando levemente o cavalo com um salto; para a surpresa de todos, Ardo ficou dócil e disposto (...)"*
*– As Duas Torres*

Os elfos possuem uma grande ligação com animais bons, como cavalos e águias. Conseguem falar com eles, perceber seus sentimentos e pensamentos, e invocá-los para prestar serviços quando isso é necessário. Recebem um bônus igual a +4 em Montar e outros testes ligados a animais.

### Bem-estar:

*"A tempestade quase não o incomodara, e só ele de toda a Comitiva ainda permanecia tranqüilo."*
*– A Sociedade do Anel*

Os elfos não sentem qualquer desconforto em tempo quente ou frio e não sofrem os efeitos danosos dos extremos de temperatura (nem dano, nem penalidades no uso de perícias).

**Forma Élfica:** todos os elfos possuem a vantagem Belo.

### Sentido Élfico:

*"– Não sinto maldade na floresta, não importa o que as histórias digam (...)"*
*– Legolas, As Duas Torres*

Os elfos são capazes de sentir a presença de poder, do mal, de antigas tragédias e da ameaça sutil da Sombra melhor do que as outras pessoas. Recebem Sentir Poder (página 186) como uma habilidade mágica.

**Sono Élfico:** os elfos não dormem como as outras pessoas o fazem. Eles conseguem todo o descanso de que precisam por meio de um simples relaxamento ou deixando que suas mentes vaguem pelos "caminhos estranhos dos sonhos élficos" (As Duas Torres). Recuperam automaticamente todos os Níveis de Fadiga perdidos com apenas uma hora de descanso tranqüilo.

### Visão Aguda:

*"– Você tem olhar agudo de seu belo povo, Legolas – disse ele –; eles distinguem um pardal de um tentilhão a uma légua de distância."*
*– As Duas Torres*

Os olhos élficos enxergam mais longe e melhor do que os olhos dos homens, dos anões ou dos hobbits. Todos os elfos possuem a vantagem Olhos Penetrantes. Além disso, são capazes de discernir detalhes – como o número de cavaleiros e o armamento que carregam – até uma distância de 10 léguas, se nada lhes bloquear a visão.

**Desdém por Fantasmas:** os fantasmas dos homens não aterrorizam os elfos, que são imunes a quaisquer efeitos de medo por eles provocados.

### Passos Leves:

*"– Mas eu digo: deixe um lavrador arar, mas escolha uma lontra para nadar, e para correr leve sobre capim e folha ou sobre a neve – um elfo."*
*– A Sociedade do Anel*

Os elfos movem-se rápida (bônus igual a +4 em testes de Correr) e silenciosamente, mesmo ao correr (bônus de +4 em testes de Dissimulação, sem as penalidades padrão para o deslocamento a velocidades superiores à de marcha). Pisam levemente (penalidade igual a –4 nos testes de Rastrear feitos por personagens que estão a segui-los) e conseguem caminhar sobre superfícies tão frágeis quanto a neve, relva viçosa e galhos estreitos sem dificuldade. Além disso, têm um equilíbrio esplêndido, caindo raramente, mesmo dos galhos mais esguios ou das saliências mais estreitas (bônus igual a +4 nos testes de Acrobacia (Equilíbrio)).

**Rápida Convalescença:** os elfos recuperam-se com grande rapidez. Todos possuem a vantagem Recuperação Rápida. Além disso, não ficam nauseados nem apanham doenças.

### Ents

Acham-se também entre os Povos Livres, embora raramente apareçam nos contos, os ents, os Pastores das Árvores, criados nos dias antigos para proteger as florestas dos anões e de outros povos que viessem a saqueá-las. Os ents têm forma de árvore – desde robustos e altaneiros carvalhos até as delicadas bétulas e as sorveiras-bravas – mas, possuem inteligência, a habilidade de locomoção e mãos para segurar e fabricar objetos. Vivem de suas bebidas, feitas de água fresca e clara (ver página 196).

Tão longevos quanto os elfos, os ents são um povo "desapressado" que pondera longamente suas ações. Muitos tornaram-se tão semelhantes a árvores normais que outras pessoas não conseguem distingui-los. Depois de enfurecidos, porém, os ents são realmente perigosos, pois eles são imensamente fortes, capazes de despedaçar muralhas de pedra da mesma maneira que as raízes das árvores freqüentemente o fazem, mas em meros segundos ao invés de décadas. A maior inimizade deles é reservada para aqueles que queimam arbitrariamente as árvores ou cortam-nas com machados.

Como eles quase nunca deixam suas florestas e não têm muita facilidade para cooperar com outros povos, os ents não são uma raça apropriada para personagens dos jogadores. Mas outros personagens certamente podem se divertir ao encontrá-los.

# Hobbits

*"Os hobbits são um povo discreto mas muito antigo, mais numeroso outrora do que é hoje em dia. Amam a paz e a tranqüilidade e uma boa terra lavrada (...)"*
*– A Sociedade do Anel*

Os hobbits são um povo distantemente aparentado aos homens, embora sejam mais baixos e menos atarracados que os anões, com alturas que variam entre dois e quatro pés. Daí serem conhecidos como "pequenos" entre os homens. Vestem roupas confortáveis, de cores brilhantes, principalmente o amarelo e o verde, e têm cabelos escuros e encaracolados tanto nas cabeças quanto no dorso de seus pés coriáceos, nos quais raramente calçam sapatos. Geralmente de boa índole, pacíficos, hospitaleiros, risonhos e dotados de um grande amor por boa comida e bebida (fazem seis refeições ao dia), os hobbits vivem isolados na região a que chamam o Condado.

**Natureza:** os hobbits delimitam três linhagens entre o seu povo, cada uma delas identificável por preferências, hábitos e qualidades comuns:

## Cascalvas

O tipo menos abundante de hobbit, os Cascalvas são mais altos e mais esguios e têm a pele e os cabelos mais claros que seus irmãos. Também têm mais perícia com a língua e a música do que nos trabalhos manuais. Dotados muitas vezes de uma audácia e um senso de aventura incomum nos hobbits, amam as árvores e as florestas e apreciam a companhia dos elfos. Como Bilbo e Frodo, que apresentam uma certa ascendência Cascalva, com freqüência tornam-se líderes entre seu povo.

**Ajustes:** +1 em Agilidade, +1 em Percepção, –1 em Força

## Pés-peludos

Os hobbits mais numerosos, os Pés-peludos tendem a ser mais baixos do que a maior parte de seu povo, e a ter a pele mais morena. Seus dedos bem-feitos e ágeis fazem deles bons artífices, e as relações que mantêm com os anões são melhores do que as mantidas pelos outros hobbits. Preferem os planaltos e as encostas de colinas, e mantiveram por mais tempo o velho costume hobbit de viver em tocas e túneis.

**Ajustes:** +2 em Agilidade, +1 em Percepção, –1 em Porte, –1 em Força

## Grados

Mais largos e mais pesados do que outros hobbits, e com pés e mãos maiores, os Grados são mais comuns no Pântano e na Terra dos Buques. Não são tão tímidos em relação aos homens quanto seus primos e são os únicos hobbits que sabem algo sobre natação, barcos e pesca. Preferem viver em planícies e à beira de rios.

**Ajustes:** +2 em Agilidade, +1 em Percepção, –1 em Porte, –1 em Força.

## Todos os Hobbits

A maioria dos hobbits é tão longeva quanto os homens normais. Um hobbit com mais de 100 anos é considerado muito velho e respeitável.

Os hobbits viviam originalmente em tocas e túneis, e muitos (particularmente os Pés-peludos) ainda vivem. Suas habitações variam de tocas pobres e simples a coutos maiores e mais luxuosos, chamados *smials*. Mas lá pelo final da Terceira Era, muitos vivem em casas compridas e baixas, de madeira, tijolos e pedra. Suas oficinas, moinhos e forjas também ficam em construções.



Os hobbits têm infâncias longas, e chegam à maioridade aos 33; referem-se à despreocupada e irresponsável casa dos 20 anos como "a vintolescência". Os aniversários são ocasiões de intensa celebração, nas quais o *ribadyan* (o aniversariante) tanto recebe quando dá presentes, geralmente *mathoms*, objetos que não têm utilidade para os hobbits mas que eles não desejam jogar fora.



Terras: apesar de terem um dia vivido nos Vales do Anduin e na região da Terra Parda, no final da Terceira Era, todos os hobbits vivem numa região do noroeste de Eriador que chamam o Condado, ou próximos a ela. O Condado é uma região de 40 por 50 léguas, colonizada inicialmente pelos irmãos Cascalvas, Marcho e Blanco, em 1601 TE, com a permissão do Alto Rei de Fornost. Uma terra verdejante e agradável, de colinas arredondadas, campos lavrados, prados ensolarados, pequenas florestas, e clima ameno, o Condado divide-se em quatro *quartas*: – Norte, Leste, Sul e Oeste – e combina muito bem com a natureza amigável dos hobbits. Como podem cultivar e construir tudo aquilo de que precisam, os hobbits raramente comerciam com forasteiros, exceto os anões e outros viajantes de passagem por suas terras.

Os hobbits do Condado reconhecem a autoridade de um líder que denominam *Thain*, embora ele pouco governe, sendo raramente necessário. O chefe da família Tûk ocupa este cargo. A maior cidade hobbit, Grã Cava, tem um prefeito eleito a cada sete anos. Um grupo de hobbits denominado a Patrulha, ou os "Condestáveis", mantém a paz e recolhe animais extraviados. Três Condestáveis patrulham cada quarta, e vários "Fronteiros" impedem que os indesejáveis atravessem as fronteiras.

**Idiomas:** todos os hobbits falam westron, com algumas palavras hobbit específicas para eles mesmos.

**Nomes:** os nomes hobbit são compostos de um primeiro nome seguido de um sobrenome.

**Sobrenomes:** Bolseiro, Boffin, Bolger, Justa-correia, Brandebuque, Texugo, Covas, Roliço, Villa, Boncorpo, Fossador, Corneteiro, Pé-soberbo, Tûk.

**Masculinos:** Andwise, Balbo, Bungo, Drogo, Fosco, Fredegar, Hamson, Longo, Milo, Odo, Paladin, Rorimac, Saradoc.

**Femininos:** Adaldrida, Margarida, Esmeralda, Estela, Pérola, Peônia, Prímula, Rosamunda, Rosa.

**Hobbits de Renome:** poucos hobbits entraram nas crônicas dos Sábios e ficaram desse modo conhecidos por outros povos. De fato, antes da Guerra do Anel, os homens de Gondor e de Rohan consideravam os hobbits assunto de lendas. Mas as ações de Bilbo Bolseiro (aquele que encontrou o Anel), seu primo Frodo Bolseiro (o Portador do Anel), e os outros três hobbits que se juntaram à

## Kits de Formação: Hobbits

Bolseiro (Cascalva): Ofício +1, Jogos +1, Observar +1, Persuadir +1, Combate de Alcance +1; Tesouro 1

Bolger (Cascalva):Ofício +1, Debater +1, Observar +1, Persuadir +1, Combate de Alcance +1; Tesouro 1

Brandebuque (Cascalva): Ofício +1, Jogos +1, Observar +1, Persuadir +1, Sobrevivência +1, Combate de Alcance +1

Cotton (Pé-peludo): Ofício +2, Debater +1, Jogos +1, Observar +1, Combate de Alcance +1

Proudfoot (Pé-peludo): Ofício +1, Debater +1, Jogos +1, Inquirir +1, Observar +1, Combate de Alcance +1

Tûk (Cascalva): Ofício +1, Debater +1, Observar +1, Persuadir +1, Sobrevivência +1; Tesouro 1

Comitiva do Anel – Samwise Gamgi, Meriadoc "Merry" Brandebuque e Peregrin "Pippin" Tûk – trouxeram grande fama para si mesmos e para seu povo.

**Ordens/Aventureiros Preferenciais:** artífice. Os hobbits dão excelentes cozinheiros, jardineiros e fazendeiros. É raro, se é que isso acontece, eles se envolverem em aventuras – não obstante Bilbo e Brodo – preferindo uma vida pacata e refeições nos horários certos aos rigores do Ermo. Ainda assim, a bem conhecida precisão dos hobbits com objetos arremessados ou disparados pode fazer deles guerreiros habilidosos, e seus dedos ágeis são ideais para atividades ladinas – que foi, é claro, como Bilbo começou. Entre eles, existem nobres, que são definidos pela riqueza e pelo respeito ao invés de títulos hereditários.

**Perícias e Características:** para criar um personagem hobbit, escolha seis opções dentre as perícias e características relacionadas a seguir, antes de começar o jogo. Você também pode escolher uma característica adicional se adotar também um dos defeitos indicados.

**Perícias:** Acrobacia, Escalar, Ocultar, Ofício, Debater, Jogos, Inquirir, Discernimento, Língua, Prestidigitação, Saber, Observar, Trovar, Persuadir, Combate de Alcance, Esquadrinhar, Dissimulação, Sobrevivência, Rastrear, Noção do Clima.

**Vantagens:** Certeiro, Ambidestro, Charmed Life, Mestre, Curioso, Esquiva, Eloqüente, Belo, Fiel, Graças da Sorte, Amigos, Furtive, Tesouro, Discernimento da Honra, Incorruptível, Indômito, Ouvidos Aguçados, Olhos Penetrantes, Recuperação Rápida, Bravura.

**Defeitos:** Código de Honra, Dever, Ganancioso, Rival, Teimoso, Weak, Weak-willed.

**Habilidades:** hobbits de todos os tipos possuem as seguintes habilidades:

**Seis Refeições ao Dia:** todos os hobbits possuem a perícia Ofício: Culinária +3

**Povo Pequeno:** os hobbits são considerados Pequenos. Eles têm apenas quatro Níveis de Ferimento.

**Passos Ligeiros:** os hobbits movem-se rápida e silenciosamente desaparecendo muitas vezes tão rapidamente que parece mágica aos olhos das Pessoas Grandes (homens). Recebem um bônus igual a +4 em todos os testes de Dissimulação e quem tentar seguir-lhes o rastro fica sujeito a uma penalidade igual a –2 no teste de Rastrear.

**Certeiro no Alvo:** a precisão dos hobbits com objetos arremessados e armas de projétil é lendária entre aquêles que os conhecem. Recebem um bônus igual a +2 nas tentativas de atingir seus alvos com testes de Combate de Alcance.

**Duro como Velhas Raízes de Árvores:**

*"– Podem ser moles como manteiga, porém às vezes duros como velhas raízes de árvores."*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

Apesar de desacostumados ao trabalho pesado ou ao perigo, os hobbits possuem uma curiosa rijeza e uma resistência à dominação. Recebem um bônus de +2 nos testes de reação de Força de Vontade para resistir à Corrupção (ver página 234).



# HOMENS

*"– Se Gondor ainda tem homens assim atualmente, na sua decadência, grande deve ter sido sua glória nos dias de ascensão."*
*– Legolas, A Sociedade do Anel*

O mais numeroso e diverso dos Povos Livres na Terra-média, mas também se encontra entre os mais numerosos e poderosos servos do Senhor do Escuro, os homens (ou os edain em sindarin) vivem em toda a Terra-média – desde o mais longínquo oriente até Eridador ocidental, de Harad aos ermos setentrionais. Alguns são baixos e feios, outros altos e de ombros largos. Alguns se expressam em dialetos ríspidos, outros com belas palavras. Alguns reverenciam o espírito dos valar, enquanto outros dão atenção apenas a Sauron.

**NATUREZA:** na avaliação dos homens de Gondor ao final da Terceira Era, existem vários tipos de homens:



## OS DÚNEDAIN

São os homens que descendem dos edain a quem foi dada a ilha de Númenor, mas que depois retornaram à Terra-média, seja nos dias em que o Ponente a dominava, seja com Elendil e seus filhos depois da Queda. Fundaram os reinos de Arnor e Gondor, e ainda governam Gondor. Apesar da mistura com homens inferiores ter reduzido em muito sua linhagem, restam alguns de estirpe pura, ou nos quais são revividas as qualidades dos númenorianos, como os guardiões de Eriador, ou Faramir de Gondor. Alguns dúnedain, conhecidos como númenorianos negros, foram há muito viver no Leste e no Sul, onde fundaram reinos em meio aos homens inferiores e tornaram-se seguidores de Sauron.

**AJUSTES:** +1 em Porte, +1 em Espírito.
**IDIOMAS:** westron e sindarin.

## OS POVOS MÉDIOS

Esses homens descendem dos mesmos povos dos quais provêm os dúnedain, mas que não foram para Númenor – e talvez nem mesmo a Beleriand – na Primeira Era. A vasta maioria dos gondorianos também pertencem a esta categoria, devido aos séculos de casamentos inter-raciais com os povos pré-númenorianos da região. Os rohirrim, a maioria dos homens de Gondor e Eriador, e os beornings e outros homens do Norte são Homens Médios. A esta categoria pertencem também os terra-pardenses, descendentes dos homens que um dia viveram nas Montanhas Brancas, embora os gondorianos a eles se refiram como "selvagens".

**AJUSTES:** +1 em Força, +1 em Vitalidade.
**IDIOMAS:** westron e, às vezes, línguas locais, como a de Rohan.

## HOMENS DAS TREVAS

Os orientais são homens que chegaram tardiamente a Beleriand, não pertenciam a uma das Três Casas, e que em sua maioria caíram sob o domínio de Morgoth e, posteriormente, de Sauron. Como diz o

nome, vieram do Leste (e do Sul), e ainda vivem lá na Terceira Era, possuindo muitos domínios, reinos e tribos. Os carroceiros e os balchtoh são desse tronco, assim como os haradrim (sulistas) e os variags de Khand. Comparados aos dúnedain e aos homens médios, os homens das trevas são mais baixos, mais largos, têm cabelos e olhos mais escuros, e geralmente possuem pele trigueira ou amarelada, desde os tons mais escuros dos homens de Rhûn até a cor negra dos haradrim. Os homens de Gondor referem-se a esses homens, também, como "selvagens".

A maioria dos orientais, por ter vivido muito tempo sob o domínio da Sombra, não morre de amores pelos homens do Oeste e entra em guerra com eles com freqüência. Portanto, esse tipo de homem não é uma boa escolha como personagem do jogador. Apenas os homens de Dorwinion têm comércio pacífico com o Oeste. (Na Quarta Era, o Rei Elessar faz as pazes com muitos, mas não todos, os reinos orientais e sulistas.)

**Ajustes:** +1 em Agilidade, +1 em Força, –1 em Espírito.
**Idiomas:** westron e vários dialetos locais correspondentes à terra natal do personagem.

## Os Homens Selvagens

Algumas raças de homens, também chamadas "selvagens" pelos gondorianos, de fato fazem jus ao termo. Baixos, atarracados e feios, vivendo rudemente na natureza, com costumes estranhos e idiomas igualmente singulares, possuem, não obstante, uma certa nobreza e alguns poderes próprios. Entre eles incluem-se os drúedain (woses) que vivem nas florestas de Anórien e Drúwaith Iaur, e os los-soth (os homens das neves de Forochel) que habitam os Ermos do Norte.

**Ajustes:** +1 em Percepção, +1 em Força, +1 em Vitalidade

**Idiomas:** westron e vários dialetos locais correspondentes à terra natal do personagem.

**Habilidade:** os homens selvagens recebem um bônus igual a +2 em Sobrevivência, Rastrear, Noção do Clima, e perícias similares ligadas à experiência da vida nas florestas.

## Todos os Homens

Se não forem mortos em batalha, acometidos pela enfermidade, ou derrubados por algum infortúnio, a maioria dos homens vive cerca de 60 anos. Durante a Segunda Era, os númenorianos viviam muito mais, algumas vezes mais de 200 anos. Seus descendentes, também, são mais longevos e possuem mais vigor do que os homens inferiores, mas mesmo esses benefícios foram reduzidos, de modo que alguém como Aragorn Elessar, que morreu aos 210 anos de idade, é um caso único.

**Nomes:** cada grupo ou reino dos homens tem seus próprios costumes com relação aos nomes. Os dúnedain usam nomes em sindarin enquanto outros, como os rohirrim e os beornings, adotam nomes em suas próprias línguas. Desconhece-se no Oeste os nomes estranhos dos orientais, dos haradrim e dos homens selvagens, bem como a maneira pela qual os escolhem.

**Homens de Renome:** os registros de Arnor e Gondor relatam os feitos de muitos homens sábios e corajosos, mas nenhum, talvez, tão sábio e corajoso quanto Aragorn, filho de Arathorn, e Faramir, filho de Denethor.

Aragorn ascendeu à liderança dos dúnedain do Norte ainda criança. Por quase um século, ele trabalhou e lutou incessantemente contra a Sombra, não apenas porque esta precisava ser derrotada mas porque fazê-lo era a única maneira pela qual ele conseguiria conquistar seu reino e a mão de Arwen Undómiel.

Faramir, o segundo filho do último Regente Governante de Gondor, personi-

### Kits de Formação: Homens

Beorning (Homem Médio): Combate com Armas +2, Combate de Alcance +1, Sobrevivência (Florestas ou Montanhas) +1, Rastrear +1; Resistente.

Terra-pardense (Homem Médio):Combate com Armas +1, Escalar +1, Combate de Alcance +1, Montar +1, Sobrevivência (Florestas ou Montanhas) +2.

Membro de Tribo Oriental (Oriental): Combate com Armas +2, Combate de Alcance +2, Montar +1, Sobrevivência (Planícies) +1.

Membro de Tribo Sulista (Sulista): Combate com Armas +1, Combate de Alcance +1, Montar +1, Correr +1, Sobrevivência (Selva ou Ermos do Sul) +1; Noção de Caminhos

Homem de Bri (Homem Médio): Ofício +2, Debater +1, Jogos +1, Correr +1; Amigos

Homem de Valle (Homem Médio): Combate com Armas +1, Ofício +1, Debater +1, Combate de Alcance +1, Montar +1, Correr +1.

Homem de Gondor (Homem Médio): Combate com Armas +1, Ofício +1, Saber +1, Observar +1, Combate de Alcance +1, Correr +1.

Homem de Minas Tirith (Dúnadan): Combate com Armas +1, Escalar +1, Saber +1, Persuadir +1, Combate de Alcance +1, Correr +1.

Cavaleiro de Rohan (Homem Médio): Combate com Armas +1, Combate de Alcance +1, Montar +2; Discernimento da Honra, Visão Noturna.

ficava as mais elevadas qualidades e crenças dos dúnedain com sua honra, bravura e disposição para sacrificar a si próprio pelo bem de seu povo. Depois de quase morrer durante a Guerra do Anel, foi feito Príncipe de Ithilien pelo Rei Elessar.

**ORDENS/AVENTUREIROS PREFERENCIAIS:** guerreiro. Dos Cavaleiros de Rohan aos paladinos de Dol Amroth, passando pelos líderes condutores de carros de guerra dos orientais, e os guardas da Cidadela de Minas Tirith, os homens lutam maravilhosamente bem. Mas se destacam em muitos outros ofícios, têm mãos e mentes habilidosas, e podem pertencer a qualquer ordem.

**PERÍCIAS E CARACTERÍSTICAS:** para um personagem homem, escolha seis opções dentre as perícias e características relacionadas a seguir, antes de começar o jogo. Você também pode escolher uma característica adicional se adotar um dos defeitos indicados.

**Perícias:** Combate com Armas, Escalar, Ocultar, Ofício, Debater, Jogos, Cura, Inquirir, Discernimento, Inspirar, Intimidar, Saltar, Língua, Saber, Observar, Trovar, Persuadir, Combate de Alcance, Montar, Correr, Arte Naval, Esquadrinhar, Metalurgia, Alvenaria, Dissimulação, Sobrevivência, Nadar, Condutor, Rastrear, Noção do Clima.

**Características:** qualquer uma.

**HABILIDADES:** todos os homens possuem as seguintes habilidades especiais:

**ADAPTÁVEL:** ao contrário das outras raças, os homens aprenderam a viver em qualquer lugar da Terra-média, mesmo nos severos ermos do Norte e do Sul distantes. Para refletir sua adaptabilidade, um personagem dessa raça ganha um bônus de +2 em Vigor, Presteza, ou Força de Vontade. Você deve escolher uma delas durante a criação do personagem.

**O DOMÍNIO DO HOMEM:** os homens recebem um ponto adicional de Coragem, por serem habilidosos e capazes de voltar prontamente seus poderes para qualquer tarefa ou problema que os confronte.

### OS DE SANGUE ÉLFICO

Apenas três vezes os homens uniram-se aos noldor, ou sindar de posição elevada, e as histórias dessas uniões e de suas proles são bem conhecidas. Mas algumas casas dos homens, como a casa dos príncipes de Dol Amroth, mostram sinais de antiga ancestralidade élfica, provavelmente dos Dias Antigos quando os homens e os elfos silvestres viviam próximos uns dos outros em algumas partes da Terra-média.

Embora nenhum personagem do jogador possa ser verdadeiramente meio-elfo – como Elros Tar-Minyatur ou seu irmão Elrond – sem mudar a história da Terra-média, alguns poderiam ser de sangue élfico como o Príncipe Imrahil. Homens de sangue élfico têm belos traços (tendo muitas vezes a vantagem Belo) e são sempre imberbes como seus ancestrais élficos. Algumas vezes, apresentam também outras características associadas aos elfos (Certeiro, Ouvidos Aguçados, Olhos Penetrantes, ou Mateiro, por exemplo).

Um personagem de sangue élfico deve ter no mínimo as seguintes pontuações nos atributos que veremos adiante: Porte 6, Agilidade 8, Percepção 8, Vitalidade 6. Se o personagem atender aos requisitos, terá de usar os ajustes para os dúnadain e escolher perícias e características dos homens.

**PERITO:** os homens adquiriram muito conhecimento e desenvolveram uma grande coleção de perícias e habilidades para ajudá-los a sobreviver. Depois de escolher suas perícias e características raciais, os homens podem adicionar +2 graduações a uma perícia, ou +1 graduação a duas perícias quaisquer.

## IDADE

Para todos, com exceção dos elfos e dos ents, que não envelhecem de acordo com os padrões mortais, a vida é curta. À medida que se acumulam os invernos, um depois do outro, anões, hobbits e homens ficam mais fracos, embora talvez mais sábios através de experiência. No início do jogo, você deve decidir qual é a idade de seu personagem, usando a tabela anexa como guia. A Tabela de Efeitos da Idade quais são exatamente os efeitos no jogo de se ser muito jovem ou muito velho.

Se for apropriado, o Narrador pode alterar as diretrizes fornecidas na tabela. Por exemplo, um dúnadan de sangue excepcionalmente puro, como Aragorn, pode viver muito mais tempo do que o indicado na tabela, principalmente se levar uma vida fácil e saudável.

### TABELA 3.1: EFEITOS DA IDADE

| CATEGORIA DE IDADE | EFEITOS |
|---|---|
| Criança | -2 em Porte, Força e Vitalidade, –1 em Agilidade, Percepção e Espírito, –1 em todas as reações |
| Jovem | -1 em todos os atributos |
| Adulto | Nenhum |
| Velho | -1 em Agilidade, Força e Vitalidade, +1 em Porte, Percepção e Espírito, –1 em Vigor e Presteza |
| Idoso | -2 em Força, Vitalidade e Agilidade, +1 em Porte e Percepção, –2 em Vigor e Presteza |

## Tabela 3.2: Idade

### Categoria de Idade

| Raça | Criança | Jovem | Adulto | Velho | Idoso |
|---|---|---|---|---|---|
| Anões | 01-14 | 15-29 | 30-174 | 175-219 | 220+ |
| **Hobbits** | | | | | |
| Cascalvas | 01-09 | 10-32 | 33-79 | 80-94 | 95+ |
| Pés-peludos | 01-09 | 10-32 | 33-79 | 80-89 | 90+ |
| Grados | 01-09 | 10-32 | 33-79 | 80-89 | 90+ |
| **Homens** | | | | | |
| Dúnadan | 01-09 | 10-24 | 25-79 | 80-104 | 105+ |
| Homem Médio | 01-09 | 10-15 | 16-44 | 45-59 | 60+ |
| Oriental | 01-09 | 10-15 | 16-39 | 40-54 | 55+ |
| Homem Selvagem | 01-08 | 10-14 | 15-29 | 30-50 | 51+ |

## Exemplo de Criação de Personagem: Menelcar e Grór

*Continuação da página 57:*

Como Christian e John escolheram, respectivamente, as raças dúnadan e anã para seus personagens, eles agora ajustam as pontuações dos atributos de Menelcar e Grór da seguinte maneira:

### Menelcar

| Atributos | Reações |
|---|---|
| Porte 7 ((0) | Vigor +2 |
| Agilidade 7 ((0) | Presteza +2 |
| Percepção 5 ((0) | Força de Vontade +1 |
| Força 10 (+2) | Sabedoria (0 |
| Vitalidade 8 (+1) | Vitalidade 9 (+1) |
| Espírito 6 ((0) | Espírito 4 ((0) |

### Grór

| Atributos | Reações |
|---|---|
| Porte 9 (+1) | Vigor +3 |
| Agilidade 7 ((0) | Presteza (0 |
| Percepção 6 ((0) | Força de Vontade (0 |
| Força 13 (+3) | Sabedoria +1 |

Menelcar recebe 18 pontos em graduações (Espírito 6 x 3) para as perícias nativas; ele escolhe Língua: Westron (Geral) +3, Língua: Sindarin +1, Língua: Quenya +1, Saber: História (Gondor) +5, Saber: Reino (Gondor) +4, Saber: Heráldica +4. Grór tem 12 pontos em graduações; ele escolhe Língua: Khuzdul +4, Língua: Westron (Geral) +2, Saber: História (Anões) +4, Saber: Reino (Erebor) +2.

Agora, eles precisam escolher seis opções em perícias e características raciais. Christian decide que Menelcar cresceu no litoral de Gondor, então ele escolhe Combate com Armas: Espadas (Espada Longa) +1, Arte Naval (Velejar) +1, Sobrevivência (Floresta) +1, Nadar +2, Noção do Clima +1. John, por outro lado, decide que Grór foi criado ao lado do pai na forja, então ele coloca suas opções em Combate com Armas: Machados (Machado de Guerra) +1, Ofício: Confeccionar Brinquedos +2, Metalurgia (Armeiro) +3.

Por último, eles tomam nota das habilidades raciais de seus personagens e dos atributos e reações preferenciais. Menelcar coloca seu bônus de +2 devido a Adaptável em Presteza, dando a ele um total de +2. Ele também acrescenta +2 a Sobrevivência, dando a ele uma graduação total igual a +3. John anota as habilidades de Grór. Ambos escolhem Força e Vitalidade como seus Atributos Preferenciais, e Vigor como sua Reação Preferencial (o que torna mais fácil melhorá-los durante a evolução).

*Continua na página 112.*

*Capítulo Quatro*

# GUERREIROS, MAGOS E REIS

*"— É difícil ter certeza de qualquer coisa em meio a tantos prodígios. O mundo todo ficou muito estranho. (...) Como pode um homem julgar o que fazer em tempos assim?*
*— Éomer, As Duas Torres*

Depois de escolher a raça de seu personagem, a próxima coisa a se pensar é o que seu personagem faz. Ele poderia ser um audaz espadachim, usando sua perícia com as armas e a força de seus braços para defender os reinos do Oeste contra a Sombra; um mágico sagaz ou um mestre da sabedoria versado no conhecimento das eras; ou um ladrão ardiloso que, com inteligência e dedos ágeis, surrupia tesouros de depósitos bem guardados. O *RPG O Senhor dos Anéis* faz referência a isso como uma "ordem" de personagem.

Embora o termo "ordem" às vezes implique organização e liderança, as ordens no jogo geralmente não são nada disso. "Ordem" simplesmente refere-se a uma classificação das pessoas com treinamento e habilidades – e, freqüentemente, personalidades – similares, e não a grupos, guildas ou unidades características de pessoas. Um guarda da Cidadela de Minas Tirith, um cavaleiro dos rohirrim, um archeiro anão, todos pertencem à ordem dos guerreiros, embora possam ter pouco em comum além disso.

## As Ordens

No início do jogo, os jogadores podem escolher uma dentre nove ordens para seus personagens. As ordens são categorias amplas que descrevem os tipos de personagem encontrados na Terra-média, estando cada uma delas sujeita a uma vasta gama de variações de um lugar para outro e de um povo para outro. Também provêm o personagem com perícias, habilidades especiais e outras capacidades que o ajudam a enfrentar os desafios do jogo.

Há também uma série de ordens de elite às quais os personagens podem decidir se juntar ao longo da crônica. São descritas posteriormente neste capítulo.



Ordens

## Criando um Grupo de Personagens

Enquanto você cria seu personagem, seus colegas jogadores estão também criando os deles. Embora seja fácil conceber sozinho o que você quer interpretar, antes de passar tudo para o papel você deve considerar o que os outros jogadores têm em mente para os personagens deles. Se possível, os jogadores e o Narrador devem todos se sentar juntos e passar por uma sessão de criação de personagens. Se não puderem fazer isso, vocês devem pelo menos conversar a respeito da composição do grupo antes de todos começarem a criar.

A criação de personagens a partir do ponto de vista do grupo tem várias vantagens. Primeiro, garante que cada jogador terá um papel definido a interpretar no grupo – perspectivas, habilidades e conhecimentos que outros personagens não possuem. Se vários jogadores chegam à primeira sessão de jogo com personagens semelhantes (digamos, guerreiros de Gondor), é possível que eles tenham problemas tentando estabelecer distinções entre si e o Narrador pode ter dificuldade em criar aventuras apropriadas para um grupo tão unidimensional. Discutir os conceitos de personagem com antecedência permite que vocês evitem esse tipo de problema. Mesmo que vários jogadores tenham tido idéias relativamente semelhantes, pelo fato de saberem com antecedência o que seus amigos querem interpretar, podem usar as regras para diferenciar seus personagens, pertencendo a raças diferentes, escolhendo habilidades de ordens diferentes, ou enfatizando perícias de ordens diferentes.

Segundo, a criação de personagens em grupo permite que vocês abranjam todos os papéis importantes que se espera encontrar num grupo de audazes aventureiros de fantasia. Exceto em tipos específicos de campanhas criadas sob medida, um grupo constituído apenas de guerreiros, ou seis tipos de gatunos, normalmente não funciona bem. O grupo acaba encontrando desafios para os quais não está preparado, já que nem todos os inimigos podem ser derrotados da mesma maneira. Você não precisa ter todas as ordens representadas em todos os grupos, mas ajuda muito ter, se possível, mais do que um ou dois tipos de personagem, ou ao menos dar a personagens semelhantes conjuntos exclusivos de perícias e habilidades.

Terceiro, o planejamento dos personagens como um grupo permite aos jogadores desenvolver seus personagens *como um grupo* e não apenas como um bando de indivíduos reunidos pelas circunstâncias. Fora o encontro de Frodo com Aragorn no Pônei Saltitante, os personagens raramente juntam forças simplesmente porque se encontram por acaso em algum lugar. Isso não ajuda muito no progresso da história ou na criação do tipo mais divertido de crônica. Na verdade, a presença de Aragorn na estalagem não foi uma coincidência. Os personagens precisam de um motivo para permanecer juntos: um objetivo comum, um relacionamento prévio ou coisas assim. Em outras palavras, precisam do tipo de vínculo que manteve Sam, Pippin e Merry ao lado de Frodo apesar de todos os perigos que tinham de enfrentar. Se os jogadores criarem seus personagens como um grupo, podem desenvolver vínculos já existentes ou criar ganchos que o Narrador poderia utilizar para uni-los num grupo coeso.

O Narrador, é claro, também representa um papel importante nesse processo. Ao invés de deixar os jogadores criarem seus personagens sozinhos, ele deve dar uma mãozinha. Primeiro, deve contar aos jogadores um pouco do que tem em mente para a crônica. Se quiser um grupo no qual todos os personagens sejam da raça dos homens (ou dos hobbits, ou dos anões, ou de qualquer outra), deve dizer isso aos jogadores antes deles começarem a criar personagens. Se o narrador planeja começar a crônica em Lindon, os jogadores precisam saber disso. Precisam ser capazes de dar a seus personagens um motivo para estarem em Lindon quando o jogo começar.

Em resumo, ao criar seu personagem, reflita um pouco sobre as idéias do Narrador e de seus colegas jogadores. Isso torna a experiência do jogo muito melhor.

As ordens básicas são:

**Bárbaro:** um guerreiro de regiões selvagens pode carecer de algumas das perícias e das armas refinadas de outros combatentes, mas compensa essa deficiência com ferocidade e experiência de vida nas florestas. Pertencem a esta ordem muitos terra-pardenses, drúedain e orientais.

**Artífice:** uma pessoa com experiência nas artes da criação, capaz de fabricar objetos tanto úteis quanto prodigiosos, ou alguém que presta serviços a outras pessoas em alguma aptidão normal. Sam Gamgi, Cevado Carrapicho, muitos anões e os joalheiros noldorin são todos artífices.

**Mestre da Sabedoria:** alguém instruído no saber da Terra-média e que, embora não seja um verdadeiro encantador, é capaz de utilizar algumas mágicas menores e discretas. Denethor, Celeborn e muitos elfos são mestres da sabedoria.

**Mágico:** alguém que utiliza mágica e lança encantos com base no conhecimento e na sabedoria adquiridos, mas que não é tão poderoso quanto um mago.

**Navegante:** um marinheiro, alguém que sabe como operar e governar embarcações grandes e pequenas pelos vastos mares ou pelo Grande Rio. Os gondorianos do litoral e os Corsários de Umbar contam com muitos navegantes em suas fileiras.

**Menestrel:** um intérprete de canções, contador de histórias e cronista de feitos corajosos e nobres. Com suas palavras e sua música, é capaz de inspirar outras pessoas.

**Nobre:** uma pessoa que, devido ao nascimento, à riqueza, às realizações etc., é considerada como alguém de alta posição na sociedade, tendo o direito à deferência e ao respeito de outras pessoas. Boromir, Denethor, Aragorn, Celeborn e até mesmo Frodo pertencem, ao menos em parte, a esta ordem.

**Gatuno:** uma pessoa que vive da astúcia e de suas mãos ágeis, geralmente em ocupações questionáveis ou proscritas. Pode ser um espião do Inimigo, um "caçador de tesouros profissional", ou simplesmente alguém que prefere a sutileza e a astúcia à guerra e ao derramamento de sangue. Bilbo, durante sua breve aventura com Thorin e companhia, tornou-se um membro desta ordem. Gríma Língua de Cobra também é um gatuno.

### Perícias Iniciais

Contando as raças, ordens e opções gratuitas, os personagens podem começar o jogo com muitas perícias diferentes. Entretanto, há uma regra que deve ser obedecida: a menos que o Narrador decida de outra forma, nenhum personagem pode começar o jogo com mais do que seis graduações em qualquer perícia. Isso tem dois efeitos. Primeiro, força os jogadores a diversificarem um pouco seus personagens, ao invés de simplesmente concentrarem todas as suas opções em duas ou três perícias. Segundo, dá aos personagens espaço para crescer, mesmo no âmbito dos campos em que são especialistas. Os Narradores que desejarem conduzir crônicas com personagens mais poderosos, experientes ou evoluídos podem aumentar esse limite ou aboli-lo completamente.

**Guerreiro:** pessoas como guardas, soldados e arqueiros, treinadas para lutar com armas. Esta é a ordem representada com mais freqüência em *O Senhor dos Anéis*, e pode ser que isso também aconteça na sua crônica. Inclui Aragorn, Boromir, Éomer, Éowyn, a maioria dos rohirrim, Beregond, Príncipe Imrahil e, por fim, até mesmo Merry e Pippin.



## Perfis de Ordem

Para facilitar sua compreensão e avaliação das diferentes ordens, cada uma delas é discutida da mesma maneira.

### Descrição

Primeiro, cada ordem inclui uma seção que a descreve de forma genérica – que tipos de perícias e habilidades seus membros possuem, as armas e equipamentos que tendem a usar, e pelo que são conhecidos. Esta seção inclui também alguns exemplos extraídos das obras de J. R. R. Tolkien a fim de orientá-lo na escolha de uma ordem para o seu personagem.

**Aventuras:** esta seção discute o que leva os membros da ordem a sair pelo mundo em busca de aventura:as motivações que os impelem a se envolverem em sua crônica. Que tipo de aventuras eles preferem? Que papel representam num grupo de aventureiros? Com que outras ordens gostam de trabalhar ou com quais são encontrados com mais freqüência?

**Evoluindo:** nesta seção, você descobre como os personagens tipicamente adquirem ou adotam esta ordem e como um personagem pode evoluir ou crescer. Inclui listas de que outras ordens – básicas ou de elite – estes personagens podem querer vir a fazer parte posteriormente na crônica, e que tipo de preparativos podem ser necessários para tanto.

### Informações de Jogo

Uma seção com informações mais específicas, inclusive regras de jogo, segue a discussão geral da ordem.

**Atributos:** cada ordem dá preferência a certos atributos, aqueles que ajudam seus membros a cumprirem as tarefas de que se incumbem com mais freqüência, ou aqueles nos quais muitas de suas perícias primárias estão baseadas. Esta seção também discute outros atributos que podem ajudar a completar o personagem. Além disso, se houver quaisquer requisitos mínimos de atributos para se pertencer à ordem, eles são mencionados aqui.

Cada personagem tem dois *atributos preferenciais* e uma *reação preferencial*, que podem ser escolhidos pelo jogador durante a cria-

ção do personagem. A evolução ou o aperfeiçoamento desses atributos e reações através da experiência é mais fácil para o personagem.

**Perícias e Características:** no momento da criação de seu personagem, você deve decidir o que ele é capaz de fazer e esta seção o ajuda nisso. Primeiro, relaciona as *perícias de ordem* para cada ordem, as perícias que os membros podem comprar a um custo mais baixo, como indicado na Tabela de Opções de Evolução na página 278.

Também são indicados cinco "kits" para cada ordem. Eles representam como você criaria personagens de formações específicas dentro de cada ordem. Se você escolher um deles, seu personagem receberá automaticamente as perícias relacionadas com as graduações indicadas, mas ele ainda tem a oportunidade de melhorar algumas delas com a compra de mais cinco opções. Se preferir, você pode, ao invés disso, usar essas cinco opções para adquirir graduações em perícias de ordem não incluídas no kit. Você também pode escolher uma das vantagens listadas. Você também pode adotar um ou mais defeitos, até um máximo de quatro, incluindo-se aí qualquer defeito racial que possa ter adquirido. Cada defeito permite a você acrescentar +1 a uma perícia ou escolher mais uma opção dentre as vantagens relacionadas.

Os kits são opcionais, fornecidos apenas para sua maior conveniência. Se preferir, você pode, com a permissão do Narrador, rearranjar a distribuição de perícias dentro de um kit, ou até mesmo criar seus próprios kits usando o método a seguir. Primeiro, pegue 15 graduações de perícias de ordem, sendo que não pode haver nenhuma perícia acima de +3. Em seguida, adicione cinco graduações às perícias de ordem que você desejar. Você poderia colocar todas as cinco em uma perícia ou dividi-las entre duas a cinco perícias. Entretanto, você não pode exceder o limite inicial de +6 em qualquer perícia. Como alternativa, você pode usar as cinco opções em outras perícias de ordem. Por último, escolha uma vantagem apropriada à ordem e ao tipo de personagem.

**Habilidades:** várias *habilidades de ordem* são listadas nesta seção. São poderes, perícias ou aptidões especiais possuídas por alguns membros dessa ordem. No momento da criação, você pode escolher uma habilidade de ordem para seu personagem. Com o progresso da crônica e a evolução de seu personagem, você terá a oportunidade de escolher mais habilidades ou de aperfeiçoar as que ele já tem, se isso for possível. Por exemplo, os artífices podem ter a habilidade Lugar de Comércio, que dá a eles uma loja ou casa na qual podem praticar seu ofício. Alocando, mais tarde, opções adicionais a essa habilidade, eles podem aumentar a quantidade de dinheiro que ganham através dessa habilidade.

Algumas habilidades têm *requisitos* – condições que o personagem deve satisfazer antes de poder escolhê-las. Por exemplo, a habilidade Golpe Rápido do guerreiro determina que um personagem deve ter Agilidade 6+ e Combate com Armas 8+ para poder selecioná-la.



## Bárbaro

*"– Você está ouvindo os woses, os homens selvagens da Floresta: (...). São remanescentes de um tempo mais antigo, vivendo escondidos e em pequeno número, selvagens e cautelosos como os animais.*
*– Elfhelm, O Retorno do Rei*

Os bárbaros são os guerreiros dos povos selvagens, defensores ferozes de suas terras e suas tribos. Embora careçam muitas vezes da armadura brilhante e das espadas resplendentes dos paladinos de Gondor, e dos cavalos velozes dos rohirrim, fabricam a partir das coisas de suas próprias terras as armas e ferramentas que sua sobrevivência exige. Se necessário, podem usar a peçonha das serpentes – ou venenos preparados por eles mesmos – para fazer com que suas armas matem ao primeiro arranhão, mas sua capacidade de permanecer invisíveis e atacar seus adversários em emboscadas é ainda mais letal.

Maior ainda que a perícia dos bárbaros com o arco e a espada é sua experiência de vida nas florestas, pois vivem em terras indomadas e, quando crianças, aprendem a sobreviver nos ermos selvagens, esconder-se daqueles que os caçam, e seguir o rastro tanto de animais quanto de homens. Quer construa sua casa nos desertos gelados do Norte, nas profundezas de uma antiga floresta, num reduto nas montanhas reclamado por nenhum rei, ou nas areias escaldantes do Sul, o bárbaro sabe viver como parte da terra.

O bárbaro melhor conhecido nos anais do Oeste é Ghân-buri-Ghân, o líder dos drúedain da Floresta Drúadan em Gondor, que ajudou os rohirrim a virem em auxílio

## Pertencendo a Mais de Uma Ordem

Como você já deve ter notado nas descrições anexas, alguns personagens pertencem a mais de uma ordem. Aragorn é um guerreiro, um nobre e um guardião (uma ordem de elite), enquanto Celeborn é tanto um mestre da sabedoria quanto um nobre. Embora a maioria dos personagens do *RPG O Senhor dos Anéis* tem apenas uma ordem, outros podem ser muito mais experientes.

A primeira ordem escolhida para um personagem durante sua criação é grátis. Mas tornar-se um membro de ordens adicionais – básicas ou de elite – tem um preço. Para cada ordem a mais que você desejar adicionar a um personagem, você terá de gastar cinco opções de evolução, o que vale uma evolução completa (ver página 277). Gastar essas opções faz de seu personagem um membro da nova ordem e lhe permite escolher opções da nova lista de perícias, ao custo de perícias da ordem. Entretanto, a segunda ordem (e as subseqüentes), básicas ou de elite, *não* dão ao personagem uma habilidade de ordem gratuitamente; ele tem de obter as habilidades de suas novas ordens com opções.

Ao entrar para uma nova ordem, um personagem ganha acesso a muitas perícias e habilidades de ordem novas. Entretanto, independentemente do número de ordens (básicas ou de elite) a que o personagem pertence, ele só pode escolher opções de perícias e habilidades de ordem de *duas* delas. O personagem, é claro, retém quaisquer perícias ou habilidades já adquiridas de quaisquer de suas ordens, mas, para evoluções futuras, deve se restringir a duas ordens. Assim que adquirir a terceira ordem – e toda vez que entrar para uma outra ordem daí em diante– , ele tem de definir quais serão as duas ordens dentre as quais poderá escolher as opções de perícias e habilidades. Ele não pode mudar sua decisão até adquirir uma nova ordem ou gastar outras cinco opções de evolução para voltar a entrar para uma ordem anteriormente abandonada.

## Começando Sem Uma Ordem

Nem todos os personagens têm de ser criados como membros de uma ordem. Nem todo mundo se envolve em aventuras como parte do "trabalho". Por exemplo, no início de *O Senhor dos Anéis*, nem Merry nem Pippin pertencem a qualquer ordem. Cada um deles possui algumas perícias, com base em sua raça, mas é só isso. Ao longo da história, eles logo começam a crescer como guerreiros, e acabam ganhando renome em todas as regiões da Terra-média.

Se você quiser começar o jogo com um personagem desse tipo, ótimo. Isso cria muitas oportunidades interessantes de interpretação. Crie simplesmente um personagem e escolha suas opções raciais de perícias e características (ver Capítulo Três). Escolha também suas cinco "opções gratuitas". Depois, decida experimentalmente que ordem você deseja que seu personagem venha a fazer parte mais tarde na crônica. Informe seu Narrador, de modo que ele possa tomar nota dessa ordem e pensar em como o personagem pode se tornar um membro dela ao longo do jogo. Se o personagem quiser se tornar um guerreiro, o Narrador deve trabalhar certos elementos narrativos, como os combates, nos quais o personagem é obrigado a aprender ou morrer, com a adição de guerreiros aliados que possam ensiná-lo a lutar. Se o personagem decidir se tornar um mestre da sabedoria ou um mágico, o Narrador pode associá-lo a um PdN capaz de instruí-lo, ou pode fazer com que encontre um antigo livro de saber numa torre em ruínas, de modo a poder aprender sozinho.

Ao longo da crônica, sempre que ele tiver a oportunidade de aprender, o Narrador deve ir distribuindo aos poucos as opções de perícias do personagem, até ele ter todas elas. Os kits relacionados para cada ordem dão a um personagem 15 graduações em várias perícias de ordem – mas que opções de perícias ele escolherá dependem da formação e de suas preferências pessoais– , cinco graduações de bônus que podem ver adicionadas a quaisquer dessas perícias, e uma vantagem. O Narrador deve, mais cedo ou mais tarde, dar as mesmas coisas ao seu personagem. Por exemplo, suponha que seu personagem comece como um jovem anão que deseja se tornar um guerreiro. Depois de uma aventura em que o grupo luta várias vezes com orcs, além de ganhar alguns pontos de experiência, o anão pode também ganhar quatro graduações em opções de perícia de ordem. Com efeito, ele está correndo atrás do prejuízo, aprendendo rapidamente e sob pressão.

de Minas Tirith durante a Guerra do Anel. Muitos outros dentre seu povo pertencem também a essa ordem. Da mesma forma que alguns povos incivilizados do Leste, que vivem sob o domínio da Sombra, e muitos orcs.

## Aventuras

Os bárbaros raramente deixam suas terras em busca de aventuras, pois a vida melhor lhes convém quando permanecem nas regiões que chamam de pátria. Ao invés disso, a aventura vem até eles, como quando os rohirrim procuraram a ajuda de Ghân-buri-Ghân, ou quando Arvedui, último rei de Arnor, viveu entre os lossoth. Mas, às vezes, as maquinações do inimigo forçam os bárbaros de coração nobre a deixar suas pátrias e partir em demandas para garantir a segurança e a prosperidade de seu povo, e talvez até mesmo cooperar com gente da mesma opinião, mas de costumes diferentes.

## Evoluindo

A maioria dos bárbaros contenta-se em permanecer em sua ordem durante toda a vida, julgando que esta lhes convém. Os de maior habilidade podem se tornar arqueiros ou guardiões ou, em suas próprias sociedades, capitães. À medida que envelhecem, tornam-se artífices, caso as artes da pintura e da escultura sejam apreciadas entre seu povo, como o são entre os drúedain. Outros que, por boa sorte, encontram e trabalham com outros povos, podem se tornar guerreiros, adotando as armas e os costumes dos colegas que se opõem ao Inimigo.

## Informações de Jogo

### Atributos

O atributo mais comumente preferido pelo bárbaro é a Vitalidade. A reação preferencial é geralmente Vigor. Os bárbaros também consideram Força importante. De fato, como requisito para pertencer a esta ordem, um personagem deve ter 6 ou mais pontos tanto em Força quanto em Vitalidade. Entre povos como os drúedain, que usam arcos ou armas de arremesso, a Agilidade também é tida em alta conta, assim como Percepção, um atributo crucial para um povo que depende da caça e do rastreamento para grande parte de sua subsistência.

Anões, elfos do Oeste, hobbits e dúnedain não podem se tornar bárbaros. Os homens selvagens, alguns orientais e alguns orcs são os que mais comumente pertencem a esta ordem.



### Perícias e Características

#### Perícias de Ordem

As perícias de ordem para o bárbaro são: Combate com Armas (Agi), Escalar (For), Ofício (Agi), Saltar (For), Imitação (Prt), Observar (Per), Combate de Alcance (Agi), Montar (Prt), Correr (For), Dissimulação (Agi), Sobrevivência (Per), Nadar (For), Rastrear (Esp) e Noção do Clima (Per).

#### Kits de Bárbaro

Ao criar um bárbaro, você seleciona um dos kits a seguir. Seu personagem automaticamente recebe as perícias relacionadas no item "Perícias de Ordem". Você pode então adicionar cinco opções gratuitas a essas perícias ou escolher quaisquer outras perícias. Por último, você pode selecionar uma das vantagens listadas para o kit. Você também pode adotar um ou mais defeitos (máximo de quatro). Cada defeito permite que você acrescente +1 a uma perícia ou escolha uma vantagem a mais.

**Bárbaro Básico:** este kit representa um bárbaro típico originário de qualquer lugar da Terra-média.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +2, Escalar +1, Observar +2, Correr +1, Dissimulação +3, Sobrevivência +3, Rastrear +3.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Forte, Resistente, Incansável, Cauteloso, Mateiro.

**Membro da Tribo Drúadan:** como membro de uma tribo dos comumente temidos e incompreendidos woses, você tem a obrigação de usar sua arte e seus conhecimentos para ajudar seus companheiros.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +1, Escalar +1, Observar +1, Combate de Alcance +2, Correr +1, Dissimulação +3, Sobrevivência (Floresta) +3, Rastrear +3.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Certeiro, Esquiva, Visão Noturna, Cauteloso, Mateiro.

**Nômade Sulista:** os desertos meridionais são severos e cruéis, mas você e seu povo aprenderam a sobreviver ali, evitando tanto animais selvagens perigosos quanto os invasores haradrim.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +2, Observar +2, Combate de Alcance +2, Correr +2, Dissimulação +2, Sobrevivência (Ermos do Sul) +3, Rastrear +2.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Resistente, Olhos Penetrantes, Senso de Direção, Incansável, Mateiro.

**Membro da Tribo Losson:** apesar da implacável mão de Morgoth ainda afligir as terras do Norte longínquo com frio e neve a maior parte do ano, você e seus companheiros homens das neves sabem como sobreviver nos desertos gelados.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +2, Observar +2, Combate de Alcance +2, Correr +2, Dissimulação +2, Sobrevivência (Ermos do Norte) +3, Rastrear +2.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Certeiro, Resistente, Senso de Direção, Vigília, Mateiro.

**Povo da Montanha:** para muitos, as montanhas são inóspitas e cruéis, mas você e seu povo aprenderam a sobreviver e prosperar naquele lugar.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +2, Escalar +3, Observar +2, Combate de Alcance +1, Dissimulação +2, Sobrevivência (Montanhas) +3, Rastrear +2.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Forte, Mãos Ferozes (Orcs das Montanhas), Recuperação Rápida, Mateiro.

## Habilidades

Ao criar um bárbaro, você pode escolher *uma* opção dentre as seguintes habilidades especiais:

### Preparar Veneno

Sua habilidade com plantas e ervas, órgãos de animais e criaturas peçonhentas permite que você prepare venenos para besuntar armas ou colocar na comida de um inimigo. Leva uma hora para preparar uma única dose de veneno, o bastante para um golpe ou para colocar na comida de uma pessoa.

**Aperfeiçoamento:** o investimento de uma única opção nesta habilidade permite que você prepare venenos de ação por meio de ferimento ou ingestão, com um tempo de ação de 20 minutos ou mais, Potência ±0, Tratamento ±0, efeitos de redução de Vitalidade, e 1 estágio. Para maiores informações veja o parágrafo "Venenos", na página 246. Para cada opção adicional dedicada a esta habilidade, o personagem é capaz de fazer uma das coisas a seguir: preparar venenos de qualquer tipo (venenos inalados têm automaticamente estágios contínuos), preparar venenos com qualquer tempo de ação, aumentar o NA da Potência em +5 (máximo de +20), aumentar o NA do Tratamento em +5 (máximo de +20), criar venenos mortais ou paralisantes, ou aumentar os estágios em um passo, de 1 a 1/2d6 a 1d6, a 2d6.

### Campeão

Você é um dos principais protetores e guerreiros de seu povo, encarregado da defesa de suas terras e irmãos contra os ataques dos inimigos. Ao lutar para proteger seu povo ou suas terras, ou para ferir um inimigo específico, definido no momento em que esta habilidade é escolhida, você recebe um bônus de +1 em todos os testes de ataque e testes para se esquivar, defender ou bloquear. O Narrador pode, a seu critério, aplicar este bônus em outros testes.

Entre os exemplos de inimigos definidos incluem-se uma única tribo que não a sua, os orcs de uma determinada região ou fortaleza, etc.

**Requisito:** Combate com Armas 8+ *ou* Combate de Alcance 8+.

**Aperfeiçoamento:** opções adicionais alocadas nesta habilidade podem melhorá-la de duas maneiras. Primeira, você pode aumentar o bônus a ser aplicado sobre o resultado do teste em +1 (máximo de +3). Segunda, você pode acrescentar um segundo grupo definido de inimigos, ou ampliar um dos grupos de inimigos definidos que você pode afetar para, por exemplo, "todos os orientais" ou "todos os orcs".

### Marcha Pesada

Você está acostumado a viajar em terrenos difíceis e é capaz de percorrê-los com a mesma rapidez que homens normais atravessam terreno uniforme. Escolha um tipo de terreno acidentado: colinas, montanhas, pântanos, florestas, ermos setentrionais, ermos meridionais, ou algo assim. Ao atravessar o terreno a pé, você se move como se ele fosse terreno "mediano" (v. o parágrafo "Viagens", página 251). É claro que isto pode ser pouco vantajoso se seus companheiros carecerem da mesma mobilidade. Esta habilidade tampouco permite que você ignore completamente a geografia. Se não existir uma passagem através de uma cadeia de montanhas, por exemplo, sua habilidade para deslocar-se rapidamente em terreno montanhoso não permite que você as atravesse.



### Pictogramas

Os bárbaros são iletrados. Apesar de serem capazes de compreender muitas línguas, não são capazes de ler o discurso escrito. Você, entretanto, conhece os símbolos e sinais especiais de seu povo e consegue pintá-los ou esboçá-los com o propósito de deixar mensagens simples para seus companheiros que nenhum forasteiro é capaz de ler.

**APERFEIÇOAMENTO:** a compra de uma segunda opção nesta habilidade confere a a seu personagem alfabetização em uma língua. Você pode comprar mais opções para ser alfabetizado em outras línguas.

### Arma Preferida

Algumas vezes os bárbaros acabam dando preferência a uma arma acima de todas as outras, aprendendo a utilizá-la com perícia refinada, ao mesmo tempo que negligenciam outras artes de combate. Ao escolher esta habilidade, defina uma perícia de combate (Combate com Armas ou Combate de Alcance) e uma especialidade em arma para a mesma. Você recebe um bônus igual a +4 toda vez que a especialidade for aplicável, ao invés dos +2 normais.

**APERFEIÇOAMENTO:** cada opção adicional investida nesta habilidade, na mesma perícia e na mesma especialidade, aumenta o bônus da especialidade em +1 (máximo de +6). Você pode adquirir esta habilidade mais de uma vez para mais de uma arma.

### Caminhar Sem Deixar Rastro

Você tem tanta experiência em viver no mato que é capaz de caminhar ao ar livre sem deixar rastros ou outros vestígios que possam ser seguidos por seus inimigos. Ao escolher esta habilidade, defina um tipo de terreno ou região: planícies, florestas, montanhas, colinas etc. Ao percorrer esse terreno, você deixa tão poucos vestígios que todas as tentativas de seguir sua trilha ficam submetidas a uma penalidade igual a –8 nos testes de Rastrear.

Ao usar esta habilidade, você se move "furtivamente" (à metade da velocidade de viagem; v. o parágrafo "Viagens", na página 251).

**REQUISITO:** Sobrevivência 9+ *ou* Rastrear 6+.

**APERFEIÇOAMENTO:** o investimento de opções adicionais pode melhorar esta habilidade de duas maneiras. Primeira, pode acrescentar mais tipos de terreno ao conjunto afetado por esta habilidade. Segunda, pode aumentar em –2 (máximo de –12) a penalidade sobre o resultado do teste de Rastrear para qualquer terreno que você é capaz de percorrer dessa maneira.



## ARTÍFICE

*"– Boa noite, pequeno senhor! – disse ele, com uma reverência que fez com que sua cabeça quase tocasse o chão.*
*– Em que posso ajudá-lo?"*
*– Cevado Carrapicho, A Sociedade do Anel*

Habilidoso com as mãos e dono de uma mente criativa e imaginativa, você é capaz de fabricar objetos maravilhosos, sejam eles brinquedos engenhosos, potes robustos, ou espadas afiadas. Em suas mãos, as matérias primas parecem ganhar vida, transformando-se em bens úteis ou objetos de preciosa beleza.

Ou talvez você seja um tipo completamente diferente de artífice, alguém que presta serviços a outras pessoas em alguma aptidão. Pode ser que você dirija uma estalagem, fornecendo quartos confortáveis e refeições, incluindo o pão e a cerveja que você mesmo faz. Pode ser que você cuide do jardim de alguém ou sirva a um nobre ou remende roupas. Seja qual for o trabalho escolhido, você o faz bem e com orgulho, sabendo que isso dá prazer a outras pessoas.

Existem artífices em toda a Terra-média. A maioria dos anões pertence a esta ordem como ferreiros, pedreiros e mineiros, já que como um povo os anões enaltecem os artífices acima de todas as outras pessoas. Jardineiros como Sam Gamgi, estalajadeiros como Cevado Carrapicho, e os servos de Théoden e Denethor são também artífices.

### AVENTURAS

A maioria dos artífices, particularmente aqueles sem evoluções ou com um pequeno número delas, não se envolve em aventuras. Afinal, escolheram esta ordem porque em geral ela leva a uma vida pacata e normal. Mas, às vezes, como aconteceu com Samwise, eles são arrastados para aventuras, malgrado eles mesmos. Por exemplo, um artífice que deseja ver uma obra bem conhecida de seu gênero favorito, estudar com outros artífices em outros lugares do mundo, ou levar suas mercadorias a um mercado distante pode se ver arrastado por acontecimentos que estão além de seu controle e, desse modo, ser forçado a se tornar um herói.

### EVOLUINDO

A maioria dos artífices continua a vida toda na carreira escolhida, não desejando nada além disso. Mas, os que são arrastados para aventuras normalmente têm de adquirir novas habilidades ou enfrentar um perigo inevitável. Muitos se tornam guerreiros, já que a habilidade de empunhar espada e escudo é bastante útil a qualquer aventureiro. Outros dirigem seus talentos criativos para as artes do menestrel ou, em raras ocasiões, para o saber e a mágica.

### INFORMAÇÕES DE JOGO

#### Atributos

A Agilidade é normalmente um atributo preferencial para os artífices, já que precisam de mãos destras e dedos ágeis para realizar seu trabalho. Muitos, particularmente os que se empenham na metalurgia, mineração ou alvenaria, valorizam a Força com a



mesma estima, se não maior. Aqueles que vendem seus artigos ou barganham com fregueses freqüentemente precisam também fazer uso de Espírito e Porte. Sabedoria é normalmente a reação preferencial.

## Perícias e Características

### Perícias de Ordem

As perícias de ordem para o artífice são: Avaliar (Esp), Ocultar (Esp), Ofício (Agi), Debater (Esp), Jogos (Agi), Língua (Esp), Saber (Esp), Observar (Per), Trovar (Prt), Persuadir (Prt), Metalurgia (For) e Alvenaria (For).

### Kits de Artífice

Quando for criar um artífice, selecione um dos kits a seguir. Seu personagem recebe automaticamente as perícias relacionadas no parágrafo "Perícias de Ordem". Você pode então adicionar cinco opções gratuitas a essas perícias ou quaisquer outras perícias de ordem. Por último, você pode selecionar uma das vantagens listadas para o kit. Você também pode escolher um ou mais defeitos (até um máximo de quatro). Cada defeito selecionado permite que você acrescente +1 a uma perícia ou escolha uma vantagem a mais.

**Artífice Básico:** este kit representa um artífice típico com um conjunto de perícias úteis, que poderia provir de qualquer lugar da Terra-média.

**Perícias de Ordem:** Avaliar +3, qualquer Ofício +3, qualquer outro Ofício +1, Debater (Barganhar) +2, Observar +2, Persuadir +2, Metalurgia +1, Alvenaria +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Ambidestro, Mestre, Graças da Sorte, Amigos, Tesouro.

**Jardineiro:** abençoado com a habilidade de fazer as coisas crescerem, você cuida de plantas e campos, aumentando tanto sua beleza quanto sua produção.

**Perícias de Ordem:** Avaliar (Frutas e Verduras) +1, Ofício: Jardinagem +3, qualquer outro Ofício +2, Jogos +2, Saber (escolha um assunto apropriado, tal como "Tubérculos" ou "Flores") +2, qualquer outro Saber +1, Observar +2, Persuadir +2.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Corpo Fechado, Mestre, Graças da Sorte, Amigos, Sábio.

**Estalajadeiro:** você dirige – e talvez possua – uma estalagem, assegurando que os quartos dos fregueses sejam confortáveis, que as necessidades deles sejam atendidas, e que a comida e a cerveja façam jus à reputação de sua mesa extraordinária.

**Perícias de Ordem:** Avaliar +2, Ofício: Hospedagem +3, Ofício: Cervejaria (ou Panificação, à sua escolha) +2, qualquer outro Ofício +1, Debater (Barganhar) +2, Saber: Fofoca e Tradição Locais +2, Observar +1, Persuadir +2.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Mestre, Amigos, Tesouro, Melífluo, Vigília.

**Ferreiro:** habilidoso com martelo e tenazes, e bastante acostumado ao calor da forja, você fabrica peças de metal belas e resistentes.

**Perícias de Ordem:** Avaliar +3, um Ofício apropriado (Joalheria, por exemplo) +2, Debater (Barganhar) +2, Observar +2, Persuadir +2, Metalurgia +3, Alvenaria +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Mestre, Forte, Resistente, Amigos, Tesouro.

**Pedreiro:** você sabe como extrair, desbastar e lavrar a pedra, transformando a rocha comum em paredes fortes e esculturas maravilhosas.

**Perícias de Ordem:** Avaliar +3, um Ofício apropriado (Escultura, por exemplo) +2, Debater (Barganhar) +2, Observar +2, Persuadir +2, Metalurgia +1, Alvenaria +3.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Mestre, Forte, Resistente, Amigos, Tesouro.

## Habilidades

Ao criar um artífice, você pode escolher *uma* opção dentre as habilidades especiais descritas a seguir:

### Encantamento

Você é tão habilidoso na criação de objetos de beleza e força que você tece a mágica sutil da Terra-média dentro deles, impregnando-os com pequenos encantamentos. Sempre que tiver sucesso na criação de uma obra-prima (ver abaixo), você poderá adicionar a ela um efeito mágico de baixo poder. Entre os exemplos incluem-se: um bônus de até +2 ao resultado do teste de uma perícia apropriada (digamos, +2 em Dissimulação (Ação Sorrateira) para botas encantadas), inquebrantabilidade virtual (o objeto tem o dobro ou o triplo de sua

"Saúde" normal para fins de determinação da possibilidade dele se quebrar), durabilidade (é impossível danificar o objeto com fogo, água, ou outros fenômenos corriqueiros que normalmente o estragariam), retornar (o objeto volta para suas mãos depois de ser utilizado, como no caso da corda élfica [ver página 195]), flutuar (o objeto não afunda na água).

O Narrador têm de aprovar todos os encantamentos e precisa ter cautela para garantir que os objetos encantados continuem a ser raros e que contribuam para dar sabor à crônica. Para mais informações veja a secção "Objetos Encantados", na página 192.

**Requisitos:** perícia Oficio apropriada 12+, Obra-prima, Conservação.

## Obra-prima

Às vezes, sua perícia ultrapassa até mesmo seu nível normalmente elevado, permitindo que você crie objetos de qualidade e beleza excepcionais. Se conseguir um sucesso extraordinário na fabricação de uma arma ou armadura, você terá criado uma obra-prima.

Armas de qualidade superior provocam +1 ponto de dano, e armaduras superiores fornecem +1 ponto de proteção. Estas obras são realmente raras, e conseguem preços muito mais altos – pelo menos o triplo – do que os de objetos comuns. Do mesmo modo, os objetos normais que você produz com esta habilidade custam o triplo do valor normal devido à qualidade da mão-de-obra e dos materiais utilizados.

**Requisitos:** perícia Oficio apropriada 8+ e mais alguma habilidade de ordem dos artífices. Você só pode criar obras-primas com uma perícia Oficio que você possui. Um personagem com Metalurgia pode forjar espadas e armaduras de qualidade superior, mas não pode criar mantos de qualidade superior, a menos que tenha o Oficio: Alfaiate.

## Lugar de Comércio

Você é dono de um negócio ou de um lugar de comércio próprio como, por exemplo, uma estalagem, uma forja, uma alfaiataria em Minas Tirith, ou algo assim. Para cada mês completo de trabalho no local, você recebe um mínimo de 2d6 *tharni*. O Narrador pode vir a decidir que você ganha mais em um determinado mês, e quem sabe transformar aquela oportunidade num capítulo. (*Obs.:* esta habilidade pode não ser uma escolha muito boa para personagens dos jogadores, pois ela tende a prendê-los a um determinado local. Consulte seu Narrador antes de selecioná-la.)

**Requisito:** perícia Oficio apropriada 6+.

**Aperfeiçoamento:** para cada opção adicional dedicada a esta habilidade, acrescente +1d6 *tharni* à sua renda mensal.

## Conservação

*"(...) e o poder de antigamente tinha trabalhado neles, que ainda conservavam (...) as formas poderosas da escultura original."*
*– A Sociedade do Anel*

Você tem tamanha habilidade para criar e dar forma aos objetos que eles são capazes de suportar os efeitos ruinosos do tempo e das intempéries. Nenhum obra-prima criada por você é danificada pelas mais cruéis devastações do tempo nem pelo vento ou pela chuva mais intensos, permanecendo sempre com aparência de novas, embora possam ser danificadas por ataques.

**Requisitos:** perícia Oficio apropriada 8+, Obra-prima.

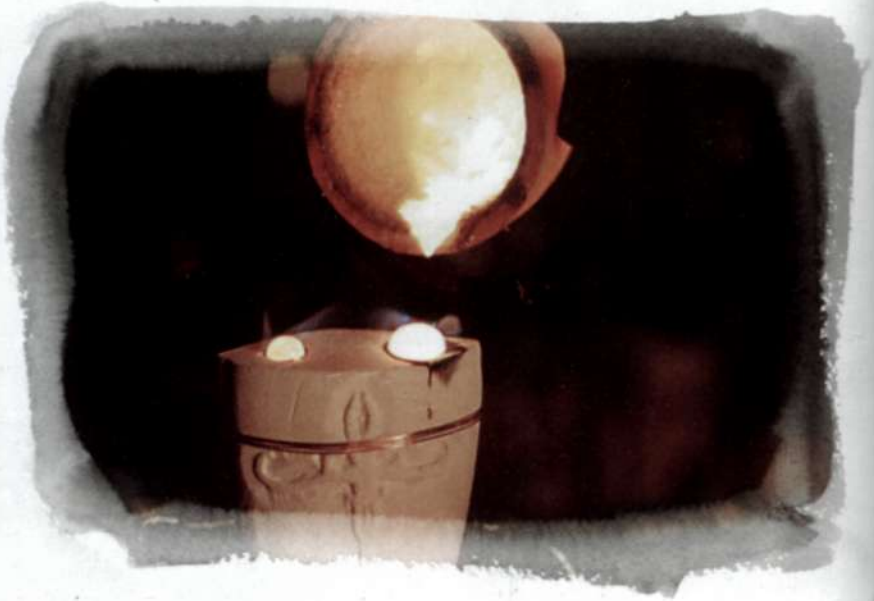
## Refúgio

Por meio da sua habilidade e de uma atenção meticulosa, você criou uma pequena área, que pode ser um jardim ou uma estalagem, na qual você inconscientemente aproveita a mágica sutil da Terra-média para produzir efeitos benéficos. Quem passar algum tempo descansando nessa área recuperará Níveis de Fadiga perdidos a duas vezes a velocidade normal (Para mais informações sobre a recuperação de Fadiga, veja a página 250).

É necessário um mês de trabalho dedicado para se criar um Refúgio. Você tem de passar pelo menos sete dias por mês mantendo o Refúgio. Se, por qualquer razão, você não cumprir essa obrigação, o Refúgio perderá seus poderes até você passar um mês corrigindo os efeitos de sua negligência. (*Obs. :* esta habilidade pode não ser uma escolha muito boa para personagens dos jogadores, pois ela tende a prendê-los em um determinado local. Consulte seu Narrador antes de selecioná-la.)

**Requisito:** perícia Oficio apropriada 6+.

**Aperfeiçoamento:** você pode alocar mais opções nesta habilidade. Ao fazê-lo, você continua a diminuir pela metade o tempo necessário para se recuperar um





Nível de Fadiga perdido. Entretanto, cada opção adicional duplica o tempo necessário para a criação do Refúgio, o número de dias por mês que você deve zelar por ele, e o número de meses necessários para retificá-lo depois de ocorrida uma negligência.

### Trabalho Expedito

Você trabalha com rapidez, mas sem diminuição da perícia nem da qualidade. Gastando 1 ponto de Coragem, você consegue criar um objeto na metade do tempo que normalmente levaria, sem sofrer nenhuma penalidade nos resultados de testes ou sem que isso exija quaisquer graus adicionais de sucesso. O Narrador determina a quantidade básica de tempo necessária para se criar um objeto, usando as orientações para as perícias existentes no Capítulo Cinco.

**Requisito:** perícia Ofício apropriada 4+.



## Mestre da Sabedoria

*"– Não fui tão bem recebido pelo Senhor Denethor dessa vez como antigamente, e com má vontade ele permitiu que eu vasculhasse entre os livros e pergaminhos que guardava como relíquias."*

*– Grandalf; A companhia do anel*

Extenso, de fato, é o registro dos anos na Terra-média, e grande a sabedoria que elfos, homens e anões reuniram durante todo esse tempo. Embora muita coisa tenha sido perdida em incêndios e desastres, você é um mestre naquilo que restou. Instruído e sábio, você tem estudado em profundidade, quem sabe viajando muitas léguas para visitar outros mestres da sabedoria ou estudar os livros e rolos de pergaminho guardados com cuidado em lugares como Valfenda e Minas Tirith. Quando outras pessoas olham, maravilhados, para uma coisa – sem saber do que se trata – ou não conseguem compreender as ações do Inimigo, elas se voltam para você, certas de que seu domínio sobre o conhecimento fornecerá as respostas que procuram.

Muitos dos Sábios e de seus aliados são mestres da sabedoria, pois sem o conhecimento a sabedoria em si mesma é impotente. Mas o saber não é propriedade exclusiva dos Sábios. Muitos dos que servem à Sombra pertencem também a essa ordem.

### Aventuras

Muitos mestres da sabedoria são pessoas reservadas e solitárias que se contentam em permanecer dentro de casa, entre seus tomos e rolos de pergaminho, fazendo pouco caso do mundo lá fora, e importando-se menos ainda com viagens e aventuras. Mas alguns têm uma natureza mais severa e curiosa e viajam por toda parte em sua busca para aumentar seu cabedal de conhecimentos. Ao longo do caminho, a aventura pode dar com eles, quer a desejem ou não. Em tempos de dificuldade – quando a Sombra se ergue – o saber é uma das armas que as forças dos Sábios têm contra ela, e podem convocar os mestres da sabedoria para ajudar as forças do Oeste.

### Evoluindo

Muitos mestres da sabedoria provêm de famílias nobres ou ricas e, dessa forma, podem também se tornar nobres. Como épocas de desespero e perigo exigem homens de muitas habilidades, alguns mestres da sabedoria aprendem as artes do guerreiro bem como as de um erudito. E já que seu conhecimento e sua sabedoria freqüentemente dão a eles acesso a pequenas habilidades mágicas, os mestres da sabedoria podem com o tempo se tornar mágicos – e até mesmo magos.

### Informações de Jogo

#### Atributos

Espírito é normalmente escolhido como um atributo preferencial para os mestres da sabedoria e Sabedoria é freqüentemente selecionada como reação preferencial, já que essas pontuações refletem a sagacidade deles. Muitos também apresentam Porte e Percepção elevados (escolhendo um deles como segundo atributo preferencial), e a pontuação de Força de Vontade reflete essa escolha. Os que também viriam a ser capitães de guerra precisam, além disso, de bons níveis em Força e Vitalidade.

## Perícias e Características

### Perícias de Ordem

As perícias de ordem para o mestre da sabedoria são: Avaliar (Esp), Ofício (Agi), Debater (Esp), Jogos (Agi), Cura (Esp), Inquirir (Prt), Discernimento (Per), Língua (Esp), Saber (Esp), Observar (Per), Persuadir (Prt), Noção do Clima (Per).

### Kits de Mestre da Sabedoria

Ao criar um mestre da sabedoria, selecione um dos kits a seguir. Seu personagem automaticamente recebe as perícias relacionadas no parágrafo "Perícias de Ordem". Você pode adicionar cinco opções gratuitas a essas perícias ou quaisquer outras perícias de ordem. Por último, você pode escolher uma das vantagens indicadas para o kit. Você também pode assumir um ou mais defeitos (até um máximo de quatro). Cada defeito permite que você acrescente +1 a uma perícia ou selecione uma vantagem a mais.

**Mestre da Sabedoria Básico:** este kit representa um mestre da sabedoria típico, que poderia provir de qualquer lugar da Terra-média.

**Perícias de Ordem:** Debater +3, Cura +1, Discernimento +1, qualquer perícia ligada a Saber +3, qualquer outra perícia ligada a Saber +1, Observar +2, Trovar (Compor Versos ou outra especialidade apropriada) +1, Persuadir +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Curioso, Dádiva das Línguas, Mãos que Curam, Discernimento da Honra, Sábio.

**Sábio Eriadoriano:** você vive entre a gente simples e de bom coração de Eriador, assistindo-os da melhor maneira que pode com seu conhecimento e sua sabedoria.

**Perícias de Ordem:** qualquer Ofício +2, Debater +2, Cura +2, Discernimento +2, qualquer perícia ligada a Saber +2, qualquer outra perícia ligada a Saber +1, Observar +2, Trovar (Compor Versos ou outra especialidade apropriada) +1, Persuadir +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Curioso, Amigo-dos-elfos, Amigos, Mãos que Curam, Sábio.

**Erudito Gondoriano:** você vive em Gondor, e estuda o saber dessa terra há muitos anos.

**Perícias de Ordem:** Debater +2, Discernimento +3, Saber: História (Gondor) +3, qualquer outra perícia ligada a Saber +2, qualquer outra perícia ligada a Saber +1, Observar +1, Trovar (Compor Versos ou outra especialidade apropriada) +1, Persuadir +2.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Tesouro, Melífluo, Posição, Severo, Sábio.

**Curador de Minas Tirith:** trabalhando com seus colegas nas Casas de Cura, você aprendeu muito sobre como mitigar a dor dos ferimentos e os ardores da febre.

**Perícias de Ordem:** Cura +3, Discernimento +1, Língua: Quenya +2, Saber: História (Gondor) +2, Saber: Ervas +3, qualquer outra perícia ligada a Saber +1, Observar +2, Persuadir +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Amigos, Dádiva das Línguas, Mãos que Curam, Resoluto, Sábio.

**Erudito de Valfenda:** Mestre Elrond deu a você permissão para viver em Imladris, falar com o povo dele e estudar o conhecimento que ele reuniu.

**Perícias de Ordem:** Debater +1, Cura +1, Discernimento +1, Língua (qualquer língua élfica) +2, Saber: História (Elfos) +3, qualquer outra perícia ligada a Saber +1, Observar +2, Trovar (Compor Versos ou outra especialidade apropriada) +1, Persuadir +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Curioso, Amigo-dos-elfos, Dádiva das Línguas, Mãos que Curam, Sábio.

**Sábia:** entre alguns povos como, por exemplo, certos povos orientais e haradrim, as mulheres são as únicas a estudar o conhecimento da tribo ou do clã. Você é uma dessas mulheres, bem versada na sabedoria das eras.

**Perícias de Ordem:** Debater +2, Cura +1, Discernimento +1, qualquer perícia ligada a Saber +3, qualquer outra perícia ligada a Saber +2, qualquer outra perícia ligada a Saber +1, Observar +2, Persuadir +1, Noção do Clima +2.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Aliado, Eloqüente, Resistente, Melífluo, Sábio.

## Habilidades

Ao criar um mestre da sabedoria, você pode escolher *uma* opção dentre as habilidades especiais que veremos a seguir:

### Escritas Antigas

Ao longo das três eras da Terra-média, os Povos Livres criaram dezenas, se não centenas, de línguas e escritas, mas a maioria delas está agora perdida, mesmo para os mestres da sabedoria. Mas não para você, que fez um estudo especial do discurso e do texto. Apesar de não ser bem versado em nenhuma das línguas antigas, você é capaz de decifrá-las depois de um estudo diligente e prolongado.

Decifrar uma escrita desconhecida (para a qual o personagem não possui uma perícia ligada à Língua) leva muito tempo – de uma hora a um dia por parágrafo traduzido – e requer esforço e estudo contínuos. Ao final desse tempo, o personagem faz um teste de Espírito. O NA para o teste depende da complexidade do texto estudada: 10 para textos simples (registros, contos ou histórias típicas), 15 para textos complexos (registros detalhados de assuntos avançados ou técnicos como, por exemplo, relatórios de batalha), e 20 para textos muito complexos (conhecimento mágico). Ele recebe um bônus de +1 no resultado do teste para cada perícia ligada à Língua que possuir (em qualquer nível, materna ou não). Se obtiver um sucesso marginal, ele compreende os pontos principais daquilo que leu, mas pode

deixar passar alguns detalhes pertinentes. Se conseguir um sucesso total, ele compreende melhor o que leu, mas pode não saber o significado de algumas frases aqui e ali. Se conseguir um sucesso superior, ele sabe do que se trata aquilo que leu e está seguro de que sua compreensão do texto é praticamente total, com exceção de algumas palavras. Se obtiver um sucesso extraordinário, ele consegue ler e compreender o texto todo sem contratempos.

**Requisitos:** pelo menos duas perícias ligadas à Língua (que não sejam as línguas maternas do personagem) 4+.

## Expertise

Entre todos os sábios da Terra-média, você é especialmente conhecido por sua expertise num determinado assunto. Poucos mestres da sabedoria conseguem igualar seu domínio desse corpo de conhecimento. Selecione um assunto genérico, como "Orcs", ou "Gondor", ou "Anéis de Poder". Ao fazer qualquer teste que o Narrador julgar envolver conhecimento desse assunto – não apenas testes de Língua ou Saber –, você recebe um bônus de +2 no resultado do teste.

**Requisito:** uma perícia ligada a Saber 8+, nesse mesmo assunto.

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar essa habilidade mais de uma vez. Cada investimento de uma opção adicional aumenta o bônus em +2 (até um máximo de +6).

## Tesouro em Pergaminhos

Através de longos anos de aquisições e pesquisa cuidadosa, ou talvez como uma herança de seu mestre, você adquiriu uma extensa biblioteca de livros, rolos de pergaminho e outros registros do conhecimento. Toda vez que tiver a oportunidade e o tempo necessário para ler o material, em busca de respostas para uma pergunta, você recebe um bônus igual a +2 em quaisquer testes das perícias correspondentes ligadas a Língua ou Saber.

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar esta habilidade mais de uma vez. Cada investimento de uma opção adicional aumenta o bônus em +2 (até um máximo de + 6).

## Reservado

Alguns mestres da sabedoria, teimosos e orgulhosos, não se dignam a revelar seu saber a outras pessoas, mesmo quando aqueles que buscam o conhecimento sem esforço tentam intimidá-los. Mantêm-se calados, resistindo a todas as lisonjas e ameaças, ou fornecem respostas evasivas e misteriosas que não revelam nada de valor a quem pergunta.

Se você escolher esta habilidade, pode adicionar seu modificador de Espírito a todos os testes de Força de Vontade que for obrigado a fazer. Ao usar Força de Vontade para tentar resistir às tentativas de forçá-lo a divulgar seu conhecimento, dobre seu bônus de Espírito antes de adicioná-lo.

## Lançar Encantos

Esta habilidade permite a um mestre da sabedoria lançar encantos, embora seus poderes mágicos sejam mais fracos do que os de um mágico ou mago. Cada vez que um mestre da sabedoria comprar esta habilidade, ele ganha duas *opções de encantos*. Ele utiliza essas opções de encantos para adquirir novos encantos e aperfeiçoar aqueles que já conhece. Veja para mais informações o Capítulo Sete.

**Requisitos:** Espírito 10+, quaisquer outras duas habilidades de mestre da sabedoria.

**Aperfeiçoamento:** um mestre da sabedoria pode comprar esta habilidade mais de uma vez, adquirindo, a cada vez, mais duas opções de encantos.

## Virtude dos Valar

Nestes dias de ocaso, poucos dentre os povos da Terra-média recordam ou veneram os valar. Você é diferente. Não apenas presta-lhes homenagem de acordo com as práticas antigas, mas, estudando-lhes o saber e mostrando-lhes devoção, você desenvolveu uma afinidade particular com um deles. Em certo sentido, você veio a personificar as virtudes e qualidades representadas por esse vala e, por isso, você atrai mais a atenção desse vala do que uma pessoa mediana. Ao invocar o vala pelo nome, em busca de inspiração ou proteção contra o mal, você consegue um efeito maior do que outras pessoas.

Esta habilidade tem diversos efeitos. Primeiro, se um mestre da sabedoria invocar o poder das palavras para intensificar Coragem (ver página 53), ele consegue um bônus igual a +5 ao invés do bônus usual de +4. Segundo, se o fizer para obter inspiração, permite um bônus igual a +3, ao invés de +2 como acontece normalmente.

Terceiro, você tem de selecionar um vala cujas virtudes o seu mestre da sabedoria personifica melhor. É a este vala que ele geralmente recorre para conseguir os bônus descritos acima, e recebe outros benefícios por isso, como descrito a seguir:

**Elbereth:** bônus de +2 em todos os testes para resistir à feitiçaria ou outros encantos lançados por poderes malignos (o Rei dos Bruxos, a Boca de Sauron, Saruman e assim por diante).

**Oromë:** bônus de +2 em testes de Sobrevivência e Montar, e em testes de Combate com Armas ou de Alcance para caçar animais selvagens.

Se desejar, o Narrador pode facilmente criar bônus similares para outros valar.



# MÁGICO

*"Agora ficava claro que muitas pessoas os consideravam como acompanhantes de um mágico itinerante, cujos poderes e propósitos não eram conhecidos."*

*– A Sociedade do Anel*



Pessoas com estranhos poderes de encantamento vivem na maioria das regiões da Terra-média. Capazes de invocar ou controlar a mágica sutil do mundo à sua vontade, elas conseguem lançar encantos que criam fogo, estilhaçam objetos, trancam portas, e exibem muitos outros poderes. A gente comum freqüentemente evita essas pessoas ou esquiva-se delas, por considerá-las esquisitas e até mesmo perigosas. Algumas delas – que servem à Sombra – são verdadeiramente perigosas, pois estudaram as artes negras da feitiçaria e dominaram poderes que fazem até mesmo outros mágicos estremecerem de aversão e medo.

Os mágicos (algumas vezes chamados conjuradores) são incomuns na Terra-média e raramente entram nas crônicas do Oeste. Algumas pessoas, como a imunda Boca de Sauron, são conhecidas por terem estudado as artes arcanas e os poderes atribuídos a outras podem enunciar que são capazes de lançar encantos.

Veja o Capítulo Sete para mais informações sobre os mágicos e a mágica.

## AVENTURAS

Muitos mágicos são solitários, e preferem ficar em meio a seus preciosos tomos e oficinas, aprofundando-se nos segredos da mágica e do poder. Mas alguns são feitos de uma substância mais aventureira e saem pelo mundo para procurar estranhas e novas ervas, visitar outros membros de sua irmandade, ou vasculhar ruínas antigas em busca de livros e artefatos há muito esquecidos. Essas demandas freqüentemente levam a outras demandas e aventuras mais grandiosas.

Apesar da maioria dos grupos de aventureiros não contar com um mágico em suas fileiras, os praticantes das artes arcanas geralmente descobrem que vale a pena associar-se com outras pessoas destemidas. Os guerreiros podem proteger os mágicos de orcs e animais terríveis que são encontrados quando se está realizando uma exploração, e os gatunos podem ajudar esses mesmos mágicos a encontrar e recuperar tesouros de saber escondidos. Já que a maioria dos encantos não é eficiente em combate e lançá-los tende a deixar o mágico fatigado, ele geralmente interpreta o papel de coadjuvante, auxiliando seus camaradas com conhecimento e pequenas mágicas ao mesmo tempo que permite que eles assumam a liderança em situações perigosas.

## EVOLUINDO

Muitos mágicos desejam se tornar magos assim que tiverem conseguido conhecimento e poder suficientes para atrair a atenção dos Cinco Magos e ser aceito sob sua tutela. Mas alguns deles, impelidos por outras responsabilidades ou aspectos práticos, assumem o papel de nobres ou guerreiros.

## INFORMAÇÕES DE JOGO

### ATRIBUTOS

O atributo preferencial mais comum para os mágicos é Espírito. Para se tornar um mágico, quanto mais um mago, são necessários a sagacidade e o discernimento decorrentes de um Espírito elevado. Como o poder de muitos encantos depende em parte de Porte, muitos mágicos também apresentam pontuações altas nesse atributo, o que é adequado ao seu temperamento em geral. Os mágicos também descobrem que ser observador (ter uma Percepção elevada) é útil. Força de Vontade é geralmente a reação preferencial dos mágicos. Sua Sabedoria também é alta na maioria dos casos.

Os mágicos diferem de uma raça para outra. O estereótipo do mágico – com seus encantamentos e tomos de sabedoria – é mais comum na raça dos homens. Os mágicos élficos tendem a se concentrar em habilidades mágicas (ver página 170), pois estas estão mais em sintonia com sua natureza do que o encantamento propriamente dito. Os mágicos anões preferem o método rúnico de encantamento (ver página 161). Os mágicos hobbits são raros, na melhor das hipóteses, e mais semelhantes aos seus compatriotas humanos do que aos elfos ou anões. Normalmente se concentram em mágicas úteis para o conforto e o entretenimento.

## Perícias e Características

### Perícias de Ordem

As perícias de ordem para o mágico são: Avaliar (Esp), Ofício (Agi), Debater (Esp), Cura (Esp), Inquirir (Prt), Discernimento (Per), Inspirar (Prt), Intimidar (Prt), Língua (Esp), Saber (Esp), Observar (Per), Persuadir (Prt), Montar (Prt), Esquadrinhar (Per), Noção do Clima (Per).

### Kits de Mágico

Ao criar um mágico, selecione um dos kits descritos a seguir. Seu personagem recebe automaticamente as perícias relacionadas no parágrafo "Perícias de Ordem". Você pode então adicionar cinco opções gratuitas a essas perícias ou quaisquer outras perícias de ordem. Por fim, você pode selecionar uma das vantagens listadas para o kit. Você também pode adotar um ou mais defeitos (até um máximo de quatro). Cada defeito permite que você acrescente +1 a uma perícia ou escolha uma vantagem a mais.

**Mágico Básico:** este kit representa um mágico típico que poderia provir de qualquer lugar da Terra-média.

**Perícias de Ordem:** Cura +1, Discernimento +1, Intimidar +2, qualquer Língua +2, qualquer outra Língua +1, qualquer perícia ligada a Saber +3, qualquer outra perícia ligada a Saber +2, Observar +2, Persuadir +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Armadura de Heróis, Corpo Fechado, Curioso, Obstinado, Sábio.

**Aprendiz de Mago:** você passou anos estudando com um mago, adquirindo seu conhecimento e aprendendo sua mágica com a esperança de um dia tornar-se um mago também.

**Perícias de Ordem:** Debater +1, Cura +1, Inquirir +1, Discernimento +1, Inspirar +1, Intimidar +2, qualquer Língua +1, qualquer outra Língua +1, qualquer perícia ligada a Saber +3, qualquer outra perícia ligada a Saber +1, Observar +2, Persuadir +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Curioso, Obstinado, Valoroso, Bravura, Sábio.

**Estudante das Artes Secretas:** irresistivelmente atraído pela sedução da mágica, você devotou seus anos e recursos ao desenvolvimento de seus poderes e ao estudo dos códices do saber sobrenatural.

**Perícias de Ordem:** Debater +2, Intimidar +2, qualquer Língua +2, qualquer outra Língua +1, qualquer perícia ligada a Saber +3, qualquer outra perícia ligada a Saber +2, Observar +1, Persuadir +2.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Aliado, Curioso, Melífluo, Posição, Obstinado.

**Mágico Itinerante:** ao invés de se estabelecer para estudar as artes mágicas em paz, você viaja de um lugar para outro, usando suas habilidades para auxiliar os necessitados e ocasionalmente realizando prodígios ao longo do caminho.

**Perícias de Ordem:** Cura +1, Discernimento +1, Intimidar +1, qualquer Língua +2, qualquer outra Língua +1, qualquer perícia ligada a Saber +3, qualquer outra perícia ligada a Saber +2, Observar +2, Persuadir +2.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Armadura de Heróis, Corpo Fechado, Curioso, Amigos, Sábio.

**Mágico Tribal:** você serve em sua tribo como um feiticeiro, seja ela drúedain, oriental, haradrim ou algo semelhante.

**Perícias de Ordem:** Cura +1, Discernimento +1, Intimidar +2, qualquer Língua +1, qualquer perícia ligada a Saber +3, qualquer outra perícia ligada a Saber +2, Observar +2, Persuadir +2, Noção do Clima +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Curioso, Amigos, Resistente, Sábio, Mateiro.

## Habilidades

Ao criar um mágico, você pode escolher *uma* opção dentre as habilidades especiais que veremos a seguir:

### Lançar Encantos

Esta habilidade, o atestado do mágico, tem de ser comprada primeiro, antes de qualquer outra habilidade. Reflete a habilidade do mágico em lançar encantos e manipular a mágica da Terra-média. Toda vez que um mágico comprar esta habilidade ele recebe cinco *opções de encantos*. Ele utiliza essas opções de encanto para adquirir novos encantos e aperfeiçoar aqueles que ele já conhece. Para mais detalhes, veja o parágrafo "Encantos", na página 167.

**Aperfeiçoamento:** um mágico pode comprar esta habilidade mais de uma vez, a cada vez que o faz, ele adquire mais cinco opções de encantos.



## Perito em Magia

Você praticou extensivamente um certo encanto, tornando-se melhor que outros magos em sua utilização. Selecione um encanto no qual aplicar esta habilidade. Ao lançar esse encanto, você provoca +2 pontos de dano, ganha um bônus de +2 no resultado de quaisquer testes relacionados a ele, ou recebe um bônus de +2 em seus testes de Vigor para resistir à Fadiga provocada pelo encanto. Você deve escolher um desses efeitos ao comprar esta habilidade e não pode mudá-lo depois disso.

**Requisito:** Lançar Encantos.

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar esta habilidade mais de uma vez, e que cada opção adicional aplica-se a um encanto diferente ou a um efeito diferente no encanto que você já escolheu. Você não pode aplicar mais que uma opção ao mesmo efeito em um determinado encanto.

## Santuário

Você possui um santuário, um lugar de poder e refúgio. Pode ser uma mansão estranha no meio da floresta (como a Última Casa Amiga), uma torre numa cidade ou vila, uma caverna, ou qualquer outro tipo de lugar aprovado pelo Narrador. O santuário não pode abranger mais do que uma milha quadrada para cada ponto de Porte que você tiver. (*Obs.*: esta habilidade pode não ser uma boa escolha para personagens dos jogadores, pois ela tem uma tendência a prendê-los a um determinado local. Consulte seu Narrador antes de selecioná-la.)

**Requisito:** Lançar Encantos.

**Aperfeiçoamento:** para cada opção adicional dedicada a esta habilidade, você tem um santuário a mais num outro local, ou você pode duplicar o tamanho de um santuário já existente.

## Poder do Santuário

Você conhece tão bem a região em volta de um dos seus santuários e sua sintonia com as mágicas sutis da Terra-média naquele local é tão grande, que você é capaz de exercer algum controle sobre ela se surgir a necessidade. Com um sucesso em um teste de Porte, você consegue elevar ou diminuir ligeiramente a temperatura, controlar o fluxo e o refluxo de quaisquer corpos d'água (às vezes até mesmo provocando uma inundação devastadora, se vier a ser necessário), dirigir o curso e a força dos ventos como quiser, e assim por diante. A tabela anexa mostra as coisas que você poderia fazer e os NAs para cada uma delas. O Narrador e o jogador devem trabalhar juntos para desenvolver outros usos para este poder, se isso for necessário.

Esta habilidade funciona melhor quando você a utiliza para manifestar a mágica sutil da Terra-média de maneiras evocativas e saborosas. Ela não foi criada como uma forma absoluta de proteção ou um baluarte invulnerável contra invasores. Provocar uma enchente mortal, como fez Elrond quando os Espectros do Anel tentaram atravessar os Vaus do Bruinen (ou como fez Arwen no filme *A Sociedade do Anel*), deve ser uma coisa rara e difícil.

Cabe ao Narrador definir os efeitos exatos desta habilidade em termos de jogo. O jogador sugere um uso possível do poder – "Eu quero fazer com que todas as plantas e árvores interfiram no avanço dos orcs, retardando-os e fazendo com que eles tropecem" – e o Narrador decide se isso está dentro do campo de ação da habilidade. Se não estiver, ele pode sugerir um uso menor relacionado ao anterior ou pedir um teste de Fadiga (semelhante ao que se faz, quando o personagem deseja lançar um encanto) contra um NA apropriado a fim de convocar a força necessária para fazer o que o jogador deseja.

**Requisitos:** Lançar Encantos, Santuário.

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar esta habilidade mais de uma vez se tiver vários santuários sobre os quais aplicá-la.

### Tabela 4.1: Poder do Santuário

| Poder | NA do Teste de Porte |
|---|---|
| Criar/dispersar neblina (ver "Modificadores de Testes Físicos", página 218, para os efeitos) | 7 |
| Controlar/aumentar/diminuir ventos (penalidade máxima de– 3 sobre o resultado de todos os testes de Combate de Alcance) | 7 |
| Fazer com que arbustos inibam o deslocamento (diminui pela metade todo deslocamento) | 9 |
| Elevar/baixar água (pode atrapalhar ou auxiliar o velejar e a vadeação) | 8 |
| Provocar enchente | 12 |
| Melhorar/piorar o tempo (pode interferir em testes e viagens) | 7 |

### Método de Encantamento

Você aprendeu ou desenvolveu um jeito especial de lançar encantos, seja por meio de runas ou canções de poder (ver página 161). Você pode, se assim o desejar, lançar alguns encantos usando esses outros métodos ao invés do método usual de gestos e fórmulas mágicas.

**Requisito:** Lançar Encantos

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar esta habilidade uma segunda vez, aprendendo, assim, todos os três modos de se lançar encantos: padrão, canções e runas.

### Especialidade Mágica

Você concentrou seu estudo da magia em determinadas áreas de conhecimento, tais como fogo ou animais. Selecione um tipo de especialidade mágica, dentre os relacionados na página 161. Ao lançar encantos desse tipo ou dessa maneira, você ganha um bônus igual a +2 em todos os testes necessários para se lançar o encanto, inclusive jogadas de ataque para atingir alvos e testes de Vigor para resistir à Fadiga.

**Requisito:** Lançar Encantos.

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar esta habilidade mais de uma vez, desenvolvendo, assim, muitas especialidades diferentes.

### Coração de Mago

Você possui grande resistência e força de vontade, o que lhe permite lançar mais encantos do que a maioria dos magos sem dificuldade. Você recebe um bônus igual a +2 nos testes de Vigor para resistir à Fadiga provocada pelo lançamento de encantos ou pelo uso de poderes mágicos.

**Requisito:** Santuário.



# Navegante

*"(...) eles divisaram uma frota trazida pelo vento: dromundas e navios de grande calado com muitos remos, com velas negras enfunadas ao vento."*
*– O Retorno do Rei*



Dos navios élficos atracados nos Portos Cinzentos, no Golfo de Lûn, bem ao norte, aos navios negros dos Corsários ancorados no cais de Umbar, no Sul remoto, as naus marítimas e a arte naval têm sido uma parte das vidas dos Povos Livres da Terra-média desde os primeiros tempos. Os elfos velejam para as terras além Mar, os homens de Númenor velejaram de volta a Endor em frotas imensas, e os galadhrim percorrem o Anduin em seus barcos em forma de cisne. Tanto em Gondor quanto em Umbar, os homens ainda mantêm a antiga tradição das artes da vela.

Existem navegantes vivendo em todas as regiões costeiras da Terra-média, às vezes aventurando-se continente adentro, subindo os grandes rios, como o Anduin e o Gwathló. Um marinheiro inexperiente que passar algum tempo ao longo da costa ou a serviço de poderios navais como Gondor pode aprender uma ou duas coisinhas sobre a profissão.

## Aventuras

Algumas pessoas diriam que o simples fato de partir para alto-mar em navios já é uma grande aventura, tão inebriante que é capaz de atrair homens como Tar-Aldarion, de Gondor, independentemente do que isso possa vir a lhes custar. Mas os navegantes podem se envolver em aventuras de outra espécie quando a Sombra ameaça o litoral ou instiga os Corsários contra Gondor. Podem até mesmo auxiliar outros aventureiros que precisam viajar com rapidez e, por qualquer razão, não confiam na via terrestre. Mas, mesmo longe das águas e de seus navios, os navegantes são membros valiosos de grupos de aventureiros, pois são intrépidos e leais, acostumados aos rigores da vida a céu aberto devido às muitas horas passadas no convés.

## Evoluindo

Alguns navegantes chegam a estudar a arte militar, aplicando o que já aprenderam das artes da guerra para se tornarem guerreiros de verdade. Outros, particularmente os que já são nobres, evoluem e tornam-se capitães, liderando seus companheiros em longas jornadas e também em combate.

## Informações de Jogo

### Atributos

A Força é escolhida muitas vezes como um atributo preferencial para os navegantes. A Presteza é escolhida como a reação preferencial, em função de todas as vezes em que eles precisam escalar, saltar e até mesmo lutar. Mas Agilidade e Espírito não ficam muito atrás, pois o trabalho num navio exige agilidade e somente os marinheiros mais inteligentes conseguem aprender as artes navais em toda sua completude.

Anões, hobbits e homens selvagens não podem se tornar navegantes sem a permissão do Narrador.



## Perícias e Características

### Perícias de Ordem

As perícias de ordem para o navegante são: Acrobacia (Agi), Combate com Armas (Agi), Escalar (For), Ofício (Agi), Jogos (Agi), Saltar (For), Observar (Per), Combate de Alcance (Agi), Correr (For), Arte Naval (Esp), Nadar (For), Noção do Clima (Per).

### Kits de Navegante

Ao criar um navegante, selecione um dos kits descritos a seguir. Seu personagem recebe automaticamente as perícias relacionadas na seção "Perícias de Ordem". Você pode então adicionar cinco opções gratuitas a essas perícias ou quaisquer outras perícias de ordem. Por último, você pode selecionar uma das vantagens indicadas para o kit. Você também pode escolher um ou mais defeitos (até um máximo de quatro). Cada defeito permite que você acrescente +1 a uma perícia ou selecione uma vantagem a mais.

**Navegante Básico:** este kit representa um navegante típico que poderia provir de qualquer lugar da Terra-média.

**Perícias de Ordem:** Acrobacia +1, Combate com Armas +2, Escalar +2, qualquer perícia ligada a Ofício +1, Jogos +1, Saltar +1, Arte Naval +3, Nadar +3, Noção do Clima +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Ambidestro, Forte, Resistente, Olhos Penetrantes, Sentido de Direção.

**Pescador:** você vive no litoral e passa seus dias apanhando peixes para alimentar sua família e seu povo.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +1, Escalar +1, Ofício: Confecção de Redes (ou outro Ofício apropriado) +3, Jogos +1, Saltar +1, Correr +1, Arte Naval (Manejo de Barcos) +3, Nadar +3, Noção do Clima +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Mestre, Forte, Resistente, Olhos Penetrantes, Sentido de Direção.

**Oficial:** você serve Gondor, ou algum outro reino, como um marinheiro ou oficial naval.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +2, Escalar +2, qualquer perícia ligada a Ofício +1, Saltar +1, Combate de Alcance +2, Correr +1, Arte Naval +3, Nadar +2, Noção do Clima +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Aliado, Comando, Posição, Severo, Cabo-de-guerra.

**Ribeirinho:** você vive às margens do Grande Rio, ou de algum rio menor, pescando e caçando para sobreviver.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +2, Escalar +1, qualquer perícia ligada a Ofício +2, Jogos +1, Saltar +1, Combate de Alcance +2, Arte Naval (Manejo de Barcos) +3, Nadar +3.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Forte, Resistente, Olhos Penetrantes, Incansável, Mateiro.

**Armador:** você aprendeu a arte da construção de navios, por isso, é capaz de moldar a madeira como desejar a fim de criar robustas embarcações a vela.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +1, Escalar +2, Ofício: Confecção de Velas +2, Saltar +1, Combate de Alcance +1, Correr +1, Arte Naval +3 (Armador), Nadar +3, Noção do Clima +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Mestre, Esquiva, Amigo-dos-elfos, Olhos Penetrantes.

## Habilidades

Ao criar um navegante, você pode escolher *uma* opção dentre as habilidades especiais descritas a seguir:

### Mergulhador

Você é um nadador forte, acostumado a águas agitadas e a mergulhar durante períodos prolongados. Você é capaz de segurar o fôlego durante +1 minuto antes de sofrer os efeitos do afogamento (ver página 245), e recebe um bônus igual a +2 em todos os testes da perícia Nadar.

**Requisito:** Força ou Vitalidade 6+

**Aperfeiçoamento:** cada opção adicional gasta nesta habilidade aumenta em +1 minuto a quantidade de tempo que você consegue segurar o fôlego e dá um bônus adicional de +1 em todos os testes da perícia Nadar.

## Uso de Cordas

Os marinheiros usam cordas todos os dias para amarrar cargas, controlar as velas e escalar o cordame. Você é particularmente habilidoso em dar nós, costurar cabos e outras tarefas relacionadas a cordas. Ao fazer qualquer teste de perícia envolvendo cordas (inclusive subir por elas), você recebe um bônus igual a +4 assim como nos testes de Agilidade para amarrar um prisioneiro.

**Requisito:** Agilidade 6+.

## Olho de Marinheiro

Ainda mais importante do que para os soldados, o clima é um fator importante na vida de um navegante. Felizmente para o seu navio, você tem um talento particular para interpretar o tempo, que lhe permite evitar tempestades mortais – ou, pelo menos, preparar-se para elas. Você recebe um bônus igual a +4 em todos os testes da perícia Noção do Clima, que foram realizados enquanto você estiver na água ou perto dela.

**Requisito:** Noção do Clima 4+.

## Pé de Marinheiro

Geralmente os marinheiros de primeira viagem acham desconfortável a vida a bordo. Eles não conseguem manter o equilíbrio num convés oscilante e o movimento do navio os deixa nauseados e doentes. Você não sofre desse tipo de problema, pois adquiriu seu pé de marinheiro através da experiência. Você não está sujeito, como os demais, à penalidade igual a– 2 (ou maior) sobre o resultado dos testes relacionados a Agilidade e nunca precisa fazer testes de Vigor para resistir ao enjôo causado pelo balanço do mar.

## Navio

Você possui um navio próprio, com tripulação suficiente para navegar em segurança. Geralmente, isso se traduz num navio mercante, mas com a permissão do Narrador pode ser um vaso de guerra, particularmente se você for também um nobre. O jogador e o Narrador devem trabalhar juntos para determinar o tamanho e a capacidade do navio do personagem, o que deve estar de acordo, ao menos em parte, com a riqueza e o poder do personagem. Do contrário, o personagem provavelmente terá seu navio tomados por piratas ou marinheiros amotinados.

O Narrador cria e conduz os tripulantes como PdNs. Esses tripulantes estão ali para fazer o navio funcionar como um meio de transporte, não para servir como ajudantes de confiança do personagem e de seus companheiros. Pode ser que eles estejam dispostos a ajudar no caso de uma calamidade, mas não são propriamente aventureiros e provavelmente não o desejam ser. Tripulantes PdNs ordenados a fazer coisas com as quais não se sentem à vontade geralmente se recusam a obedecer ou abandonam o barco.

**Requisitos:** Arte Naval +7, qualquer outra habilidade de navegante.

**Aperfeiçoamento:** para cada opção adicional dedicada a esta habilidade, você tem um navio a mais.

## Domínio dos Ventos

Depois de anos de experiência, você aprendeu a interpretar os ventos e a aproveitá-los da melhor maneira possível. Ao viajar sobre a água numa embarcação a vela, você é capaz de aumentar a velocidade do navio em 25%.

**Requisito:** Arte Naval +8.

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar esta habilidade uma segunda vez, de modo a poder aumentar a velocidade de um navio a vela em 50%.



# MENESTREL

*"(...) um menestrel de Gondor deu um passo à frente (...). E ele cantou, alternando a língua dos elfos e a do oeste, até que seus corações (...) transbordaram (...)."*
*– O Retorno do Rei*

Da poesia brilhantemente composta às canções entoadas com prodigiosa beleza, ao tocar da harpa e da rabeca, do tambor e da flauta, os povos da Terra-média adoram a música e os jogos de palavras em todas as suas formas. Os principais praticantes dessas artes são os menestréis, pessoas que treinaram durante muitos anos a arte de tocar instrumentos e entoar canções.

Os versos e a música de um menestrel habilidoso podem levar homens empedernidos às lágrimas, inspirar soldados a lutar com mais energia e por mais tempo, e trazer socorro e conforto aos doentes e aos exaustos. A música representa uma força vital comum que se faz sentir entre muitas das diferentes culturas e povos da Terra-média, unindo-as.

## AVENTURAS

Em geral, é tarefa dos menestréis narrar as vidas de aventureiros e não tomar parte, eles mesmos, em feitos audazes. Mas alguns trovadores não se contentam em criar suas baladas a partir dos relatos daqueles que estiveram presentes numa batalha ou que ajudaram um herói a completar sua demanda. Querem estar lá, testemunhar em primeira mão o que acontece, de modo que seus contos e canções sejam mais acurados. Essa curiosidade, esta compulsão pela perfeição da arte, levou mais de um menestrel a partir em aventuras. Muitos menestréis também encontram inspiração em suas próprias canções, recorrendo às histórias de heróis e feitos heróicos para se tornarem heróis eles mesmos.

Os grupos de aventureiros consideram os menestréis bons companheiros por muitas razões. Não só fornecem entretenimento e conforto na estrada, mas conseguem diminuir o desânimo e o desespero com sua música e suas histórias. Sua loquacidade e seus expedientes decisivos também fazem deles aliados valiosos quando os aventureiros devem lidar com nobres e cortesãos ou arrancar informações, com adulação e lisonja, de pessoas relutantes. Os menestreis sabem como tratar muitas situações delicadas que um bárbaro, um guerreiro ou até mesmo um mágico colocariam a perder.

## EVOLUINDO

A maioria dos menestréis, por julgar sua arte tão exigente quanto compensadora, prefere permanecer na mesma ordem durante toda a vida. Mas alguns, inclusive os que se acham envolvidos em aventuras, escolhem um caminho diferente. A exposição aos perigos das imensidões selvagens pode levá-los a adquirir as habilidades de combate do guerreiro, ou, à medida que se tornam mais e mais versados no saber da Terra-média, podem estudar com um mágico. Alguns poucos, aproveitando-se de sua habilidade para fazer amigos com facilidade, tornam-se espiões para uma ou outra potência.

## INFORMAÇÕES DE JOGO

### ATRIBUTOS

Porte normalmente é um atributo preferencial para um menestrel pois reflete a capacidade que ele tem de impressionar platéias, encher sua música de paixão e entusiasmo, e até mesmo continuar de bom humor diante do perigo. Mas Agilidade (para dedilhar habilmente as cordas da harpa e para participar de jogos) e Espírito (para ajudá-lo a recordar todas as canções e todo o saber aprendidos) também são importantes. Muitos menestréis também valorizam a Percepção, já que esse atributo os ajuda a recolher informações e permanecer sempre a alerta. Sabedoria é, com freqüência, uma reação preferencial.



## Perícias e Características

### Perícias de Ordem

As perícias de ordem para o menestrel são: Acrobacia (Agi), Escalar (For), Ofício (Agi), Debater (Esp), Jogos (Agi), Inquirir (Prt), Inspirar (Prt), Língua (Esp), Prestidigitação (Agi), Saber (Esp), Imitação (Prt), Observar (Per), Persuadir (Prt), Correr (For), Dissimulação (Agi).



### Kits de Menestrel

Quando for criar um menestrel, selecione um dos kits a seguir. Seu personagem recebe automaticamente as perícias relacionadas na seção "Perícias de Ordem". Você pode então adicionar cinco opções gratuitas a essas perícias ou quaisquer outras perícias de ordem. Por último, você pode escolher uma das vantagens listadas para o kit. Você também pode pegar um ou mais defeitos (até um máximo de quatro). Cada defeito permite que você acrescente +1 a uma perícia ou selecione uma vantagem a mais.

**Menestrel Básico:** este kit representa um típico menestrel que poderia provir de qualquer lugar da Terra-média.

**Perícias de Ordem:** qualquer Ofício +1, Debater +1, Jogos +1, Inspirar +1, qualquer Língua +2, qualquer outra língua +1, qualquer perícia ligada a Saber +1, Imitação +1, Trovar +3, Persuadir +2, Dissimulação +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Graças da Sorte, Amigos, Dádiva das Línguas, Melífluo, Olhos Penetrantes.

**Menestrel Gondoriano:** Impregnado com a poesia e o saber do reino de Gondor, você entretém seus senhores e senhoras com voz bem treinada e execução refinada.

**Perícias de Ordem:** Debater +1, Jogos +1, Inspirar +2, Prestidigitação +1, Saber: História (Gondor) +2, Imitação +2, Trovar +3, Persuadir +2, Dissimulação +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Curioso, Esquiva, Amigos, Melífluo, Olhos Penetrantes.

**Artista:** você anda pelo mundo, presenciando as maravilhas da Terra-média e vivendo aventuras enquanto usa suas muitas habilidades de artista para ganhar alguns centavos.

**Perícias de Ordem:** Acrobacia +2, Jogos +2, Prestidigitação +3, Imitação +1, Trovar +3, Persuadir +2, Combate de Alcance +1, Dissimulação +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Corpo Fechado, Graças da Sorte, Amigos, Melífluo, Olhos Penetrantes.

**Bardo de Rohan:** você toca e canta para os guerreiros dos rohirrim, usando suas habilidades musicais para ensinar, inspirar e entreter.

**Perícias de Ordem:** Debater +1, Jogos +1, Inspirar +3, Saber: História (Rohan) +3, Imitação +1, Trovar +3, Persuadir +2, Dissimulação +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Aliado, Amigos, Resistente, Melífluo, Olhos Penetrantes.

**Chantre Tribal:** você serve seu povo, seja drúedain, oriental ou haradrim, como alguém instruído nas antigas canções e rimas, que fornecem tanto sabedoria quanto alegria.

**Perícias de Ordem:** qualquer Ofício +1, Inspirar +2, Prestidigitação +1, Saber: Saber Tribal +2, qualquer outro Saber +1, Imitação +1, Trovar +3, Persuadir +2, Dissimulação +2.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Aliado, Amigos, Resistente, Melífluo, Olhos Penetrantes.

## Habilidades

Ao criar um menestrel, você pode escolher *uma:* opção dentre as habilidades especiais descritas a seguir:

### Alegrar

Suas palavras e sua música são tão calmantes que os ouvintes encontram nelas grande conforto. Faça um teste da perícia Trovar contra NA 10. Se for bem sucedido, enquanto você tocar ou cantar, qualquer pessoa que passar algum tempo descansando e ouvindo você recupera Níveis de Fadiga perdidos num rítmo duas vezes maior que a taxa normal (ver página 250, para informações adicionais). Portanto, você deve se apresentar durante pelo menos uma hora para que esta habilidade surta qualquer efeito. Pelo fato de estar trabalhando, você não pode recuperar Níveis de Fadiga a esta taxa acelerada, mas pode recuperá-los à taxa normal.

Esta habilidade afeta apenas personagens que podem ouvir sua apresentação. Se algo o impedir – surdez ou estado de inconsciência, por exemplo – o "ouvinte" não poderá recuperar Fadiga nesta taxa acelerada.

**Requisito:** Trovar +4.

### Apresentação Inspiradora

Quando a necessidade o exigir, você é capaz de tocar e cantar de modo que sua música encoraje e inspire todos seus companheiros e aliados que o estiverem ouvindo. Faça um teste da perícia Trovar contra NA 10. No caso de um sucesso marginal, você recebe um bônus igual a +1 em Inspirar enquanto estiver se apresentando. Acrescente um outro +1 para cada nível adicional de sucesso. Você pode fazer testes da perícia Inspirar enquanto estiver se apresentando.

Esta habilidade afeta apenas personagens que podem ouvir sua apresentação. Se algo o impedir – o ruído da batalha, por exemplo – você não poderé aplicar o bônus da perícia Inspirar.

**Requisito:** Trovar +6.

### Saltimbanco

Você adicionou as artes do saltimbanco ao seu repertório de música e poesia. Você é capaz de manipular objetos e realizar muitos outros truques com graça e desenvoltura, assombrando platéias com sua destreza e

seus dedos ágeis. Você recebe um bônus igual a +2 em todos os testes das perícias Acrobacia, Jogos, Prestidigitação e Combate de Alcance (objetos arremessados).

**Requisito:** Agilidade 6+.

### Talento Natural

Desde o instante em que pegou pela primeira vez num instrumento, ensaiou compor alguns versos, ou usou de raciocínio rápido e eloqüência para convencer outras pessoas, você demonstrou ter um talento natural para as artes do bardo. Ao gastar Coragem em testes das perícias Debater, Persuadir ou Trovar, você recebe um bônus igual a +5 por ponto gasto, ao invés do bônus normal de +3.

### Voz de Poder

Tão poderosos são sua voz e seu espírito que ao proferir palavras de poder você consegue um efeito muito superior ao da maioria das pessoas. Ao usar as regras de "Poder das Palavras" (página 163), você consegue um efeito 50% maior do que o descrito nas regras.

**Requisito:** Alegrar, Apresentação Inspiradora, Porte 8+.

### Palavras Entretecidas

Você é tão habilidoso e sua música é tão ressonante que você é capaz de criar uma ilusão ou imagem daquilo que é descrito em seus versos. Faça um teste da perícia Trovar contra NA 15. Se conseguir um sucesso marginal ou total, você cria a imagem, mas trata-se obviamente de um fantasma. Se conseguir um sucesso superior ou extraordinário, você pode optar por fazer a ilusão criada ser tão perfeita a ponto de parecer real. Qualquer ser que a vir terá de fazer um teste da perícia Observar, com NA igual ao resultado do seu teste, para perceber que não passa de uma imagem. Quem falhar nesse teste pensará que seja o que for que a imagem representa realmente existe, e reage de acordo com o esperado. Ainda assim a imagem carece de substância. Quem a tocar perceberá imediatamente que não passa de uma imagem.

Os Narradores devem monitorar de perto o uso dessa habilidade e trabalhar com os jogadores para garantir que ela contribua para dar sabor e aumentar a diversão da crônica. Quando usada com inteligência, pode fornecer uma vantagem significativa ao menestrel, mas tem lá seus limites. Um deles é que a ilusão criada tem de ser alguma coisa sobre a qual se esteja cantando e isso limita o que o menestrel pode criar com realismo. Não existe nenhuma canção na Terra-média a respeito de fossos aparecendo repentinamente no chão, paredes de gelo surgindo do nada, ou dragões que estejam às ordens dos homens. Os espectadores percebem automaticamente que uma ilusão inadequada não passa de uma imagem. Uma outra limitação é que as ilusões criadas não podem realmente tocar ou danificar nada. Terceiro, as imagens duram apenas o tempo que o menestrel continuar tocando e cantando, e não podem se estender além do alcance de sua voz.

**Requisito:** Alegrar, Apresentação Inspiradora, Trovar 8+.

## Nobre

*"– Quanto a mim – disse Imrahil–, considero o Senhor Aragorn meu rei, quer ele reivindique o título ou não. Um desejo seu é uma ordem."*

*– O Retorno do Rei*

Em todos os reinos e todas as regiões da Terra-média, todos os povos apresentam entre eles aqueles que ocupam posições de autoridade, liderança e respeito. Esses líderes são geralmente conhecidos como nobres, embora seja possível que não reivindiquem nenhum título ou pariato. Em algumas regiões, como Gondor, os nobres nascem em suas posições de privilégio e as mantêm de acordo com antigas leis e tradições que não ousam desobedecer, não importa quão poderosos venham a se tornar. O Regente Governante – Demethor, filho de Ecthelion – é um desses homens e seus filhos, Boromir e Faramir, também o são. Em outras regiões, os nobres podem ser escolhidos pelo povo ou alcançar suas posições por meio de riqueza, realizações ou qualidades naturais de liderança. Por exemplo, Bard, o Arqueiro, tornou-se Rei de Valle não apenas por causa de sua linhagem mas por ter matado Smaug e protegido o povo de Esgaroth. No Condado, a maioria dos nobres, como Bilbo e Frodo, pertence simplesmente a uma pequena nobreza fundiária, cujas propriedades e riquezas diferenciam-na dos hobbits que precisam trabalhar para viver.

### Aventuras

Os nobres tendem a ser de dois tipos. O primeiro, confortável em sua posição e carecendo de muito pouca coisa, ou até mesmo de nada, leva uma vida de dissolução e ócio. Não tem o menor desejo de partir em aventuras. Somente quando acontece alguma coisa extraordinária – como Gandalf aparecer à soleira da porta de Bilbo e recrutá-lo como o ladrão de Thorin – é que se consegue arrancá-lo de seu agradável estilo de vida para enfrentar os perigos da aventura. O outro tipo considera-se como alguém que tem deveres de soberano e obrigações para com aqueles que o servem, e assume um papel mais ativo. Esse nobre tem mais chance de se envolver em aventuras ou ajudar aventureiros.





## Evoluindo

Muitos nobres permanecem em sua ordem durante toda a vida, não encontrando motivos para aprender outras perícias ou adotar qualquer outro papel. Mas outros preferem ampliar suas perspectivas e habilidades. Por exemplo, aqueles cujos reinos têm de lutar pela sobrevivência ou pela conquista tornam-se geralmente também guerreiros e, de lambuja, capitães. Se tiverem domínios em áreas litorâneas, podem aprender a arte do navegante. Alguns são atraídos pelo conhecimento e pela sabedoria, tornando-se mestres da sabedoria ou até mesmo mágicos.

## Informações de Jogo

### Atributos

Porte serve normalmente como um atributo preferencial para os nobres, já que precisam da habilidade de comandar outras pessoas e inspirar seus seguidores. Muitos também acham Espírito e Percepção de grande utilidade, pois um líder sábio e perceptivo governa melhor. Mas os nobres interessados em assuntos militares podem achar que Força e Vitalidade são mais proveitosas. Força de Vontade é normalmente a reação preferencial.

### Perícias e Características

### Perícias de Ordem

As perícias de ordem para o nobre são: Combate com Armas (Agi), Ofício (Agi), Debater (Esp), Inquirir (Prt), Inspirar (Prt), Intimidar (Prt), Língua (Esp), Saber (Esp), Observar (Per), Persuadir (Prt), Combate de Alcance (Agi), Montar (Prt).

### Kits de Nobre

Ao criar um nobre, escolha um dos kits a seguir. Seu personagem recebe automaticamente as perícias relacionadas na seção "Perícias de Ordem". Você pode então adicionar cinco opções gratuitas a essas perícias ou quaisquer outras perícias de ordem. Por último, você pode selecionar uma das vantagens listadas para o kit. Você também pode adotar um ou mais defeitos (até um máximo de quatro). Cada defeito permite que você acrescente +1 a uma perícia ou escolha uma vantagem a mais. Dever, Fidelidade e Juramento são defeitos comuns dos nobres.

**Nobre Básico:** este kit representa um nobre típico que poderia provir de qualquer lugar da Terra-média.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +2, Debater +2, Inquirir +1, Inspirar +2, Intimidar +2, qualquer perícia ligada a Saber +1, Observar +2, Persuadir +1, Montar +2.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Comando, Mãos que Curam, Tesouro, Posição, Severo.

**Senhor Gondoriano:** você é um senhor de Gondor, que exige a fidelidade de muitos homens e, por sua vez, deve obediência ao Regente Governante e, talvez um dia, ao próprio Rei.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +3, Debater +2, Inspirar +2, Intimidar +2, Língua: Quenya ou Sindarin +1, Saber: História (Gondor) +1, Observar +1, Persuadir +1, Montar +2.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Comando, Mãos que Curam, Tesouro, Posição, Severo.

**Pequena Nobreza Eriadoriana:** Você adquiriu proeminência e uma posição de liderança em um dos pacatos domínios de Eriador devido a sua sabedoria, qualidades nobres ou riqueza.

**Perícias de Ordem:** Debater +2, Inquirir +1, Inspirar +2, Intimidar +1, qualquer Língua +2, qualquer perícia ligada a Saber +2, Observar +2, Persuadir +3.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Corpo Fechado, Amigos, Tesouro, Melífluo, Posição.

**Líder do Povo:** graças à sorte ou à habilidade – geralmente perícia com armas ou oratória – você se tornou o líder de um grupo de pessoas por aclamação popular. Apesar de não possuir necessariamente sangue nobre, você se mostra um verdadeiro líder devido à nobreza de suas ações.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +3, Inspirar +2, Intimidar +2, qualquer perícia ligada a Saber +1, Observar +2, Persuadir +1, Combate de Alcance +2, Montar +2.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Armadura de Heróis, Comando, Tesouro, Posição, Severo.

**LÍDER TRIBAL:** você é um líder entre seu povo: um chefe, um ancião, uma pessoa considerada sábia e capaz. Mas com o poder trazido pela liderança também vem a responsabilidade de cuidar do bem estar de seu povo.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +2, Debater +2, Inquirir +1, Inspirar +2, Intimidar +2, qualquer perícia ligada a Saber +1, Observar +2, Persuadir +1, Montar +2.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Aliado, Comando, Tesouro, Posição, Mateiro.



## HABILIDADES

Ao criar um nobre, você pode escolher *uma* opção dentre as habilidades especiais descritas a seguir:

### Cortesão

Perito em avaliar situações sociais, você sabe como argumentar de maneira convincente. Você recebe um bônus igual a +2 em todos os testes das perícias Debater e Persuadir realizados quando você estiver tentando convencer um rei ou outra pessoa de posição superior à sua. Além disso, se passar 10 minutos ou mais com qualquer grupo de pessoas, você pode fazer um teste de Discernimento contra um NA estabelecido pelo Narrador (geralmente 15) para avaliar as relações dentro do grupo: quem presta deferência a quem, quem está no comando (ou acha que está), quem tem sentimentos românticos por quem, e assim por diante.

### Perícia Extra-Ordem

Os nobres geralmente adquirem muitas perícias incomuns ou estranhos conjuntos de conhecimento como parte de suas tarefas diárias. Você pode escolher uma perícia extra-ordem e tratá-la como uma perícia de ordem para fins de aquisição e evolução.

### Deferência

Uma qualidade em particular tende a diferenciar os nobres de outras pessoas: a gente comum os trata com respeito e deferência. Quer isso assuma a forma do comportamento respeitoso de Sam em relação a Frodo e a disposição em ajudá-lo de qualquer maneira, ou do reconhecimento do Príncipe Imrahil de seus deveres para com Aragorn mesmo sem uma reivindicação formal, ou da simples expectativa de que um nobre fará o que é certo e necessário para manter seu povo em segurança, essa atitude prevalece em toda a Terra-média. Mesmo a mágica sutil do mundo reconhece o direito dos nobres a governar seus justos domínios, conferindo-lhes poderes de cura e outras habilidades.

Para refletir essa atitude de respeito e deferência, os nobres recebem um bônus igual a +2 nos resultados dos testes em todas as perícias sociais (exceto Inspirar e Intimidar) usadas com ou contra seu próprio povo, e um bônus igual a +1 ao utilizar perícias sociais com ou contra outros povos.

**REQUISITOS:** Porte 6+; vantagem Posição ou defeito Dever apropriados (definidos pelo Narrador).

### Domínio

Você governa um determinado forte, cidade, reino ou outro domínio, ou ali tem grande autoridade. Nessa área e de acordo com as responsabilidades que lhe foram conferidas, você faz as leis e faz com que elas sejam obedecidas, garante a segurança e a saúde de seu povo, mantém o exército – e talvez a armada – preparado para o dever, constrói estradas e estruturas, e, de resto, governa como achar melhor. (*Obs.:* esta habilidade pode não ser uma boa escolha para os personagens dos jogadores pois tende a prendê-los num determinado local. Consulte seu Narrador antes de selecioná-la.)

**REQUISITOS:** vantagem Posição ou defeito Dever apropriados (determinados pelo Narrador).

### Aspecto Nobre

Nascer numa família nobre não significa necessariamente que um herdeiro possua os dons da liderança igualmente necessários para governar. Felizmente, você os possui. Você tem um jeitinho especial para liderar, inspirar e comandar outras pessoas. Elas se reúnem sob sua bandeira quando você as convoca e tremem de vergonha e medo quando você se enfurece. Você recebe um bônus igual a +2 em todos os testes das perícias Inspirar e Intimidar realizados com seu povo.

**REQUISITO:** Porte 6+.

# Gatuno

*"– E garanto que existe um sinal em sua porta (...) Ladrão procura por um bom emprego, com grandes Emoções e uma boa Recompensa, geralmente é assim que se anuncia."*
*– Glóin, O Hobbit*

Abençoado com inteligência brilhante e mãos ligeiras, você leva uma vida incomum e emocionante, escondendo-se nas sombras e aguardando oportunidades de lucro. Geralmente desprezado ou evitado pelas pessoas comuns, você pode se denominar – ou ser denominado – um "especialista em caçadas de tesouro", ladrão, espião, batedor ou rufião. Talvez você cometa crimes, ou pode ser que você assuma tarefas tão incomuns e perigosas que as outras pessoas comecem a suspeitar daquilo que você faz. Pelo fato de preferir métodos indiretos aos assaltos do guerreiro ou ao aprendizado tedioso do mágico, você tem perícias e habilidades que os membros de nenhuma dessas ordens mais respeitáveis jamais sonhariam em ter e que, ainda assim, podem salvar-lhes as vidas ou ajudá-los a completar suas demandas se procurassem por você em busca de ajuda.

## Aventuras

Cada dia na vida de um gatuno é uma aventura. Quando se vive da inteligência, deve-se estar preparado para aventuras a todo momento! Seja roubando dragões, espionando os servos do Inimigo (ou, no caso de gatunos mais perversos, espionando os inimigos de Sauron), rastejando em ruínas antigas em busca de tesouros, ou surrupiando objetos de valor das casas de Minas Tirith, os gatunos sempre encontram emoção e perigo – e dinheiro – suficientes para mantê-los satisfeitos, ao menos durante algum tempo.

Embora seja possível que os personagens de moral e objetivos mais elevados desprezem os gatunos, eles descobrem com freqüência que os gatunos têm um valor inestimável em aventuras. Mesmo o teimoso Thorin Escudo de Carvalho, herdeiro da mais grandiosa casa dos anões, teve de recrutar um humilde gatuno – o ladrão Bilbo Bolseiro – para ajudá-lo a se infiltrar na Montanha Solitária, se apossar do tesouro de Smaug e provocar a morte do dragão. Os gatunos, particularmente o tipo de bom coração (que deveria incluir quase todos os gatunos personagens dos jogadores), geralmente acham inestimável a companhia de outros aventureiros, pelo fato do não estarem equipados para lidar sozinhos com animais guardiões e outros perigos. Em resumo, um complementa o outro.

## Evoluindo

Os gatunos têm muitas opções disponíveis além de permanecer na mesma ordem por toda a vida. Eles podem estender seu conhecimento a outras ordens básicas, adquirindo talvez as perícias de guerreiro, menestrel ou artífice para aumentar suas habilidades de gatuno. Alguns dos gatunos mais ardilosos tornam-se espiões, e ajudam seus mestres ou aliados a vigiar de perto pessoas e áreas cruciais.



# Informações de Jogo

## Atributos

A maioria dos gatunos contam com Agilidade como um de seus atributos preferenciais e Presteza como sua reação preferencial. Um gatuno ágil consegue mover-se sorrateiramente e esconder-se com mais facilidade, manipular objetos (como fechaduras) com maior destreza, e ainda empunhar suas armas com maior perícia. Do mesmo modo, Presteza é crucial para evitar armadilhas e esquivar-se de ataques. Espírito e Percepção são quase tão importantes quanto as outras, pois um gatuno que não permanece alerta e não é capaz de pensar rápido pode vir a ter uma carreira bastante curta. Os gatunos que escalam, correm e saltam com freqüência podem preferir Força a Percepção.

## Perícias e Características

### Perícias de Ordem

As perícias de ordem para o gatuno são: Acrobacia (Agi), Avaliar (Esp), Combate com Armas (Agi), Escalar (For), Ocultar (Esp), Ofício (Agi), Jogos (Agi), Disfarce (Esp), Saltar (For), Prestidigitação (Agi), Observar (Per), Persuadir (Prt), Combate de Alcance (Agi), Correr (For), Esquadrinhar (Per), Dissimulação (Agi), Sobrevivência (Per).

### Kits de Gatuno

Ao criar um gatuno, escolha um dos kits que veremos a seguir. Seu personagem recebe automaticamente as perícias relacionadas na seção "Perícias de Ordem". Você pode então adicionar cinco opções gratuitas a essas perícias ou quaisquer outras perícias de ordem. Por último, você pode selecionar uma das vantagens listadas para o kit. Você pode também adotar um ou mais defeitos (até um máximo de quatro). Cada defeito permite que você acrescente +1 a uma perícia ou escolha uma vantagem a mais.

**Gatuno Básico:** este kit representa um gatuno típico que poderia provir de qualquer lugar da Terra-média.

**Perícias de Ordem:** Avaliar +1, Combate com Armas +2, Escalar +2, Ocultar +2, Inquirir +1, Saltar +2, Prestidigitação +1, Observar +1, Dissimulação +3.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Esquiva, Amigos, Furtivo, Visão Noturna, Cauteloso.



**Ladrão:** perito em escalar, mover-se sorrateiramente e avaliar a qualidade dos artigos, você colocou suas habilidades em uso como um especialista em caças ao tesouro.

**Perícias de Ordem:** Acrobacia +1, Avaliar +3, Combate com Armas +1, Escalar +3, Saltar +1, Prestidigitação +1, Observar +1, Esquadrinhar +1, Dissimulação +3.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Ambidestro, Esquiva, Furtivo, Olhos Penetrantes, Cauteloso.

**Proscrito:** expulso de seu lar por orcs e homens malignos, você se tornou um homem-lobo, um bandido que vive nos ermos e cai como uma ave de rapina sobre os servos da Sombra.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +3, Escalar +2, Ocultar +2, Observar +2, Combate de Alcance +2, Dissimulação +3, Sobrevivência +1.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Esquiva, Amigos, Resistente, Obstinado, Incansável.

**Espia:** você se move sorrateiramente nas sombras, obtendo informações, espionando pessoas, e aproveitando qualquer oportunidade que surgir.

**Perícias de Ordem:** Avaliar +1, Ocultar +2, Disfarce +2, Inquirir +2, Prestidigitação +1, Observar +3, Persuadir +1, Dissimulação +3.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Esquiva, Amigos, Furtivo, Melífluo, Cauteloso.

**Punguista:** você freqüenta as lojas e as ruas de cidades como Minas Tirith, aliviando a gente confiante do fardo de suas bolsas.

**Perícias de Ordem:** Avaliar +2, Combate com Armas +1, Ocultar +2, Inquirir +1, Prestidigitação +3, Observar +2, Correr +1, Dissimulação +3.

**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.

**Selecione 1 Vantagem:** Ambidestro, Esquiva, Amigos, Furtivo, Cauteloso.

## Habilidades

Ao criar um gatuno, você pode escolher *uma* opção dentre as habilidades especiais que veremos a seguir:

### Pés Ligeiros

Você tem a velocidade do vento, o que lhe permite frustrar aqueles que o perseguem – ou talvez capturar a presa em fuga – com facilidade. Você recebe um bônus igual a +2 nos testes da perícia Correr. Além disso, você pode reduzir quaisquer penalidades físicas impostas aos seus testes de deslocamento à metade, arredondando para baixo até o número inteiro mais próximo.

**Requisito:** Agilidade 6+.

### Abrir Fechaduras

Você é perito na arte de abrir fechaduras usando ferramentas especiais. Para abrir uma fechadura, você deve fazer um teste de Agilidade ou Prestidigitação (o que você preferir) contra uma dificuldade estabelecida pelo Narrador que depende da qualidade e da natureza da fechadura. Sem suas ferramentas, você fica sujeito ao modificador usual por falta de equipamento.

**Requisito:** Agilidade 6+ *ou* Prestidigitação +6.

### Esconder-se nas Sombras

Você se sobressai em atividades furtivas: aproximação sorrateira, esconder-se nas sombras, seguir pessoas sem ser notado e coisas do gênero. Ao gastar um ponto de Coragem em qualquer teste de Dissimulação, você recebe um bônus igual a +5 ao invés do usual +3.

### Reduto

Sem que ninguém mais saiba, você tem um lugar onde se esconder. Pode ser algumas salas no porão de uma casa em Minas Tirith, uma caverna nos arredores do Caminho Verde em Eriador, um velho túmulo, uma sala secreta num castelo ou algo do gênero. O Narrador deve aprovar todos os redutos. Se alguém mais suspeitar da existência do reduto e tentar encontrá-lo, a dificuldade dos testes das perícias Observar ou Esquadrinhar feitos com este objetivo é NA 15. (*Obs.:* esta habilidade pode não ser uma boa escolha para personagens dos jogadores pois tende a prendê-los num determinado local. Consulte seu Narrador antes de selecioná-la.)

**Aperfeiçoamento:** para cada opção adicional alocada nesta habilidade, aumente em +5 a dificuldade para se encontrar o reduto.



### Sorte do Patife

A Sorte lhe sorri. Você tem muito mais sorte do que a maioria das pessoas e isso geralmente o ajuda quando se envolve em atividades ladinas. Uma vez por sessão de jogo, você pode re-lançar os dados de um teste de qualquer perícia de ordem, acrescentando um bônus igual a +2 à segunda jogada. Você utiliza o melhor dos dois resultados.

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar esta habilidade mais de uma vez. Cada investimento adicional de uma opção lhe dá direito a um re-lançamento adicional por sessão de jogo.

### Golpe Traiçoeiro

Você tem uma capacidade especial de atacar seus inimigos por trás ou de surpresa. Ao atacar em tais situações, você recebe um bônus igual a +5 nos testes de Combate com Armas. O Narrador decide se o bônus se aplica a uma determinada situação ou não. Na melhor das hipóteses, ele geralmente se aplica apenas ao seu primeiro ataque contra o alvo.

**Requisitos:** Agilidade 8+, qualquer outra habilidade de gatuno.

## Guerreiro

*"(...) da cidade veio toda a força de homens que lá havia, e o cisne prateado de Dol Amroth vinha na vanguarda, expulsando do Portão o inimigo."*
*– O Retorno do Rei*

Os guerreiros – indivíduos corajosos e fortes, treinados nas artes da arma e do escudo, que lutam em nome de um senhor ou de um reino contra grandes adversários – são, de longe, o tipo mais comum de aventureiro encontrado na Terra-média. Dos cavaleiros rohirrimm aos archeiros anões, às hordas de orcs e orientais que servem ao Senhor do Escuro, os guerreiros participam de todos os grandes acontecimentos do mundo.

Em *A Sociedade do Anel:*, por exemplo, Aragorn, Boromir, Legolas e Gimli são todos guerreiros (ao menos em parte) e, no final da Guerra do Anel, Sam, Merry e Pippin também têm alguma perícia com as artes dessa ordem. Éomer, Éowyn, Rei Théoden, a maioria dos rohirrim, Beregond, Príncipe Imrahil e muitos outros amigos da Sociedade são também guerreiros.

### Aventuras

Os guerreiros são apropriados para qualquer tipo de aventura, embora sejam naturalmente atraídos por feitos e chamados de inclinação marcial. As aventuras, por definição, envolvem perigo e geralmente também adversários, e os guerreiros sabem como enfrentar todos os tipos de ameaças e inimigos. Seus braços fortes, suas vontades resolutas e atitudes audazes fazem deles muitas vezes líderes ideais para grupos de aventureiros.

Os guerreiros se dão bem com a maioria dos outros tipos de aventureiros. Embora possam às vezes questionar os métodos "duvidosos" dos gatunos ou a importância do conhecimento dos mágicos, reconhecem que todos os membros do grupo podem ter algo valioso com que contribuir para completar a demanda com sucesso.

## Evoluindo

Os guerreiros têm diante deles várias trilhas de evolução. Alguns se tornam arqueiros, especializando-se no uso do arco. Os elfos, em particular, escolhem normalmente essa ordem de elite. Alguns guerreiros possuem a perícia e a resistência para se tornarem guardiões, patrulhando os ermos para proteger gente inocente dos perigos da Sombra, mas muitos que carecem dessa ambição simplesmente continuam a ser guerreiros ou tornam-se paladinos ou capitães. Os guerreiros que também são nobres escolhem com mais freqüencia essa última trilha.

## Informações de Jogo

### Atributos

Força e Vigor tornam-se normalmente o atributo e a reação preferencial dos guerreiros, já que é pela força do braço que empunha a espada que um guerreiro normalmente triunfa em batalha. Vitalidade e Agilidade também são muito importantes. Uma pontuação alta na primeira ajuda um guerreiro a resistir aos golpes de seus inimigos, enquanto números altos na segunda melhoram sua precisão e sua habilidade em esquivar-se. Os guerreiros que irão liderar e inspirar outras pessoas precisam de um Porte elevado e os que desejam ser táticos brilhantes podem se beneficiar de Espírito e Percepção elevados.

### Perícias e Características

### Perícias de Ordem

As perícias de ordem para o guerreiro são: Combate com Armas (Agi), Escalar (For), Cura (Esp), Inspirar (Prt), Intimidar (Prt), Saltar (For), Observar (Per), Persuadir (Prt), Combate de Alcance (Agi), Montar (Prt), Correr (For), Poliorcética (Esp), Dissimulação (Agi), Sobrevivência (Per), Rastrear (Esp).

### Kits de Guerreiro

Ao criar um guerreiro, escolha um dos kits a seguir. Seu personagem recebe automaticamente as perícias relacionadas na seção "Perícias de Ordem". Você pode então adicionar cinco opções gratuitas a essas perícias ou quaisquer outras perícias de ordem. Por último, você pode selecionar uma das vantagens listadas para o kit. Você também pode adotar um ou mais defeitos (até um máximo de quatro). Cada defeito permite que você acrescente +1 a uma perícia ou escolha uma vantagem a mais.

**Guerreiro Básico:** este kit representa um guerreiro típico que poderia provir de qualquer lugar da Terra-média.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +3, Cura +1, Inspirar +1, Intimidar +1, Observar +2, Combate de Alcance +3, Montar +2, Poliorcética +2.
**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.
**Selecione 1 Vantagem:** Corajoso, Comando, Valoroso, Coração de Guerreiro, Cabo-de-guerra.

**Frecheiro:** habilidoso com o arco e flecha, você é capaz de abater seus inimigos à distância.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +1, Cura +1, Saltar +1, Observar +3, Combate de Alcance +3, Montar +2, Correr +1, Poliorcética +2, Sobrevivência +1, Rastrear +1.
**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.
**Selecione 1 Vantagem:** Certeiro, Armadura de Heróis, Saque Rápido, Valoroso, Cabo-de-guerra.

**Cavaleiro:** você se dirige para a batalha num corcel veloz usando sua habilidade como cavaleiro para desferir golpes mais violentos e frustrar as manobras do inimigo.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +3, Cura +1, Inspirar +2, Intimidar +2, Observar +2, Combate de Alcance +1, Montar +3, Poliorcética +2.
**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.
**Selecione 1 Vantagem:** Corajoso, Mãos Ferozes, Discernimento da Honra, Coração de Guerreiro, Cabo-de-guerra.

**Batedor:** você confia nas artes da dissimulação e da rapidez tanto quanto na força de seus braços, e usa seus olhos penetrantes e sua engenhosidade para descobrir as posições do inimigo.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +2, Cura +1, Observar +3, Combate de Alcance +2, Montar +2, Dissimulação +2, Rastrear +2.
**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.
**Selecione 1 Vantagem:** Comando, Resoluto, Coração de Guerreiro, Cabo-de-guerra, Mateiro.

**Sentinela:** treinado para vigiar fortalezas– como Minas Tirith ou Meduseld– , acampamentos e coisas do gênero, você é conhecido por sua visão aguçada e por sua prudência.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +3, 3, Combate de Alcance +2, Montar +1, Correr +1, Poliorcética +3.
**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.
**Selecione 1 Vantagem:** Ouvidos Aguçados, Olhos Penetrantes, Visão Noturna, Vigília, Cauteloso.

**Condestável:** como um hobbit audaz e digno, você se tornou um Condestável para ajudar a manter a paz no Condado.

**Perícias de Ordem:** Combate com Armas +2, Intimidar +1, Observar +3, Combate de Alcance +3, Correr +3, Dissimulação +3.
**Selecione 5 Bônus:** +1 em qualquer perícia de ordem.
**Selecione 1 Vantagem:** Certeiro, Esquiva, Amigos, Ouvidos Aguçados, Olhos Penetrantes.

**Requisito:** tem de ser um hobbit.

### Habilidades

Ao criar um guerreiro, você pode escolher *uma*: opção dentre as habilidades especiais que veremos a seguir:

## Calejado de Batalha

Você é um veterano de muitas batalhas e cercos, e aprendeu por meio de dura experiência como alcançar a vitória da melhor maneira. Sempre que gastar um ponto de Coragem em qualquer teste de Poliorcética, você receberá um bônus igual a +5 ao invés do usual +3.

## Evasão

Por meio de uma habilidade natural e de longa experiência, você desenvolveu uma grande capacidade de evitar os golpes de seus inimigos. Quando realizar uma ação de esquiva, você pode lançar um dado adicional (total de 3d6) em seu teste de Presteza e ficar com os dois valores mais altos. A regra normal de duplicação dos 6s continua válida.

**Requisito:** Agilidade 6+.

## Arma Preferencial

Você passou boa parte da vida treinando com uma determinada arma, elevando sua perícia com essa arma a níveis quase desconhecidos. Escolha uma perícia de combate – Combate com Armas ou Combate de Alcance – e uma especialidade. Cada opção de evolução que você dedicar a essa perícia e a essa especialidade melhoram-nas em *duas* graduações de perícia. Entretanto, ao utilizar qualquer outra especialidade dentro dessa perícia, você fica sujeito uma penalidade igual a –4 sobre o resultado do teste.

**Requisitos:** Força 6+, Agilidade 8+.

**Aperfeiçoamento:** se tiver mais do que uma especialidade em Combate com Armas ou de Alcance, você pode comprar esta habilidade uma vez para cada especialidade. Você também pode comprá-la para Combate com Armas e Combate de Alcance juntos.

## Golpe Rápido

Você luta com velocidade e graça, desferindo golpes e esquivando-se de contra-ataques com mais rapidez do que seus inimigos são capazes de acompanhar. Você recebe uma ação de combate adicional por rodada. Sua cota de ações torna-se 3, ao invés das 2 normais, mas você somente pode usar a ação adicional para o combate, como atacar ou esquivar-se.

**Requisitos:** Agilidade 6+, Combate com Armas 8+.

**Aperfeiçoamento:** ao custo de uma opção adicional, você pode conseguir mais uma ação de combate, elevando sua cota de ações para 4. Você pode aperfeiçoar esta habilidade apenas uma vez.

## Guerreiro Nato

Desde o instante em que você pegou pela primeira vez da espada e do escudo, todo mundo foi capaz de ver que você tinha um talento natural para a arte do guerreiro. Seus membros respondem quase que instintivamente para lhe dar a melhor linha de tiro ou para desferir o melhor golpe. Você pode gastar um ponto de Coragem para receber um bônus igual a +2 em todos os testes de Combate com Armas e Combate de Alcance durante uma única batalha, como definido pelo Narrador.

**Requisitos:** Força 8+, Agilidade 9+.



# Ordens de Elite

A maioria dos personagens contenta-se em permanecer na ordem escolhida durante toda sua carreira de aventureiro. Entretanto, alguns personagens heróicos e dignos de nota – inclusive muitos personagens dos jogadores – descobrem que suas habilidades, seus desejos e suas necessidades transcendem os limites de uma única ordem. Alguns deles adotam outras ordens básicas, expandindo o campo geral de ação de suas habilidades. Mas outros decidem se concentrar num aspecto particular da ordem à qual já pertence, acabando por desenvolver a tal ponto suas habilidades que elas se qualificam para uma *ordem de elite*:.

As ordens de elite representam ordens mais limitadas com perícias e habilidades fortemente ligadas a uma maneira específica de lutar ou de se aventurar. Não é fácil abraçar nenhuma delas. Para tanto, um personagem tem de fazer três coisas. Primeiro, tem de ter pelo menos seis evoluções numa ordem básica. Ele pode ter evoluções adicionais em outras ordens básicas, mas deve ter pelo menos seis numa única ordem. Segundo, deve satisfazer todos requisitos relacionados para a ordem de elite. Por exemplo, ele precisa de Agilidade 8+ e Combate de Alcance 8+ para se tornar um arqueiro. Terceiro, como foi comentado no quadro da página 79, ele tem de usar cinco opções de evolução para abraçar a vocação da ordem de elite.

Além dessas exigências, não existem restrições com relação a quais personagens podem abraçar ordens de elite, exceto aquelas impostas pelo Narrador. Por exemplo, as ordens do arqueiro, do capitão, do paladino e do guardião são mais adequadas para os guerreiros ou, algumas vezes, para os bárbaros, mas não estão limitadas aos membros dessas ordens. Um nobre poderia facilmente tornar-se um paladino, por exemplo, e em algumas situações até mesmo um gatuno poderia realizar um feito tão heróico que um senhor se decidiria ordená-lo paladino. Tudo depende da história e dos desejos do jogador e do Narrador.

Quando abraça uma ordem de elite, o personagem não ganha automática e gratuitamente uma habilidade de ordem de sua escolha. Ele tem de escolher habilidades de ordem gastando opções. Ele não ganha perícias, mas passa a poder comprar perícias da lista de perícias da nova ordem segundo o custo de perícia da mesma.

As ordens de elite não têm atributos e reações preferenciais. Ao invés disso, o personagem usa os atributos e reações preferenciais de sua ordem básica. Se, em um determinado momento, o personagem estiver evoluindo duas ordens de elite ao mesmo tempo – ao invés de uma ordem básica e uma de elite– , ele utiliza os atributos e reações preferenciais da ordem básica da qual se tornou membro ativo mais recentemente. Assim que abraçar uma ordem básica novamente, ele passará a utilizar os atributos e reações preferenciais dessa ordem.

## Arqueiro



*"De repente, o grande arco de Lórien cantou. A flecha, impulsionada pela corda, zuniu no ar."*
*– A Sociedade do Anel*

Combatentes possuidores de grande perícia com o arco – ou, raramente, algum outro tipo de arma de longo alcance– , os arqueiros representam um papel importante em qualquer exército da Terceira Era. Capaz de atingir e matar adversários à distância com uma precisão de tirar o fôlego, o arqueiro confere a uma força – ou a um grupo de aventureiros – muitas opções táticas novas.

### Aventuras

Os arqueiros trazem a um grupo de aventureiros os mesmos benefícios que os guerreiros comuns, mas acrescentam sua perícia inigualável no combate de alcance. Embora qualquer guerreiro, e, de fato, muitos personagens de outras ordens possam usar um arco ou arremessar uma lança, a perícia de um arqueiro com estas armas permite-lhe atingir alvos menores e mais distantes do que qualquer combatente poderia ter esperanças de acertar.

### Formação

Muitos arqueiros começam suas carreiras como guerreiros. Entretanto, alguns nobres dão preferência a esta ordem, pois ela permite que eles se concentrem na elegância da arte de manejar o arco ao invés do rude e perigoso combate com armas. Os gatunos, com suas altas pontuações em Agilidade, também dão arqueiros habilidosos. Os hobbits também desenvolvem muitas vezes algumas evoluções como arqueiros devido a sua perícia geral com objetos arremessados ou disparados, e os elfos são merecidamente afamados pelo grande número de arqueiros existentes entre eles.

### Informações de Jogo

#### Requisitos

Para se tornar um arqueiro, você tem de ter Agilidade 8+ e Combate de Alcance 8+.

#### Perícias de Ordem

As perícias de ordem do arqueiro são: Combate com Armas (Agi), Escalar (For), Jogos (Agi), Intimidar (Prt), Saltar (For), Observar (Per), Combate de Alcance (Agi), Correr (For), Dissimulação (Agi).

### Habilidades

Ao criar um arqueiro, você pode escolher *uma*: opção dentre as habilidades especiais que veremos a seguir:



## Fabricação de Arcos e Flechas

Os arqueiros mais versáteis sabem como se manter abastecidos com flechas e também como manter seus arcos em bom estado. Você recebe um bônus de +4 em Ofício: Arcos/Flechas e em Metalurgia quando utilizar essas perícias para forjar pontas de flecha.

Além disso, mesmo se não tiver as ferramentas apropriadas para transformar madeira em arcos e flechas, você pode criar armas grosseiras a partir de madeira informe. Estes arcos impõem uma penalidade igual a –2 nos testes de Combate de Alcance e as flechas impõem uma penalidade igual a– 1. Essas penalidades são cumulativas. Uma flecha sem ponteira provoca 1d6+1 pontas de dano com uma ponta afiada ou, se for deixada completamente rombuda, poderá ser usada para realizar ataques de Atordoamento à distância (ver página 232).

## Tiro Mortal

Não importa a dificuldade para se atingir um alvo, você sempre acerta com precisão letal, atingindo pontos vulneráveis. Escolha uma arma de longo alcance. Você provoca +2 pontos de dano com essa arma.

**Requisitos:** Agilidade 9+, Combate de Alcance 10+, Tiro Magnífico

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar esta habilidade mais de uma vez, mas tem de aplicar cada opção adicional a uma arma diferente.

## Tiro de Longe

Você consegue disparar com mais precisão a grandes distâncias do que a maioria dos frecheiros. Você acrescenta +5 metros a cada categoria de alcance (ver página 203) para uma única arma de longo alcance de sua escolha.

**Requisito:** Tiro Magnífico

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar esta habilidade mais de uma vez. Cada opção adicional aplica o bônus padrão a uma outra arma ou aumenta o bônus para a arma escolhida em +5 metros (até um total máximo de +10 metros com uma única arma).

## Tiro Magnífico

Você é tão habilidoso com o arco e a flecha que as condições que atrapalham os outros arqueiros pouco significam para você. Você é capaz de cancelar as penalidades impostas aos resultados de seus testes de Combate de Alcance até um máximo de– 2.

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar esta habilidade mais de uma vez. Cada opção adicional permite que você cancele mais penalidades no valor de– 1 (até um máximo de– 4).

## Tiro Rápido

Você é capaz de ajustar uma flecha à corda, retesar o arco e disparar com uma velocidade ofuscante, o que permite que você atire com mais freqüência do que os outros frecheiros. Você ganha uma ação adicional de combate de alcance por rodada. Sua cota de ações torna-se 3, ao invés das duas normais, mas você pode utilizar a ação adicional somente para ataques envolvendo combate de alcance.

**Requisitos:** Agilidade 10+, Combate de Alcance 12+, Tiro Magnífico, Tiro de Longe.

**Aperfeiçoamento:** usando uma opção adicional, você pode conseguir mais uma ação de combate de alcance, elevando sua cota de ações a 4. Você pode aperfeiçoar esta habilidade apenas uma vez.

# Capitão

*"Mas olhou nos rostos cruéis dos Capitães*
*e em seus olhos fatais,*
*e o medo que sentiu derrotou a ira."*
*— O Retorno do Rei*

Um líder de homens, o capitão exige a lealdade de nobres e plebeus do mesmo modo, seja em tempos de paz ou em dias de guerra. Alguns capitães chegam à ordem por meio da hierarquia e do treinamento, outros por meio de um dom natural para o comando. Os maiores dentre eles, como Faramir, por exemplo, pertencem a ambos os grupos.

## Aventuras

Os capitães são membros estimados de qualquer grupo de aventureiros. Não apenas por terem eles grande perícia como guerreiros, mas também porque suas habilidades de liderança ajudam-nos a manter o grupo unido e de ânimo elevado, apesar dos obstáculos encontrados. Se o grupo se envolver numa grande batalha, como aquela no Abismo de Helm ou nos Campos do Pelennor durante a Guerra do Anel, a utilidade do capitão torna-se ainda mais nítida.

## Formação

A maioria dos capitães começa a carreira como guerreiro ou nobre. As duas ordens fornecem o treinamento de que precisam para comandar outras pessoas e conduzir uma guerra. Às vezes, um navegante ou bárbaro pode também se juntar às fileiras dos capitães.

## Informações de Jogo

### Requisitos

Para se tornar um capitão, você tem de ter Porte 8+ e Combate com Armas 8+.

### Perícias de Ordem

As perícias de ordem do capitão são: Combate com Armas (Agi), Debater (Esp), Cura (Esp), Inspirar (Prt), Intimidar (Prt), Saber (Esp), Persuadir (Prt), Combate de Alcance (Agi), Arte Naval (Esp), Poliorcética (Esp).

### Habilidades

Ao criar um capitão, você pode escolher: opção dentre as habilidades especiais que veremos a seguir:

### Ar de Comando

Um capitão lidera, em parte, por meio de sua firmeza e de sua aura de autoridade. Ao fazer um teste de Força de Vontade, ele lança 3d6 e fica com os dois valores mais altos. A regra normal de duplicação dos 6s continua sendo aplicada.

**Requisitos:** Inspirar 6+, Intimidar 4+.

### Ardores da Devoção

Você inspira tamanha lealdade e devoção em seus seguidores que eles são capazes de resistir à maioria das tentativas de sujeitá-los ou aterrorizá-los. Quando você lidera uma unidade em um combate de unidades (ver página 239), ela tem Moral +2. Adicionalmente, você recebe um bônus igual a +2 nos testes da perícia Inspirar para manter a unidade coesa, ajudar os homens a resistir ao medo e assim por diante.



Esses bônus se aplicam somente enquanto você permanecer vivo, ativo e no comando da unidade. Se você for ferido tão gravemente a ponto de não poder continuar a lutar, a unidade perde o bônus de Moral e você perde o bônus na perícia Inspirar. Se você for morto, a unidade não apenas perde o bônus como sofre uma penalidade adicional igual a– 2 em seu Moral durante as próximas 1-3 rodadas.

**Requisitos:** Inspirar 8+, Ar de Comando.

### Força do Herói

Você é um guerreiro tão poderoso que, com você na liderança, seus homens são capazes de enfrentar e derrotar adversários de força superior. Você confere um bônus igual a +2 à Força de uma unidade que se encontra sob sua liderança. Esse bônus se aplica somente enquanto você permanecer vivo, ativo e no comando da unidade. Se você for ferido tão gravemente a ponto de não poder continuar a lutar, a unidade perde o bônus. Se você for morto, a unidade não apenas perde o bônus como sofre uma penalidade adicional igual a– 2 em sua Força durante as próximas 1-3 rodadas.

**Requisitos:** Combate com Armas 10+, Inspirar 6+, Intimidar 6+.

### Liderança

Os capitães devem comandar outras pessoas, levando cada membro do grupo ou da unidade a dar o melhor de si para que se alcancem os objetivos do grupo. Um capitão verdadeiramente habilidoso consegue realmente inspirar seus comandados a executarem tarefas com mais perfeição do que normalmente o fariam. Como uma ação plena, ele pode fazer um teste da perícia Inspirar (NA 15, +1 por número de personagens liderados). Todos os que receberem o benefício dessa liderança devem estar na presença do capitão (a uma distância de no máximo 9 metros dele) e serem capazes de ouvi-lo falar ou de vê-lo em ação. Se o capitão tiver sucesso nesse teste, todos os homens sob seu comando duplicam o bônus gerado por eles ao participarem de testes combinados. Eles geram um bônus igual a +2, ao invés do usual +1. Se o teste for prolongado, o capitão deve participar da tarefa como um todo, sendo que cada teste bem sucedido da perícia Inspirar é somado ao resultado do teste naquela rodada. Se algo interromper o uso de Liderança, o capitão perde seus benefícios e tem de fazer um novo teste da perícia Inspirar para recuperá-los.

**Requisitos:** Inspirar 8+, Ar de Comando.

### Tática

Você é perito na condução de batalhas e cercos, e capaz de organizar suas forças da maneira mais eficiente. Uma vez por sessão de jogo, você pode re-lançar os dados de um teste de qualquer uma das perícias a seguir, acrescentando um bônus igual a +2 ao resultado da segunda jogada: Combate com Armas, Combate de Alcance, Poliorcética e Combate Desarmado. Você utiliza o melhor dos dois resultados.

**Requisito:** Poliorcética 8+.

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar esta habilidade mais de uma vez. Cada investimento adicional de uma opção confere a você um re-lançamento adicional por sessão de jogo.

## Paladino

*"Mas a fúria incandescente dos homens do Norte ardia com ainda mais calor, e sua fidalguia mostrava-se ainda mais habilidosa e cruel no manejo das compridas lanças."*

*— O Retorno do Rei*

O paladino é um tipo de combatente especializado no combate montado pesado. Ele veste uma armadura resistente, como o camisote ou cota incrementada com placas, e normalmente empunha a espada e a lança, embora possa utilizar também outras armas, como machados ou arcos. Um perito em combate montado, luta no lombo de um cavalo com energia e graça. Mais importante ainda, ele está comprometido a servir um senhor ou um rei, obrigado por poderosos juramentos a lutar em nome de seu soberano.

### Aventuras

Os paladinos envolvem-se em aventuras e com grupos de aventureiros por muitas das mesmas razões que levam outros guerreiros a fazê-lo: um desejo de testar suas habilidades de combate, uma necessidade de buscar glória e honra por meio da adversidade e da batalha, uma vocação para proteger outras pessoas contra os servos da Sombra. Como vassalos jurados, podem também empreender demandas obedecendo ordens de seu senhor.

### Formação

Quase todos os paladinos começam suas carreiras como guerreiros, embora, algumas vezes, os nobres também se tornem paladinos. Entretanto, como observado acima, às vezes um senhor pode recompensar feitos corajosos e nobres ordenando paladinos aqueles que os executaram, independentemente de sua posição social ou de suas habilidades.

Muitos rohirrim pertencem a essa ordem, assim como muitos guerreiros de Dol Amroth. Gondor tem poucos paladinos, já que seus soldados preferem não lutar montados, mas alguns, como os guardas da Torre Branca, qualificam-se para a ordem.

### Informações de Jogo

#### Requisitos

Para se tornar um paladino, você tem de ter Força 7+, Porte 6+, Combate com Armas 7+, Montar 5+ e Fidelidade.



### Perícias de Ordem

As perícias de ordem do paladino são: Combate com Armas (Agi), Cura (Esp), Inspirar (Prt), Intimidar (Prt), Saber (Esp), Observar (Per), Combate de Alcance (Agi), Montar (Prt), Poliorcética (Esp), Metalurgia (For).

## Habilidades

Ao criar um paladino, você pode escolher *uma* opção dentre as habilidades especiais a seguir:

### Cavaleiro Nato

Você tem um dom natural para montar cavalos e é capaz de persuadi-los a se esforçarem ao máximo sem maltratá-los. Você consegue acelerar a marcha de um cavalo em até 30% durante uma hora sem aumentar o NA dos testes de Vigor para resistir à Fadiga. Adicionalmente, quando tiver de fazer testes de Vigor para resistir à Fadiga por estar cavalgando, você recebe um bônus igual a +5 no resultado do teste.

**Requisitos:** Porte 8+, Montar 9+, Encantador de Cavalos

### Arqueiro a Cavalo

Ao tentar atirar flechas ou arremessar projéteis estando montados, a maioria dos combatentes fica sujeita a uma penalidade igual a– 4 sobre o resultado do teste (ver "Tabela de Testes de Combate de Alcance", página 230). Entretanto esse não é o seu caso. Você treinou duro durante muito tempo para ser capaz de atirar e arremessar com precisão enquanto cavalga.

**Requisitos:** Agilidade 5+, Combate de Alcance 6+, Montar 6+

### Encantador de Cavalos

Você tem uma conexão especial com cavalos e outros animais de carga. Ao gastar Coragem para melhorar um teste da perícia Montar, você recebe um bônus igual a +5 ao invés do +3 usual.

**Requisitos:** Porte 6+, Montar 7+

### Combate Montado

Graças às inúmeras horas que você passa sobre a sela, treinando o uso das armas e praticando manobras de batalha, você, na verdade, luta melhor no lombo de um cavalo do que a pé.Você recebe um bônus igual a +2 em todos os testes de Combate com Armas que fizer enquanto estiver montado, e em todos os testes da perícia Montar que fizer durante um combate.

**Requisitos:** Agilidade 6+, Combate com Armas 6+, Montar 8+.

### Parede de Escudos

A maioria dos paladinos usa escudos ao lutar e você tem uma habilidade especial para se proteger com um deles. Ao lutar lado a lado com outra pessoa usando um escudo (geralmente um outro paladino), cada um de vocês ganha um bônus adicional de defesa igual a +2 com o escudo.

# Guardião

*"– Se você traz um guardião numa viagem, é melhor prestar atenção ao que ele diz (...)."*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

Homens treinados nas artes do rastreamento, da caça, do reconhecimento e da sobrevivência em terras selvagens, os guardiões são adversários temíveis dos servos do Inimigo. Capazes de emboscar e matar orcs sem serem vistos, mover-se silenciosamente pelos campos ou pelas florestas, interpretar os sinais deixados mesmo nos terrenos mais difíceis, e empunhar espada e arco com uma perícia letal, eles protegem os Povos Livres das coisas malignas e sombrias que se escondem nas sombras da Terra-média.

## Aventuras

Os guardiões oferecem uma ampla variedade de perícias úteis a um grupo de aventureiros. Sua habilidade de rastrear inimigos mostra-se crucial durante muitas aventuras e sua perícia com as armas ajuda a proteger tanto eles próprios quanto seus amigos de todo o mal.

Já que precisam viajar rápida e silenciosamente, os guardiões geralmente carregam pouco equipamento. Preferem armaduras leves, como as de couro, ou até mesmo blindagem nenhuma, e levam apenas uma ou



duas armas – no máximo – quando se aventuram pelos ermos. Ao invés de carregar grandes provisões de alimento, sustentam-se com a caça e a coleta.

## Formação

Os guardiões podem provir de muitos povos e lugares diferentes. Muitos começam como guerreiros, mas alguns bárbaros podem desenvolver suas habilidades a ponto de se tornarem, em essência, guardiões. A maioria dos guardiões é composta de homens, mas alguns elfos possuem com certeza as perícias certas para ascender a esta ordem de elite.

## Informações de Jogo

### Requisitos

Para se tornar um guardião, você tem de ter Combate com Armas 5+, Combate de Alcance 5+, Dissimulação 5+, Sobrevivência 7+ e Rastrear 7+.

### Perícias de Ordem

As perícias de ordem do guardião são: Combate com Armas (Agi), Escalar (For), Saltar (For), Observar (Per), Combate de Alcance (Agi), Montar (Prt), Correr (For), Dissimulação (Agi), Sobrevivência (Per), Rastrear (Esp).

### Habilidades

Ao criar um guardião, você pode escolher *uma* opção dentre as habilidades especiais que veremos a seguir:

### Camuflagem

Você aprendeu a usar roupas especiais, tinturas para a pele, elementos naturais e outros métodos para ocultar-se na natureza com maior eficiência. Com um sucesso em um teste de Disfarce contra NA 5, você ganha um bônus igual a +1 em todos os testes de Dissimulação realizados para se esconder no mato. Adicione outro bônus de +1 para cada nível adicional de sucesso no teste de Disfarce.

**Aperfeiçoamento** ao custo de um investimento adicional nesta habilidade, você pode usá-la para ocultar tanto outros personagens quanto objetos. O NA nesse caso é igual a 10.

### Perícia Extra-Ordem

Os guardiões geralmente aprendem muitas perícias incomuns ou estranhos corpos de conhecimento durante suas viagens. Você pode escolher uma perícia extra-ordem e tratá-la como uma perícia de ordem para fins de aquisição e evolução de perícias.

### Marcha Pesada

Os guardiões podem aprender e utilizar a mesma habilidade Marcha Pesada dos bárbaros (ver página 81). Entretanto, os guardiões podem também utilizar esta habilidade ao cavalgar.

**Aperfeiçoamento:** para cada opção adicional alocada nesta habilidade, você pode estender os benefícios da mesma para mais uma pessoa que viajar com você.

### Protetor

Parte do trabalho de um guardião é proteger, preservar e defender outras pessoas, geralmente de modo que elas continuem a ignorar os perigos que muito freqüentemente as ameaçam. Você leva esse dever a sério e sua devoção a essa causa é sua inspiração nos momentos em que outros vacilariam. Defina um grupo pessoas de tamanho razoável que você tenha jurado proteger, como, por exemplo, os hobbits do Condado, o povo de Bri, ou os cidadãos de Minas Tirith. Ao lutar contra inimigos que ameaçam esse grupo, você recebe um bônus igual a +2 para acertar o alvo nos testes de Combate com Armas, ou para se defender dos ataques dos inimigos. O Narrador decide o que constitui "lutar contra inimigos que ameaçam esse grupo" nas situações em que houver alguma dúvida.

**Requisitos:** Combate com Armas 8+, qualquer outra habilidade especial de guardião, um defeito Dever, Fidelidade ou Juramento apropriado.

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar esta habilidade mais de uma vez. Cada investimento adicional de uma opção estende sua proteção a mais um grupo de pessoas.

### Retiro

Você tem um esconderijo secreto ou uma base de operações bem escondida dos servos do Inimigo. Lá você pode armazenar suprimentos e armas, descansar sem temor de ser descoberto e planejar emboscadas contra seus adversários. (*Obs.:* esta habilidade pode não ser uma escolha muito boa para os personagens dos jogadores, já que tende a prendê-los a um determinado local. Consulte seu Narrador antes de selecioná-la.)

### Caminhar sem Deixar Rastro

Os guardiões podem adquirir e utilizar a mesma habilidade Caminhar sem Deixar Rastros dos bárbaros (ver página 82).

**Aperfeiçoamento:** para cada opção adicional alocada nesta habilidade, você pode estender os benefícios da mesma para mais uma pessoa que viajar com você.



### Conhecimento da Natureza

Sua perícia em tudo que se refere à vida na natureza é realmente elevada, chegando às vezes a causar espanto mesmo em outras pessoas treinadas nas artes da sobrevivência nos ermos. Ao gastar Coragem para melhorar um teste de qualquer perícia baseada na vida ao ar livre (como Sobrevivência, Rastrear ou Noção do Clima), você recebe um bônus igual a +5 ao invés do +3 usual.

## Espião

*"– O Inimigo tem muitos espiões e muitas maneiras de escutar."*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

Os espiões são pessoas especialmente treinadas nas artes da observação, da dissimulação e do engodo. Vigiam cuidadosamente pessoas e lugares, relatando qualquer coisa incomum ou digna de nota aos seus mestres – ou, talvez, a qualquer pessoa com dinheiro suficiente para comprar a informação.

### Aventuras

Para muita gente, particularmente entre os Povos Livres, os espiões gozam de uma péssima reputação pois a maioria trabalha para a Sombra. Mas nem todos os espiões são malignos. Muitos servem mestres mais sábios, como os senhores de Gondor, grupos de guardiões ou Elrond. Suas habilidades de observação e manipulação podem ajudar um grupo de aventureiros em muitas situações.

### Formação

Muitos espiões começam como gatunos, já que a vida de ladrão leva muitas vezes um personagem a desenvolver habilidades das quais um espião pode fazer bom uso. De vez em quando, um menestrel ou um nobre, impelido pela necessidade ou pelas ordens de seu senhor e soberano, adota os métodos e os maneirismos do espião para completar alguma demanda de grande importância.

### Informações de Jogo

#### Requisitos

Para se tornar um espião, você tem de ter Agilidade 8+, Observar 6+, Persuadir 6+ e Dissimulação 8+.

#### Perícias de Ordem

As perícias de ordem do espião são: Combate com Armas (Agi), Ocultar (Esp), Disfarce (Esp), Inquirir (Prt), Imitação (Prt), Observar (Per), Persuadir (Prt), Combate de Alcance (Agi), Esquadrinhar (Per), Dissimulação (Agi).

### Habilidades

Ao criar um espião, você pode escolher *uma* opção dentre as habilidades especiais a seguir:

#### Perícia Extra-Ordem

Devido ao seu trabalho incomum, os espiões geralmente aprendem muitas perícias incomuns ou adquirem informações úteis. Você pode escolher uma perícia extra-ordem e tratá-la como uma perícia de ordem para fins de aquisição e evolução de perícias.



#### Amigos nos Lugares Certos

Os espiões geralmente têm sucesso com base na velocidade com que conseguem descobrir informações valiosas. Para esse fim, muitos deles mantêm amizades com uma grande variedade de pessoas – de nobres a plebeus– , dispostas a passar adiante as últimas novas, às vezes em troca de um favor ou de uma ou duas moedas. defina uma área de tamanho razoável abrangida por seus informantes: o Condado, a região de Bri, Minas Tirith, o litoral de Gondor, ou algo assim. Quando fizer testes da perícia Inquirir nessa área, seu personagem receberá um bônus igual a +5 no resultado do teste.

**Requisito:** Porte 7+

#### Mestre do Disfarce

Você freqüentemente trabalha sob disfarce, de modo que os inimigos de seu mestre não consigam descobrir que você se encontra na área à procura de informações a respeito deles. Se gastar Coragem num teste de Disfarce, ou num teste de Imitação para disfarçar a voz ou imitar a voz de outra pessoa, você recebe um bônus igual a +5 ao invés do usual +3.

**Requisitos:** Disfarce 8+, Imitação 6+

#### Envenenador

Às vezes os espiões são obrigados a se tornarem assassinos, abatendo seus inimigos rápida e silenciosamente. Geralmente eles o fazem com o uso de veneno. Esta habilidade é idêntica à habilidade Preparar Veneno do bárbaro (ver página 81).

#### Companheiro Vigilante

Você tem um animal, de estimação ou de algum outro tipo, que é seu companheiro e o auxilia em suas atividades de espião. Muitos desses bichinhos são aves, mas alguns deles são pequenos animais como gatos, esquilos ou coisa do gênero. Seu companheiro é capaz de entender e faz o melhor possível para obedecer comandos simples como "siga aquela pessoa e diga-me onde ela vai" ou "vigie o Passo do Chifre Vermelho e avise-me se alguém atravessá-lo". O animal não é capaz de falar com o personagem, mas pode dar a conhecer sua informação por meio de métodos simples de comunicação: sinais com as mãos, bater os pés um número especificado de vezes, e assim por diante. Pode ser que em alguns casos você tenha de fazer um teste de Espírito para com-

preendê-lo. O Narrador determina quanta informação o animal consegue descobrir e a facilidade de se compreender o que ele está tentando dizer.

## Mago

*"Com isso o hobbit virou-se e entrou por sua porta redonda e verde e a fechou o mais rápido que era possível sem parecer rude. Afinal de contas, magos são magos."*
*– O Hobbit*



Praticantes avançados e poderosos das artes mágicas, os magos são membros de uma ordem com uma história nobre e antiga. Perto do ano 1000 da Terceira Era, os líderes dessa ordem, os Cinco Magos, chegaram aos Portos Cinzentos. Outros os acompanhavam, ou vieram depois, e se espalharam por toda a Terra-média, aconselhando e auxiliando os Povos Livres a resistir à Sombra. Às vezes, acolhem sob os cuidados da ordem como um todo mágicos habilidosos e mestres da sabedoria leais, ensinando-lhes um conhecimento e uma sabedoria superiores. Quando é apropriado, iniciavam-nos também na ordem, embora isso sempre seja feito com parcimônia. (O número de magos nunca foi grande.) Assim os Cinco Magos propagaram a si mesmos e à sua sabedoria, fazendo todo o possível para garantir que sua missão jamais viesse a fracassar.

### Aventuras

O principal objetivo imposto a qualquer mago – opor-se à Sombra e, por meio de aconselhamento e auxílio, ajudar outras pessoas a fazer o mesmo – leva-os com certeza à aventura. Em geral, viajam extensivamente, desafiando os perigos da estrada e os servos da Sombra para alcançar soberanos e pessoas em necessidade. Às vezes, aprofundam-se nas terras do Inimigo, em busca de saber ou para espionar suas atividades. Algumas vezes, acompanham outros grupos de aventureiros em demandas, ou procuram a ajuda deles para suas próprias demandas, pois mesmo aqueles que têm sob seu comando forças mágicas tão poderosas não estão imunes às cimitarras dos orcs, às presas das feras ou aos perigos dos ermos.

### Formação

Todos os magos têm pelo menos alguma habilidade como mágicos ou mestres da sabedoria, já que os membros da ordem não ensinam suas artes a ninguém que já não utilize magia.

Veja mais informações sobre os magos no Capítulo Sete.

### Informações de Jogo

#### Requisitos

Para se tornar um mago, você tem de ter Porte 8+, Espírito 8+, pelo menos quatro Saberes com nível 6+ e a habilidade de lançar encantos.

Além disso, ao se juntar aos magos, os personagens têm de adotar um código de conduta. Devem jurar fazer oposição a Sauron e a todos os seus servos, e ajudar outras pessoas a fazerem o mesmo. Entretanto, só podem fazê-lo indiretamente, por meio de aconselhamento e auxílio. Não podem assumir o comando de reinos ou forças, nem liderar ataques contra o Inimigo. Eles só podem iniciar uma campanha e usar seus espantosos poderes para abater os servos da Sombra depois de o Inimigo ter atacado. É claro que alguns magos despencam dessa trilha elevada – até mesmo Saruman, o líder da ordem, o fez – mas a maioria adere a ela com alegria, reconhecendo sua sabedoria. (Em termos de jogo, os personagens podem representar essas restrições com defeitos como Código de Honra, Dever ou Juramento, mas não se exige isso deles.)

#### Perícias de Ordem

As perícias de ordem do mago são: Debater (Esp), Cura (Esp), Discernimento (Per), Inspirar (Prt), Intimidar (Prt), Língua (Esp), Saber (Esp), Observar (Per), Persuadir (Prt), Esquadrinhar (Per), Sobrevivência (Per).

#### Habilidades

Ao criar um mago, você pode escolher *uma* opção dentre as habilidades especiais a seguir:

#### Lançar Encantos de Mago

Esta habilidade – a mesma habilidade Lançar Encantos do mágico – *deve* ser comprada antes de qualquer outra habilidade de ordem. Ela reflete o poder do mago de lançar encantos e manipular a mágica da Terra-média. Toda vez que comprar esta habilidade o mágico recebe cinco *opções de encantos*. Ele utiliza essas opções de encanto

## Exemplo de Criação de Personagem: Menelcar e Grór

*Continuação da página 73:*

Christian e John agora precisam escolher ordens para seus personagens. Ambos decidem que querem interpretar guerreiros, mas tipos bem diferentes de guerreiros.

Já que Menelcar foi criado no litoral de Gondor, Christian decide que ele serve o Príncipe de Dol Amroth. Christian deseja que ele se torne paladino um dia. Já que os guerreiros de Dol Amroth normalmente lutam montados, Christian seleciona para Menelcar o kit de guerreiro "Cavaleiro". Ele toma nota das perícias apropriadas: Combate com Armas +3, Cura +1, Inspirar +2, Intimidar +2, Observar +2, Combate de Alcance +1, Montar +3, Poliorcética +2. Depois, ele volta um passo atrás e adiciona cinco graduações a elas, tendo como resultado: Combate com Armas +4 (+5 devido à sua opção racial), Cura +1, Inspirar +2, Intimidar +3, Observar +2, Combate de Alcance +3, Montar +3, Poliorcética +2., ele decide que Corajoso é apropriado como sua vantagem, pois Menelcar é franco e valente. Por último, ele usa suas cinco opões gratuitas para aumentar seu Porte para 9 (duas opções), seu Combate com Armas para +6 (uma opção), e para adquirir as vantagens Graças da Sorte e Obstinado.

John, por outro lado, decide que quer interpretar um típico guerreiro anão, então ele escolhe o kit "Guerreiro Básico". Isso dá a ele as seguintes perícias: Combate com Armas +3, Cura +1, Inspirar +1, Intimidar +1, Observar +2, Combate de Alcance +3, Montar +2, Poliorcética +2. Como os anões não aprendem a montar, ele pede permissão ao Narrador para substituir "Montar +2" por duas outras perícias de ordem: Escalar +1 e Rastrear +1. Reconhecendo a sabedoria do pedido, o Narrador o permite. John então acrescenta cinco graduações às perícias de seu kit, tendo como resultado a seguinte lista: Combate com Armas +5 (+6 devido à sua opção racial), Escalar +1, Cura +2, Inspirar +1, Intimidar +3, Observar +2, Combate de Alcance +3, Poliorcética +2, Rastrear +1. Como sua vantagem, ele escolhe Coração de Guerreiro. Com suas cinco opções gratuitas ele incrementa sua Agilidade até 9 (duas opções) e seu Espírito até 7 (três opções).

*Para ver as fichas completas de Menelcar e Grór, consulte seus arquétipos nas páginas 38 e 39.*



para adquirir novos encantos e aperfeiçoar aqueles que já conhece. Para mais detalhes, veja o parágrafo "Encantos", página 167.

**Aperfeiçoamento:** um mágico pode comprar esta habilidade mais de uma vez, adquirindo, a cada vez, mais cinco opções de encantos.

## Perícia Extra-Ordem

Devido à amplitude de sua instrução e de suas experiências, os magos possuem muitas vezes perícias incomuns ou corpos de conhecimento úteis. Você pode escolher uma perícia extra-ordem e tratá-la como uma perícia de ordem para fins de aquisição e evolução de perícias.

**Requisito:** Lançar Encantos de Mago

## Golpe Final

É perigoso encurralar um mago, pois ele pode abater seus inimigos mesmo em meio à completa derrota. Se assim o escolher, ele pode liberar todo seu poder mágico numa única e terrível explosão, matando dúzias de adversários de uma só vez ao custo de sua própria vida. Ele morre, mas causa um número de pontos de dano igual a três vezes o número de encantos que ele sabe lançar. Aplique o dano em todos que estiverem numa área de raio igual ao número de evoluções que ele possuir (em todas as ordens) vezes dois metros, tendo como centro o próprio mago. **Exemplo:** um mago com 25 evoluções que conhece 33 encantos provocaria 99 pontos de dano em todos aqueles que se encontrassem num raio de 50 metros.

A critério do Narrador, um golpe final pode não matar o mago, mas simplesmente deixá-lo ferido, cansado, fraco e incapaz de lançar encantos por muito tempo, talvez para sempre.

**Requisito:** Lançar Encantos de Mago

## Imponente

Os magos possuem grande sabedoria, majestade e poder, alguma coisa que se revela em suas relações com outras pessoas. Ao gastar um ponto de Coragem nos testes da perícia Inspirar e Intimidar, eles ganham um bônus igual a +5 ao invés do usual +3.

**Requisitos:** Lançar Encantos de Mago, Força de Vontade +4 ou superior.

## Longevidade

Entre os muitos segredos mágicos conhecidos pelos magos está o conhecimento de como preservar o vigor, prolongando efetivamente os anos que lhes foram reservados. Ao comprar esta habilidade, o mago recebe o dobro do tempo de vida indicado na categoria "Idoso" na tabela dá página 73. Dobre também a quantidade de anos passados em cada categoria de idade.

**Requisitos:** Lançar Encantos de Mago, qualquer outra habilidade de mago.

**Aperfeiçoamento:** cada investimento de uma opção nesta habilidade dobra mais uma vez o tempo de vida e as categorias de idade do mago.

## Domínio da Magia

Mais ainda do que os mágicos, os magos possuem grande conhecimento e uma profunda compreensão da mágica da Terra-média. Sempre que gastarem um ponto de Coragem num teste relacionado à mágica – inclusive testes para atingir adversários com mágica, ou para resistir aos efeitos fatigantes da mágica– , os magos recebem um bônus igual a +5 ao invés do usual +3.

**Requisito:** Lançar Encantos de Mago

## Sentir Poder

Você tem o sentido inato dos magos para o poder mágico. Você pode usar o encanto *Sentir Poder* como se o tivesse transformado numa habilidade mágica (página 186).

**Requisitos:** Lançar Encantos, Percepção 8+.

## Cajado

Você possui o cajado de um mago. Trata-se de um objeto poderoso que ajuda no lançamento de encantos. Com seu cajado, você recebe um bônus igual a +2 nos testes de Vigor para resistir à Fadiga resultante do lançamento de encantos. Seu cajado é um talismã pessoal. Se for tomado de você, não fornecerá esse bônus a outras pessoas.

**Requisito:** Lançar Encantos de Mago

## Método de Encantamento dos Magos

Essa habilidade funciona de forma idêntica à habilidade Método de Encantamento do mágico.

**Requisito:** Lançar Encantos de Mago

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar esta habilidade uma segunda vez, aprendendo, assim, todos os três modos de se lançar encantos.

## Especialidade Mágica dos Magos

Essa habilidade funciona de forma idêntica à habilidade Especialidade Mágica do mágico.

**Requisito:** Lançar Encantos de Mago

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar esta habilidade mais de uma vez, desenvolvendo, assim, muitas especialidades diferentes.

## Poder dos Magos

Por controlar um grande saber mágico, os magos conseguem, quando surge a necessidade, lançar encantos de poder muito maior que o dos mágicos. Uma vez por sessão de jogo, um mago pode gastar um ponto de Coragem para ativar esse poder, o que dobra o alcance, a área, o dano e todos os outros efeitos quantificados de um encanto lançado por ele. Ele também fica sujeito a uma penalidade igual a– 10 no teste de Vigor para resistir à Fadiga devido ao encanto.

**Requisitos:** Lançar Encantos de Mago, quaisquer outras duas habilidades de mago.

# Opções Gratuitas

Depois de escolher a ordem e as perícias e habilidades de ordem do seu personagem, você praticamente chegou ao fim do processo de criação de personagens. Nesse estágio, você recebe *cinco* opções gratuitas para investir naquilo que quiser. Você pode usar cada opção para acrescentar um ponto a qualquer valor de atributo, acrescentar uma graduação a qualquer perícia, ou adquirir uma vantagem. Entretanto, você não pode utilizar as opções gratuitas para adquirir mais habilidades de ordem. Em todo caso, a regra padrão de que você não pode começar o jogo com nenhuma perícia com graduações acima de 6 continua válida.

*Capítulo Cinco*

# O Tinir das Bigornas e as Rimas da Tradição

*"– Trabalhamos bem (...). Mas no trabalho com metal não podemos nos comparar a nossos pais, dos quais vários segredos se perderam."*
*– Glóin, A Sociedade do Anel*

Todo personagem sabe fazer certas coisas. Os guerreiros aprendem a empunhar as armas, montar cavalos e conduzir batalhas. Os menestréis sabem cantar, tocar instrumentos e entreter as pessoas. Os artífices sabem assar pão, cuidar de jardins, costurar roupas ou fazer muitas outras coisas. Os mestres da sabedoria e os mágicos estudam muitos corpos obscuros de conhecimento.

O *RPG O Senhor dos Anéis* refere-se a essas habilidades adquiridas como perícias. Uma perícia representa algo que um personagem conhece ou sabe fazer, devido à experiência ou ao estudo.

## Adquirindo Perícias

Primeiro, os personagens adquirem certas perícias enquanto crescem e descobrem o mundo ao redor deles. Essas perícias dependem da raça do personagem. Cada raça descrita no Capítulo Três apresenta uma lista de perícias, da qual você pode escolher seis opções no momento da criação de um personagem. Você deve fazer suas escolhas tendo como base onde e como o personagem foi criado. Um cavaleiro de Rohan aprende coisas diferentes de um homem das Montanhas Brancas, por exemplo.

### Perícias de Ordem

Segundo, os personagens aprendem outras perícias como resultado da ordem por eles escolhida. Cada ordem no Capítulo Quatro apresenta uma lista de perícias de ordem adequadas à mesma. Exemplo: tanto os guerreiros quanto os gatunos têm a perícia Combate com Armas relacionada como uma perícia de ordem, já que é comum eles empunharem armas como parte de seu trabalho, mas não os mestres da sabedoria, pois eles normalmente ignoram o estudo das artes da guerra.



# Perícias



## Desenvolvimento do Personagem

Terceiro, os personagens aperfeiçoam as perícias que conhecem – e adquirem outras – como resultado de suas experiências e encontros durante suas aventuras. À medida que ganham pontos de experiência e passam por evoluções, os personagens têm a oportunidade de aumentar as graduações de suas perícias ou aprender outras.

## Graduações de Perícia e Especialidades

Todas as perícias apresentam graduações que indicam o grau de aperfeiçoamento e instrução do personagem. As graduações variam de 0 (não treinado) a 12 e, algumas vezes, valores mais altos. Quanto maior for a graduação de seu personagem numa perícia, melhor ele é no uso que faz dela.

A maioria das perícias representa áreas amplas de conhecimento e experiência. Por exemplo, Combate com Armas: Espadas reflete a habilidade de um personagem com todos os tipos de armas brancas que tenham lâminas, desde as espadas longas aos montantes e às rapieiras. Mas dentro desses campos mais amplos de instrução, uma pessoa geralmente se concentra em habilidades específicas ou corpos de conhecimento que mais lhe agradam. Um guerreiro pode ser treinado em todas os tipos de espada (Combate com Armas: Espadas), mas tem preferência pela espada longa acima de todas as outras e assim aprende a usá-la melhor do que a espada de folha larga ou o montante. O Sistema Coda simula isso exigindo que você escolha uma especialidade para a maioria das perícias de seu personagem.

Sua escolha das especialidades reflete o treinamento ou as preferências particulares de seu personagem, os tópicos com os quais ele está mais familiarizado, e assim por diante. Por exemplo, se ele conhece a Arte Naval, como ele a utiliza? Ele tem experiência com navios de verdade ou apenas com barcos pequenos? Dependendo da sua resposta a essas perguntas, você escolheria Manejo de Barcos, Velejar ou Armador como especialidades para seu personagem. Uma perícia representa uma larga competência. Uma especialidade diz no que seu personagem é bom dentro desse campo.

É claro que ter uma especialidade não significa que seu personagem desconhece os outros aspectos da perícia. Significa apenas que ele não é tão proficiente nos mesmos. Um personagem com Arte Naval (Armador) sabe como velejar nos barcos que constrói. Ele só não é tão bom nisso quanto em construí-los. Ao fazer um teste com sua especialidade – Armador, ao invés de Velejar, por exemplo – você recebe um bônus igual a +2. Exemplo: um personagem que utilizar sua perícia Alvenaria (Construção) +8 para construir uma muralha acrescenta (8+2=) 10 ao resultado dos dados ao fazer esse teste. Mas se ele tentar minerar ferro, ele apenas acrescenta 8 (já que Mineração é uma especialidade diferente de Alvenaria). (Ver Capítulo Nove para mais informações sobre os testes e Números Alvos.)

Muitas descrições de perícias incluem uma lista de especialidades sugeridas, aquelas mais comumente associadas à perícia. É claro que essas não são necessariamente as *únicas* especialidades que cada uma das perícias poderia ter. Você pode criar outras que pareçam apropriadas, embora precise obter a aprovação de seu Narrador. De maneira similar, você poderia, com a aprovação de seu Narrador, criar perícias inteiramente novas para abranger áreas de competência nas quais você deseja que seu personagem se supere.

Ao tomar nota das perícias de seu personagem na ficha de personagem, escreva-as dessa maneira:

**Perícia (Especialidade) + graduação.**

Assim, seu personagem pode saber Debater (Barganhar) +4. Se você adquirir uma especialidade adicional numa determinada perícia, escreva-a Debater (Barganhar, Parlamentar) +4.

Nem todas as perícias apresentam especialidades. Algumas, como Escalar, Correr ou Esquadrinhar, não precisam dessa divisão. Os personagens podem aprender todos os aspectos da perícia igualmente bem. Se a perícia não tiver especialidades, escreva-a desse modo:

**Perícia + graduação.**

Por exemplo, Escalar +5 ou Correr +9.

## Grupos de Perícias

Outras "perícias" não são, na verdade, perícias simples. São grupos de perícias relacionadas, cada uma das quais independente das demais. Possuir graduações numa perícia do grupo, entretanto, não lhe traz nenhum benefício ao usar uma outra perícia do grupo. A perícia Língua, por exemplo, é um grupo de perícias, uma para cada língua diferente. Só porque você é fluente em westron não significa que você saiba alguma coisa sobre a Língua Negra. Ao tomar nota de tal perícia, você a escreve assim:

**Grupo de Perícias: Perícia (Especialidade, se houver) + graduação.**

Por exemplo, Língua: Westron +4.

Um personagem pode possuir várias perícias que se enquadram num determinado grupo de perícias, cada uma com seu próprio número de graduações e tratada como uma perícia independente. Por exemplo, um personagem poderia ter Língua: Westron +4, Língua: Sindarin +2.

Embora cada grupo de perícias inclua uma lista de perícias relacionadas, estas listas não são completas. Você deve se sentir à vontade para criar perícias adicionais dentro de um grupo, da forma que for necessário. É claro que, antes de poder utilizar estas perícias numa crônica, você precisa da aprovação de seu Narrador.

# Usando Perícias

Como está explicado em mais detalhes no Capítulo Nove, os personagens podem usar suas perícias para determinar se conseguem realizar as tarefas essa verificação é feita por meio de *testes*. Para fazer um teste, jogue 2d6, depois acrescente a graduação do personagem na perícia (e +2 se o personagem tiver uma especialidade apropriada) e o modificador do atributo associado à perícia, mais quaisquer outros modificadores (bônus ou penalidades) com base nas circunstâncias e condições em que o teste foi realizado. Se o total, o *resultado do teste*, igualar ou exceder o *Número Alvo* (NA) estabelecido para aquela tarefa pelo Narrador, o personagem teve sucesso. Quanto maior a diferença entre o resultado e o NA, maior o grau de sucesso. A descrição de cada uma das perícias a seguir fornece exemplos de tarefas para cada nível de NA como orientação para jogadores e Narradores.

Algumas perícias – aquelas registradas com a palavra "Treinada" na Lista Principal de Perícias – só podem ser utilizadas por um personagem que tenha passado por estudo e treinamento adequados. Em outras palavras, um personagem precisa ter pelo menos um nível na perícia "Treinada" para poder utilizá-la. Outras Perícias, registradas como "Não Treinadas", podem ser usadas por qualquer pessoa, mesmo que elas não tenham níveis nessa perícia. Para mais informações, veja a página 223.



### Tabela 5.1: Categorias de Teste

| | |
|---|---|
| **Acadêmica** | Avaliar, Língua, Saber |
| **Física** | Acrobacia, Combate com Armas, Escalar, Ocultar, Ofício, Jogos, Cura, Saltar, Prestidigitação, Imitação, Observar, Combate de Alcance, Montar, Correr, Arte Naval, Esquadrinhar, Poliorcética, Metalurgia, Alvenaria, Dissimulação, Sobrevivência, Nadar, Condutor, Rastrear, Noção do Clima. |
| **Social** | Debater, Inquirir, Discernimento, Inspirar, Intimidar, Trovar, Persuadir. |

## Categorias de Teste

O *RPG O Senhor dos Anéis* agrupa os testes em três categorias – acadêmica, física e social – para facilitar a determinação dos modificadores que os afetam. Consulte a tabela anexa para determinar que perícias enquadram-se em cada categoria. Todos os testes físicos, por exemplo, podem ser afetados por luminosidade, terreno, cobertura ou fatores similares. As descrições dos testes físicos no Capítulo Nove agrupam esses modificadores em um só lugar para facilitar a localização e a utilização dos mesmos.

Algumas perícias apresentam aspectos que se enquadram em mais de uma categoria, de modo que seu Narrador poderá aplicar modificadores diferentes em momentos diferentes. Por exemplo, criar uma muralha com Alvenaria é um teste físico, sujeito aos modificadores da categoria física. Por outro lado, avaliar a qualidade e a força de trabalhos em pedra já existentes requer reflexão e um exame cuidadoso, de modo que os modificadores acadêmicos se aplicariam nesse caso.

## Atributos de Teste

A descrição de cada perícia indica um atributo regulador. É o atributo que mais comumente se aplica aos testes realizados com essa perícia. Entretanto, dependendo da natureza de um determinado teste, o Narrador pode decidir que um outro atributo é mais apropriado.

Por exemplo, os testes de Alvenaria normalmente envolvem Força, o que reflete a maneira pela qual um pedreiro precisa usar seus músculos para extrair a pedra, assentá-la e assim por diante. Mas em alguns casos, como, por exemplo, avaliar a qualidade de trabalhos em pedra, faz mais sentido utilizar Espírito ou Percepção ao invés de Força. No caso de trabalhos extremamente delicados de escultura em pedra, pode-se aplicar Agilidade. O Narrador determina quando usar um atributo diferente daquele que se encontra indicado.

O Narrador pode pedir testes com base em Espírito sempre que for necessá-

rio determinar a extensão do conhecimento de um personagem em um determinado assunto, ou sua capacidade de avaliar ou analisar objetos e situações relacionados à perícia. Isso se aplica geralmente a qualquer uso da categoria "acadêmica" de perícias físicias. Por exemplo, se um personagem quiser recordar o nome do hobbit que venceu o torneio de jogo-da-bola de Grã Cava cinco anos atrás, Jogos + Espírito funciona melhor do que Jogos + Agilidade. Em geral, os personagens podem fazer testes acadêmicos com perícias físicas para estimar a dificuldade de uma tarefa. Se forem bem sucedidos, o Narrador os informa da categoria de dificuldade (mas não o NA exato). Para mais informações sobre as categorias de dificuldade, veja a página 217.

## Afinidade Entre Perícias

Algumas vezes, os personagens podem fazer melhor uso de uma perícia se conhecerem outras perícias relacionadas. O Sistema Coda faz referência a essa situação como afinidade entre perícias.

Numa situação em que duas ou mais perícias pareçam aplicáveis ou relacionadas a uma determinada tarefa, o Narrador deve decidir qual delas é a perícia primária – e, portanto, usada na realização do teste – e qual delas simplesmente fornece um bônus por afinidade. Cada perícia que o Narrador determinar possuir uma afinidade aplicável adiciona um bônus igual a +1 ao resultado do teste. Um personagem *nunca* está sujeito a uma penalidade por não ter perícias afins.

**Exemplo:** *Galadar (um guardião dúnadan) tem Dissimulação (Ação Sorrateira) +8 e Sobrevivência (Florestas) +10. Ele deseja se mover silenciosamente através de uma área florestada para aproximar-se sorrateiramente de alguns orcs e emboscá-los. O Narrador decide que Dissimulação é a perícia que melhor se aplica, mas que Sobrevivência (Florestas) fornece um bônus igual a +1 por afinidade. Ao fazer seu teste de Dissimulação, Galadar consegue +1 devido à sua experiência de vida nas florestas, o que garante um modificador de perícia total igual a (8+1=) 9.*

**Exemplo:** *Dori (um artífice anão) quer calcular o valor de várias espadas de boa qualidade que encontrou num tesouro há muito perdido. Ele tem as perícias Avaliar (Armas) +6 e Metalurgia (Ferreiro) +6. O Narrador decide que Avaliar é a perícia primária, mas permite um bônus por afinidade com base na experiência de Dori em criar espadas em sua própria forja. Ao fazer seu teste da perícia Avaliar, ele recebe um bônus igual a +1 por afinidade, levando a um modificador de perícia total igual a (6+1=) 7.*

## Graus de Sucesso

Como foi explicado na página 220, quanto mais o resultado do teste de um personagem exceder o NA, maior o grau de sucesso. No caso das perícias Combate com Armas e Combate de Alcance, um sucesso superior ou extraordinário geralmente significa que o personagem inflige mais dano ou consegue algum outro efeito notável em combate (ver página 231). Com perícias não ligadas ao combate, um sucesso completo normalmente reduz o tempo necessário para se executar uma tarefa em 1/4 (25%). Um sucesso superior reduz o tempo pela metade. Um sucesso extraordinário reduz o tempo em 3/4 (75%). O Narrador pode aplicar outros efeitos apropriados devido a sucessos adicionais se assim o preferir.



## Tabela 5.2: Lista Principal de Perícias

| Perícia | Atributo | Categoria de Teste | Treinada? | Especialidades/Perícias |
|---|---|---|---|---|
| Acrobacia | Agilidade | Física | S | Equilíbrio, Balançar-se, Cambalhotas |
| Alvenaria | Força | Física | N | Construção, Fortificação, Mineração |
| Arte Naval | Espírito | Física | N | Manejar Barcos, Velejar, Armador |
| Avaliar | Espírito | Acadêmica | N | Pedras Preciosas, Ouro, Prata, Armas, Armadura |
| Combate com Armas | Agilidade | Física | S | Grupo de Perícias Categoria Específica de Armas Brancas (Espadas, Maças etc.) |
| Combate de Alcance | Agilidade | Física | S | Grupo de Perícias Categoria Específica de Armas de Alcance (Arcos, Objetos Arremessados etc.) |
| Combate Desarmado | Agilidade | Física | S | Grupo de Perícias Briga, Luta Livre |
| Condutor | Força | Física | S | Carretas, Carruagens, Carroças |
| Correr | Força | Física | S | Nenhum |
| Cura | Espírito | Física | N | Remédios de Ervas, Tratar Doença, Tratar |
| Debater | Espírito | Social | S | Barganhar, Negociar, Parlamentar |
| Discernimento | Percepção | Social | S | Nenhum |
| Disfarce | Espírito | Acadêmica | N | Nenhuma |
| Dissimulação | Agilidade | Física | S | Esconder-se, Sombra, Ação Sorrateira, :Inspecionar |
| Escalar | Força | Física | S | Nenhuma |
| Esquadrinhar | Percepção | Física | S | Nenhum |
| Imitação | Porte | Física | N | Animais, Vozes |
| Inquirir | Porte | Social | S | Conversar, Interrogar |
| Inspirar | Porte | Social | S | Nenhum |
| Intimidar | Porte | Social | S | Medo, Majestade, Poder, Tortura |
| Jogos | Agilidade | Física | S | Grupo de Perícias Jogo Específico (Xadrez, Adivinhas, Luta Livre etc.) |
| Língua | Espírito | Acadêmica | N | Grupo de PerícíasLíngua Específica (Sindarin, Westron etc.) |
| Metalurgia | Força | Física | N | Fabricante de Armaduras, Ourives, Joalheiro: (somente elfos), Armeiro |
| Montar | Porte | Física | S | Animal Específico |
| Nadar | Força | Física | S | Nenhuma |
| Noção do Clima | Percepção | Física | N | Nenhuma |
| Observar | Percepção | Física | S | Audição, Sentir Poder, Olfato, Avistar, PaladarTato |
| Ocultar | Espírito | Física | S | Esconder Tesouro, Esconder Arma |
| Ofício | Agilidade | Física | N | Grupo de Perícias Culinária, Escultura, Olaria, Pintura etc. |
| Persuadir | Porte | Social | S | Cativar, Engambelar, Oratória |
| Poliorcética | Espírito | Física | N | Defesa, Dispositivo Específico de Cerco, Liderança de Unidade |
| Prestidigitação | Agilidade | Física | N | Punga, Ilusionismo, Abrir Fechaduras |
| Rastrear | Espírito | Física | N | Tipo Específico de Animal, Raça Específica, Trilha de Odor |
| Saber | Espírito | Acadêmica | N | Grupo de Perícias Região, Povo, Mágica etc. |
| Saltar | Força | Física | S | Nenhum |
| Sobrevivência | Percepção | Física | S | Grupo de Perícias Ambiente Específico (Florestas, Montanhas etc.) |
| Trovar | Porte | Social | S | Grupo de Perícias Compor Versos, Tocar Instrumento Específico, Cantar, Contar Histórias etc. |

# Descrições das Perícias

O restante deste capítulo fornece descrições das perícias que seu personagem pode adquirir. Todas as descrições seguem o mesmo formato:

## Nome da Perícia (Atributo)

*Categoria de Teste; Treinada ou Não Treinada*

**Atributo:** o atributo que normalmente se aplica aos testes da perícia.

**Categoria de Teste:** a categoria de teste que geralmente se aplica aos testes realizados com a perícia.

**Treinada ou Não Treinada:** "Treinada" significa que um personagem deve ter pelo menos uma graduação na perícia para poder utilizá-la. "Não treinada" indica que qualquer personagem pode tentar usar esta perícia, mesmo se não tiver graduações na mesma.

**Exemplos de Especialidades:** duas ou mais especialidades da perícia, se ela as tiver.

**Teste:** maneiras comuns de os personagens utilizarem a perícia, incluindo-se circunstâncias ou fatores que podem afetar a dificuldade dos testes realizados com a perícia, e exemplos de uso em cada categoria de dificuldade (Simples, Rotineira, Padrão, Desafiadora, Difícil, Virtualmente Impossível).

**Modificadores Adicionais:** Além dos modificadores comuns de categoria de teste discutidos no Capítulo Nove, algumas perícias são afetadas por modificadores específicos delas. Esta seção descreve alguns deles, caso existam, embora o Narrador possa criar outros com base nas circunstâncias que envolvem o teste.

**Afinidade:** quaisquer perícias que forneçam freqüentemente bônus por afinidade a essa perícia e as situações nas quais eles podem ser aplicados.

**Tempo da Ação:** a quantidade básica de tempo, expressa em termos de números de ações ou unidades de tempo (minutos ou horas), necessária para se executar tarefas com aquela perícia. Os tempos relacionados servem apenas como orientação. Com base nas circunstâncias, o Narrador pode alterar o tempo necessário para se realizar uma tarefa.

**Teste Prolongado:** no caso de algumas perícias, uma falha durante um teste prolongado (ver página 224) pode impedir que o personagem faça novos testes para completar aquela tarefa. Um "N/A" indica que os personagens normalmente não utilizam a perícia em testes prolongados. Um "Sim" indica que mesmo que falhe num teste durante o teste prolongado, o personagem pode continuar a fazer novos testes, embora possa estar sujeito a penalidades devido a essa falha (ver páginas 224-225). Um "Não" indica que se falhar numa parte do teste prolongado, ele falha completamente e não pode fazer mais testes nessa tentativa.

## Acrobacia (Agilidade)

*Física: Não Treinada*

*"– Eu consigo andar nesse caminho – disse Legolas. – Mas os outros não têm essa habilidade."*
*– A Sociedade do Anel*

Ágil e flexível, você não tem problemas para se equilibrar em saliências estreitas nas montanhas, atravessar um abismo balançando-se numa corda, e realizar feitos similares.

**Exemplos de Especialidades:** Equilíbrio, Balançar-se, Cambalhotas.

**Teste:** Um teste bem sucedido permite que você conclua tarefas atléticas como equilibrar-se, balançar-se numa corda, dar cambalhotas e espremer-se através de aberturas estreitas, em segurança. Você atravessa o abismo ou evita uma queda a partir da saliência. O Narrador determina o NA com base na dificuldade ou na periculosidade da tarefa.

**Simples (NA 5):** equilibrar-se numa saliência com bastante folga, balançar-se a uma altura de 1,5 metros.
**Rotineira (NA 10):** equilibrar-se numa saliência larga, balançar-se a uma altura de 2 – 3 metros.
**Desafiadora (NA 15):** equilibrar-se numa saliência estreita, balançar-se a uma altura de 3,5 – 6 metros.
**Difícil (NA 20):** equilibrar-se numa saliência muito estreita, balançar-se a uma altura de 6,5 – 12 metros.
**Virtualmente Impossível (NA 25):** equilibrar-se numa corda, balançar-se a uma altura maior ou igual a 12,5 metros.

**Modificadores Adicionais:** se o personagem tentar se equilibrar em superfícies inclinadas, escorregadias ou acidentadas, aplique os modificadores de terreno do Capítulo Nove. Usar uma corda escorregadia para se balançar impõe uma penalidade de –2 (ou maior) ao resultado do teste.

**Afinidade:** Escalar, Saltar e outras perícias físicas fornecem um bônus de afinidade quando as circunstâncias forem apropriadas.

**Tempo da Ação:** 1 ação.

**Teste Prolongado:** Não.





## Avaliar (Espírito)

*Acadêmica; Treinada*

*"– Bilbo tinha um colete de anéis de mithril que Thorin deu a ele. (...) Eu nunca contei a ele, mas aquilo valia mais do que todo o Condado e tudo o mais em suas fronteiras"*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

Você tem um olho muito bom para o valor dos objetos, sejam eles artigos trabalhados de grande valor ou ouro puro e pedras preciosas dignas de se transformarem em legados de beleza.

**Exemplos de Especialidades:** Pedras Preciosas, Ouro, Prata, Armas, Armaduras.

**Teste:** Avaliar tem dois usos: estipular o valor dos objetos, o que inclui avaliar a qualidade em geral, e determinar se um objeto é falso ou não.

Ao avaliar um artigo, um sucesso marginal indica que você apreciou corretamente sua qualidade e é capaz de avaliá-lo com um erro ao redor de 10% do valor real. Um sucesso completo revela o valor com um erro de 5%. Um sucesso superior dá a você o valor correto. Um sucesso extraordinário também revela de onde veio o objeto e quem o fez, se tais fatos forem conhecidos – caso contrário, você pode arriscar um palpite aproximado, do tipo "os anões das Montanhas Azuis". Falhas, falhas completas e falhas desastrosas significam que você faz uma avaliação equivocada do valor cometendo um erro ao redor de 10–20%, 30–50% ou 60–100% do valor real, respectivamente, seja para mais ou para menos.

**Simples (NA 5):** avaliar objetos triviais do dia-a-dia (compras comuns no mercado).
**Rotineira (NA 10):** avaliar objetos comuns (pepitas de ouro, pedras preciosas de baixo valor, armas e armaduras comuns).
**Desafiadora (NA 15):** avaliar objetos incomuns (pedras valiosas, ourivesaria de primeira qualidade dos anões).
**Difícil (NA 20):** avaliar objetos raros (uma arma ou armadura feita por Telchar de Nogrod).
**Virtualmente Impossível (NA 25):** avaliar objetos únicos (os fragmentos de Aiglos).

**Afinidade:** as perícias Ofício, Metalurgia e Alvenaria fornecem bônus de afinidade para os objetos fabricados com o uso das mesmas. Por exemplo, Metalurgia (Ourives) confere bônus de afinidade para se avaliar objetos feitos de ouro.

**Tempo da Ação:** 1 minuto.
**Teste Prolongado:** Sim.

## Combate com Armas (Agilidade)

*Física; Não Treinada*

*"– (...) mas olhei os homens das colinas e os achei muito grandes para mim, então me sentei ao lado de uma pedra para ver seu jogo de espadas."*
*– Gimli, As Duas Torres*

Habilidoso no uso de armas brancas, você é um guerreiro a ser temido. Use as perícias deste grupo para lutar com armas de combate corpo-a-corpo. Algumas armas são agrupadas sob uma única perícia, mostradas na lista que veremos a seguir. Armas mais exóticas, como o chicote, são tratadas como perícias individuais.

### Perícias de Combate com Armas

**Machados:** você é hábil com machados e armas de talho de todos os tipos. Você pode se especializar mais ainda de acordo com o tipo de arma, incluindo machado de guerra, franquisque, picareta etc.

**Espadas:** você é habilidoso no uso de espadas e armas cortantes e perfurantes de todos os tipos. Você pode se especializar mais ainda de acordo com o tipo de arma, incluindo espada longa, espada curta, adaga etc.

**Clavas:** você é habilidoso no uso de maças e armas contundentes de todos os tipos. Você pode se especializar mais ainda de acordo com o tipo de arma, incluindo clava, martelo, maça, escudo, cajado etc.

**Armas Naturais:** esta perícia é comprada normalmente apenas por criaturas e animais terríveis que são habilidosos no uso de suas próprias armas naturais. Podem se especializar ainda mais de acordo com o tipo de arma, incluindo presas, garras, cauda etc.

**Armas de Haste:** você é habilidoso no uso de armas de haste longas e com extremidades agudas. Você pode se especializar mais ainda de acordo com o tipo de arma, incluindo pique, lança etc.

**Teste:** faça um teste de Combate com Armas para acertar um alvo em combate corpo-a-corpo. O NA básico é a Defesa do alvo. Veja o Capítulo Nove para mais detalhes sobre esquiva, manobras, modificadores e dano. Quanto maior for seu grau de sucesso, mais grave o ferimento infligido em seu adversário.

A maioria dos testes de Combate com Armas depende de Agilidade, pois você tem de ser ágil e certeiro para atingir um inimigo. Mas com armas grandes e pesadas, como machados ou clavas, o Narrador pode permitir que você use Força ao invés de Agilidade.

**Especial:** no caso de graduações iguais a 6, 9 e 12, você pode selecionar *uma* das manobras de combate descritas nas páginas 227–230 e receber um bônus igual a +1 ao usá-la com qualquer arma na qual você tem uma especialidade. Você pode selecionar a mesma manobra e arma repetidamente para conseguir um bônus maior.

**Tempo da Ação:** 1 ação.

**Teste Prolongado:** N/A.

## Escalar (Força)

*Física; Não Treinada*

*"– E se atingirmos um ponto onde hão haja nenhum lugar para apoiar os pés e as mãos?*
*– Voltaremos, eu suponho – disse Frodo."*
*– As Duas Torres*

Você sabe subir em árvores, escalar paredões de rocha escarpados e galgar cordas.

**Exemplos de Especialidades:** nenhuma.

**Teste:** a dificuldade de um teste da perícia Escalar depende da aspereza e da inclinação da superfície que você deseja escalar. Se tiver sucesso, você se desloca para cima, para baixo ou ao longo da superfície a um ritmo constante, geralmente 1 metro por rodada em condições de combate. Um sucesso superior aumenta em 50% sua taxa de deslocamento. Um sucesso extraordinário dobra essa taxa, embora o Narrador possa impor limites razoáveis para a distância que você é capaz de escalar num determinado período de tempo, independente do valor elevado de seu resultado. Uma falha num teste da perícia Escalar significa geralmente que você não fez progressos nessa rodada. Uma falha total significa que você não consegue mais avançar. Uma falha desastrosa leva à queda.

Escalar exige normalmente duas ações. Para mais detalhes, veja o Capítulo Nove.



**Simples (NA 5):** escalar uma superfície ligeiramente inclinada ou com muitas agarras. Escalar 1 metro quando não em combate.

**Rotineira (NA 10):** escalar uma superfície de inclinação mediana ou com um número moderado de agarras (maioria das árvores). Escalar 1 metro em combate.

**Desafiadora (NA 15):** escalar uma superfície íngreme ou com poucas agarras – um típico paredão de rocha. Escalar 2 metros em combate.

**Difícil (NA 20):** escalar uma superfície muito íngreme ou praticamente sem agarras. Escalar 3 – 4 metros em combate.

**Virtualmente Impossível (NA 25):** escalar uma parede perfeitamente lisa. Escalar 5 – 8 metros em combate.

**Modificadores Adicionais:** a utilização de cordas e equipamento de escalada geralmente adiciona um bônus igual a 3 ou mais ao resultado do teste.

**Afinidade:** Acrobacia (Equilíbrio) pode fornecer um bônus por afinidade para se escalar algumas superfícies, particularmente quando o personagem está se deslocando ao longo das mesmas.

**Tempo da Ação:** 2 ações.

**Teste Prolongado:** Não.

## Ocultar (Espírito)

*Física; Não Treinada*

*"(...) e levaram os potes de ouro, enterrando-os num lugar bem escondido, não muito distante da trilha, perto do rio (...)."*
*– O Hobbit*

Você sabe como esconder objetos, como tesouros ou armas, de modo que outras pessoas não consigam encontrá-los.

**Exemplos de Especialidades:** Esconder Tesouro, Esconder Arma.

**Teste:** muitos testes da perícia Ocultar são testes resistidos contra a perícia Observar (Avistar) da pessoa que está tentando encontrar o objeto escondido. Se você falhar em seu teste, quem está procurando pelo objeto encontra-o sem precisar fazer ele mesmo um teste. A dificuldade do teste depende do tamanho do objeto que você deseja esconder e dos esconderijos disponíveis.

**Simples (NA 5):** esconder uma faca sob seu manto.

**Rotineira (NA 10):** esconder uma espada sob seu manto.

**Desafiadora (NA 15):** esconder um cajado sob seu manto.

**Difícil (NA 20):** esconder uma espada sob sua túnica.

**Virtualmente Impossível (NA 25):** esconder uma espada em sua manga.

**Afinidade:** Dissimulação fornece bônus por afinidade à perícia Ocultar.

**Tempo da Ação:** 1 minuto ou mais.

**Teste Prolongado:** Sim.



## Ofício (Agilidade)

*Física; Treinada*

*"– E olhe, é melhor até que os pães-de-mel dos Beornings, e isso é um grande elogio, pois os Beornings são os melhores padeiros que eu conheço (...)."*
*– Gimli, A Sociedade do Anel*

Você sabe como criar um determinado tipo de trabalho artesanal, como cerâmica ou roupas. Cada Ofício nesse grupo de perícias é uma perícia separada. Entre os exemplos incluem-se Panificação, Caligrafia, Culinária, Confecção de Brinquedos, Entalhar Madeira. Veja também Arte Naval, Metalurgia e Alvenaria se quiser outras perícias semelhantes a Ofício, mas diferentes o suficiente para merecerem um verbete próprio.

**Teste:** Ofício é, em essência, um grupo de perícias, pois cada tipo de trabalho artesanal é uma perícia independente, e não uma especialidade. Um personagem com Ofício: Panificação, por exemplo, não sabe nada sobre o Ofício: Costura.

A maioria dos usos da perícia Ofício são testes prolongados, pois poucas tarefas do trabalho artesanal podem ser executadas com habilidade e rapidez ao mesmo tempo. A dificuldade depende da complexidade e da qualidade desejada para o produto final.

**Simples (NA 5):** preparar uma refeição pequena e simples; pregar um botão.
**Rotineira (NA 10):** preparar uma refeição grande e simples; consertar roupas esgarçadas ou rasgadas.
**Desafiadora (NA 15):** preparar uma refeição pequena e complexa; bordar um desenho delicado numa túnica.
**Difícil (NA 20):** preparar uma refeição grande e complexa; costurar um vestido lindo e extremamente bem feito para uma donzela élfica
**Virtualmente Impossível (NA 25):** preparar uma refeição grande e muito complexa; costurar um vestido lindo e extremamente bem feio para uma donzela élfica em poucas horas.

**Afinidade:** alguns Ofícios fornecem bônus por afinidade para outros. O Ofício: Costura, por exemplo, ajudaria Ofício: Bordado. Outras perícias relacionadas a Ofício também podem ter afinidade, da mesma forma que Avaliar.

**Tempo da Ação:** variável. A maioria dos testes de Ofício requer horas.

**Teste Prolongado:** Sim.

## Debater (Espírito)

*Social; Não Treinada*

*"Por um longo tempo ficaram discutindo, parados no escuro, diante da porta, até que por fim Thorin falou: (...)"*
*– O Hobbit*

Você é habilidoso com palavras e argumentos e sabe muito bem como barganhar aquilo de que precisa ou como parlamentar com alguma outra pessoa para obter alguma vantagem na guerra ou em negócios de estado.

**Exemplos de Especialidades:** Barganhar, Negociar, Parlamentar.

**Teste:** Debater representa sua habilidade em convencer outras pessoas com argumentos ponderados, e não com a força de sua personalidade ou de sua vontade, o que requer a perícia Persuadir. Você a utiliza num teste resistido contra a Sabedoria do alvo (como acontece quando um capitão tenta persuadir outro a concordar com seu plano de ataque) ou contra a perícia Debater de outro personagem (quando, por exemplo, dois cortesãos tentam fazer o rei se inclinar em direção aos seus respectivos pontos de vista).

Os efeitos de um teste bem sucedido da perícia Debater duram indefinidamente: o tempo que o Narrador acreditar que devam durar ou até que alguma outra pessoa ou acontecimento faça o alvo mudar de idéia. Mas Debater não é dominar. Não pode forçar o alvo a fazer aquilo que é sugerido pelo interlocutor e o alvo sempre tem a liberdade de rejeitar propostas absurdas, independente do resultado do teste.

**Afinidade:** Persuadir gera um bônus por afinidade à perícia Debater. O mesmo vale para o conhecimento de uma perícia relacionada ao assunto em debate, como a perícia Avaliar ao se pechinchar o preço de mercadorias, ou Poliorcética ao se discutir a melhor maneira de assaltar uma fortaleza. A habilidade de debater na língua materna do alvo também pode fornecer um bônus, se for apropriado.

**Tempo da Ação:** ação plena.

**Teste Prolongado:** Sim.



## Jogos (Agilidade)

*Física; Não Treinada*

*"Sabia, é claro, que o jogo de adivinhas era sagrado e extremamente antigo, e que mesmo criaturas malvadas tinham medo de trapacear quando jogavam."*
*– O Hobbit*

Você é habilidoso em jogos, sempre pronto a se encarregar de lançar os dados ou resolver uma adivinha inteligente.

**Exemplos de Especialidades:** Jogo Específico (Xadrez, Adivinhas, Luta Livre)

**Teste:** a maioria dos testes da perícia Jogos são testes resistidos contra um oponente. O vencedor é a pessoa que conseguir o maior resultado no teste. Em casos de jogos de precisão, pode ser que o Narrador prefira estabelecer um NA básico para se acertar o alvo. Este processo deve ter como base as regras para combate de alcance (ver Capítulo Nove), sendo vencedor, mais uma vez, a pessoa que conseguir o resultado mais bem sucedido do teste.

A maioria dos jogos na Terra-média envolve precisão e destreza e é regida pela Agilidade. Outros, como o jogo de adivinhas ou o jogo de damas, exigem sabedoria e jogadas inteligentes e utilizam Espírito ao invés de Agilidade.

**Modificadores Adicionais:** se ainda é principiante num jogo mental e não conhece bem suas regras e táticas, você está sujeito a uma penalidade igual a -2 sobre o resultado do teste. Toda vez que seu personagem participar de um jogo, faça um teste de Espírito contra NA 10. Se for bem sucedido, ele se familiarizou com o jogo o suficiente para fazer desaparecer a penalidade. O Narrador pode mudar a dificuldade do teste de Espírito de modo a refletir a complexidade do jogo.

**Afinidade:** Intimidar ou Inspirar podem influenciar o alvo e gerar um bônus por afinidade quando as circunstâncias forem apropriadas.

**Tempo da Ação:** varia de acordo com o jogo, embora seja normalmente de 1 minuto.

**Teste Prolongado:** Sim.

## Disfarce (Espírito)

*Acadêmica; Treinada*

*"Pois ele circulava sob muitos disfarces, e obteve fama sob muitos nomes."*
*– O Retorno do Rei*

Com mudanças inteligentes de vestuário, visual e modos você é capaz de alterar sua aparência, evitando que seus inimigos espionem suas atividades.

**Exemplos de Especialidades:** nenhum.

**Teste:** a maioria dos testes de Disfarce são testes resistidos que lançam sua perícia contra a Sabedoria – e, algumas vezes, as perícias Observar (Avistar) ou Esquadrinhar – de qualquer pessoa que olhar atentamente para você e tentar perceber que você não é quem aparenta ser. Se você adotar uma identidade falsa por muito tempo, o Narrador pode pedir que você faça um único teste para esse período e então usar o resultado do teste como NA dos testes realizados para desmascará-lo.

Normalmente, os personagens usam Disfarce somente para se disfarçarem como membros de sua própria raça. Afinal de contas, nenhum disfarce pode ajudar um homem a se passar por um anão, ou um hobbit por um elfo! Se disfarçar seu personagem como um membro de uma outra raça for possível, no mínimo gera um bônus igual +5 (ou superior) sobre os resultados dos transeuntes no teste resistido.

**Afinidade:** o uso bem sucedido de Imitação (para disfarçar a voz ou imitar a voz de outra pessoa) gera um bônus por afinidade, assim como o Saber que abrange a pessoa (ou uma raça diferente da sua) cuja aparência você assumiu. Persuadir poderia também ajudar a convencer alguém de que você é quem aparenta ser.

**Tempo da Ação:** alterar a própria aparência normalmente requer vários minutos, quando não uma hora ou mais. Tentar enganar outra pessoa, fazendo-a acreditar que o personagem é outro indivíduo, requer no mínimo uma ação plena, se não mais.

**Teste Prolongado:** Não.

## Cura (Espírito)

*Física; Treinada*

*"– As mãos do rei são mãos que curam, queridos amigos – disse ele. – Mas vocês chegaram à beira da própria morte, antes que ele os resgatasse (...)."*
*– Gandalf, O Retorno do Rei*

Você é habilidoso nas artes do físico, capaz de usar de saber, ervas e métodos ainda mais estranhos para curar os doentes e feridos, aliviar-lhes o sofrimento e ajudá-los a recuperar completamente a saúde. Um curador pode usar de muitos meios, desde cataplasmas e compressas de ervas medicinais, à pungente pomada dos orcs, passando por monótonos cânticos de cura ou outras formas de usar o poder

que evoquem a mágica sutil da Terra-média.

**Exemplos de Especialidades:** Remédios de Ervas, Tratar Doença, Tratar Ferimentos.

**Teste:** a dificuldade de um teste de Cura depende da extensão do ferimento sofrido ou da gravidade da doença tratada. Veja a página 247, para mais detalhes sobre os efeitos da cura.

**Simples** (NA 5): cicatrizar pequenos cortes, contusões e esfoladuras (o número de pontos de Saúde perdidos é insuficiente para reduzir um personagem ao estado Atordoado); tratar uma doença menor.

**Rotineira** (NA 10): curar uma pessoa Atordoada; tratar uma doença mediana.

**Desafiadora** (NA 15): curar uma pessoa Machucada; tratar uma doença séria.

**Difícil** (NA 20): curar uma pessoa Ferida; tratar uma doença grave.

**Virtualmente Impossível** (NA 25): curar uma pessoa Incapacitada; tratar o Hálito Negro.

A critério do Narrador, usar Cura para contra-atacar enfermidades particularmente virulentas ou mortais, como o Hálito Negro, pode fazer com que o personagem se arrisque a sofrer os efeitos da Fadiga (ver página 249).

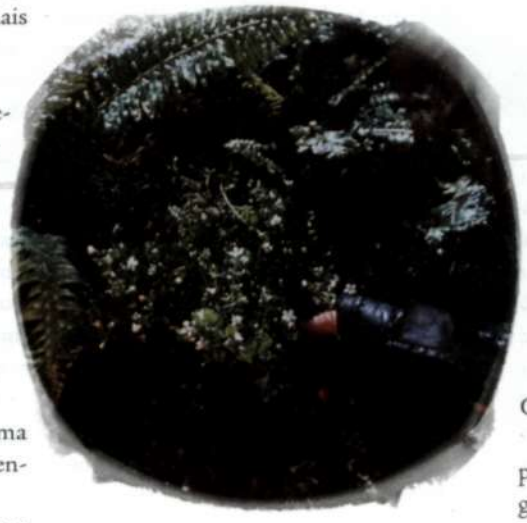
A maioria dos usos de Cura requer pelo menos um minuto. Tratar um ferimento ou uma enfermidade séria pode levar muito mais tempo.

**Modificadores Adicionais:** curar alguém que está À Beira da Morte exige um teste contra NA 30. O acesso a uma provisão grande e fresca de remédios de ervas, panos limpos, pomadas e outros instrumentos próprios de um físico gera os bônus costumeiros devidos a equipamento, enquanto que executar curas em campo com poucos suprimentos pode levar a penalidades.

**Afinidade:** Saber: Ervas fornece um bônus por afinidade para muitos tipos de Cura. O mesmo vale para um Saber referente à raça a que pertence o paciente.

**Tempo da Ação:** o tratamento da maioria dos ferimentos requer 1 minuto por categoria de dificuldade; um minuto para uma tarefa Simples, dois minutos para uma tarefa Rotineira e assim por diante.

**Teste Prolongado:** Sim.



### Athelas

Conhecida pela maioria das pessoas como folha-do-rei, e pelos instruídos como *asëa aranion*, a erva *athelas* é rara, e cresce apenas no Norte onde antes viviam e acampavam os dúnedain, e em algumas poucas florestas do Sul. Mas vale a pena procurá-la, pois possui grandes propriedades curativas e revigorantes. Seu cheiro, sempre agradável, fica mais forte e mais purificador quando as folhas são amassadas ou embebidas em água, fornecendo um bônus igual a +3 nos testes apropriados de Cura ou jogadas para resistir à Fadiga. Dobre o bônus de Cura se o personagem que utilizar *athelas* tiver a vantagem Mãos Que Curam. Os personagens expostos ao odor de *athelas* recuperam Níveis de Fadiga perdidos duas vezes mais rapidamente que o normal.

## Inquirir (Porte)

*Social; Não Treinada*

*"'Acho que estou farto de perguntas e curiosidade sobre o que faço', pensou ele. 'Que bando de intrometidos!'"*

*— Frodo, A Sociedade do Anel*

Por meio da força de sua personalidade – e por saber como falar com as pessoas, e com quem falar – você tem uma grande capacidade de descobrir segredos e coisas que outras pessoas gostariam de manter escondidas.

**Exemplos de Especialidades:** Conversar, Interrogar.

**Teste:** Você pode fazer testes da perícia Inquirir para recolher informações gerais sobre uma pessoa ou um lugar, descobrir o que há por trás de um boato ou localizar uma pessoa ou coisa. Quanto melhor for o resultado de seu teste, mais confiável tende a ser a informação obtida. É claro que o Narrador determina exatamente o que você veio a descobrir. Um teste bem sucedido da perícia Inquirir não é garantia de informações inteiramente precisas, ou até mesmo de obtenção de qualquer informação. A dificuldade depende da obscuridade do assunto sobre o qual você anda fazendo perguntas:

**Simples** (NA 5): descobrir um fato óbvio (qual estalagem serve a melhor cerveja da cidade).

**Rotineira** (NA 10): descobrir um fato simples (onde encontrar um ladrão de baixo escalão para um servicinho de caça ao tesouro; o nome e a localização do único anão da cidade).

**Desafiadora** (NA 15): descobrir um fato obscuro (o nome e a localização da única pessoa que testemunhou o momento em que um indivíduo suspeito deixou a cidade).

**Difícil** (NA 20): descobrir um fato que as pessoas desejam manter em segredo (onde encontrar um ladrão procurado).

**Virtualmente Impossível** (NA 25): descobrir um fato extremamente secreto (que Gríma é um traidor). Isso geralmente baseia-se em montar um quebra-cabeças com dúzias de conversas e outros cacos de informação recolhidos durante meses.

Observe que a especialidade Inquirir (Interrogar) difere de Intimidar (Tortura). A primeira envolve o uso de força de vontade e perguntas rudes para convencer a vítima a revelar as informações desejadas. A última, um instrumento da Sombra, envolve arrancar respostas à força de vítimas relutantes com o uso da dor.

**MODIFICADORES ADICIONAIS:** Inquirir funciona melhor em cidades e vilas nas quais você encontra muitas pessoas com quem conversar. Em áreas rurais onde vivem poucas pessoas, pode ser que você esteja sujeito penalidades iguais a -2 ou mais sobre os resultados dos testes, ou seja simplesmente incapaz de utilizar a perícia Inquirir.

**AFINIDADE:** Persuadir ou Intimidar podem fornecer bônus por afinidade, se por acaso ajudarem a convencer as pessoas a falarem com você. O mesmo se aplica às perícias apropriadas ligadas a Saber.

**TEMPO DA AÇÃO:** ação plena.
**TESTE PROLONGADO:** Sim.

## DISCERNIMENTO (PERCEPÇÃO)

*Social; Não Treinada*

*"– Li tua mente e suas políticas."*
*– Denethor, O Retorno do Rei*

Você enxerga os corações e as mentes daqueles que encontra com mais profundidade do que outras pessoas, discernindo com facilidade os motivos das ações deles. Seus sentidos dizem-lhe quando alguém está mentindo, quando as coisas não estão certas e até mesmo quando alguém próximo a você esconde um grande poder ou força de personalidade.

**EXEMPLOS DE ESPECIALIDADES:** nenhum.

**TESTE:** alguns testes de Discernimento são testes resistidos contra a perícia que uma outra pessoa estiver utilizando para iludir, blefar, tapear ou ocultar motivações e intenções do personagem, tal como Persuadir (Engambelar), Disfarce ou ainda simplesmente Porte. Se uma pessoa não tentar ativamente enganar o personagem, mas por alguma razão simplesmente mascarar suas motivações e sentimentos, o Narrador pode estabelecer uma dificuldade com base na qualidade da dissimulação do personagem. O mesmo se aplica a pessoas que tentam esconder, ou pelo menos não revelar, seu poder (definido seja como for) ou sua magnificência (seu Porte ou suas graduações em Inspirar, Intimidar e perícias semelhantes).

**Simples** (NA 5): discernir motivações ou sentimentos mal escondidos; discernir o Porte não mascarado de uma pessoa.
**Rotineira** (NA 10): discernir as motivações ou sentimentos ocultos de uma pessoa típica.
**Desafiadora** (NA 15): discernir motivações ou sentimentos bem escondidos.
**Difícil** (NA 20): discernir motivações ou sentimentos muito bem escondidos.
**Virtualmente Impossível** (NA 25): discernir motivações ou sentimentos profundamente escondidos.

**MODIFICADORES ADICIONAIS:** se o alvo for um parente próximo, um companheiro jovial ou um consorte do personagem, você ganha um bônus igual a +2 a ser adicionado ao resultado do teste. Ao tentar discernir Porte, Intimidar ou algo assim, o Narrador pode aplicar o modificador de atributo do alvo – ou um modificador semelhante calculado a partir das graduações na perícia – como um bônus sobre seu teste, pois é difícil esconder o poder e a majestade verdadeiros.

**TEMPO DA AÇÃO:** ação plena.
**TESTE PROLONGADO:** Sim.

## INSPIRAR (PORTE)

*Social; Não Treinada*

*"Os exércitos de Mordor, por sua vez, sentiam-se encorajados, e cheios de uma nova gana e fúria avançaram gritando para o ataque."*
*– O Retorno do Rei*

Por meio de nobreza de espírito, feitos heróicos ou vontade poderosa, você tem a capacidade de inspirar outras pessoas, dispersando seus temores e encorajando-as a feitos de maior bravura e maior esforço.

**EXEMPLOS DE ESPECIALIDADES:** nenhum.

**TESTE:** você pode utilizar Inspirar de várias maneiras. Primeira, você pode acender a chama da disposição e da coragem nos companheiros que se encontram ao seu redor, ajudando-os a resistir ao medo e à confusão. Faça um teste resistido, usando sua perícia Inspirar contra o resultado do teste da perícia Intimidar que os acovardou. Se tiver sucesso, todos eles podem fazer um outro teste da reação Força de Vontade contra o medo (ou efeito similar), com um bônus igual a +1 para cada nível de sucesso acima de marginal que você tiver obtido. Por exemplo, se você conseguir um sucesso superior, seus companheiros receberão um bônus igual a +2 no teste de Força de Vontade.



Segunda, mesmo quando aqueles que se encontram ao seu redor não sentirem sequer uma pontada de terror, você pode inflamar-lhes o heroísmo. Para tanto, faça um teste da perícia Inspirar contra NA 10. Se for bem sucedido, você pode conferir a seus companheiros um bônus igual a +1 a ser aplicado em qualquer teste apropriado (tipicamente Combate com Armas) durante a próxima rodada. Para cada nível adicional de sucesso em seu teste da perícia Inspirar, você pode estender o efeito durante +1 rodada ou aumentar o bônus em +1.

Terceira, você pode elevar o moral de suas forças usando Inspirar num teste resistido contra o teste de Intimidar ou qualquer outro usado para tentar dispersar sua unidade. Veja os detalhes na página 241.

Quarta, uma vez por sessão de jogo – ou com maior freqüência, a critério do Narrador – você pode usar Inspirar para reduzir a Fadiga que você e seus companheiros estão sentindo. O NA para o teste é 5 se o personagem mais cansado do grupo estiver Esbaforido, 10 se estiver Cansado, 15 se estiver Fatigado, 20 se estiver Extenuado, e 25 se estiver Exausto. Se você for bem-sucedido, todos os personagens inspirados por você recuperam automaticamente um Nível de Fadiga perdido. Um sucesso extraordinário permite a recuperação de dois níveis perdidos.

A maioria dos usos da perícia Inspirar exige que você fale àqueles cujos corações você deseja exaltar e que eles sejam capazes de ouvir suas palavras. Mas, às vezes, como acontece quando Aragorn desfraldou sua bandeira e trouxe esperança renovada aos defensores de Minas Tirith, as ações já bastam.

Os efeitos da perícia Inspirar duram o tempo que parecer apropriado ao Narrador. Em alguns casos, a inspiração pode persistir durante dias ou até mesmo uma vida inteira. Mas, na maioria dos casos, duram até pouco depois de a fonte de inspiração deixar o local, voltar sua atenção para outro lugar ou mudar sua atitude.

**Modificadores Adicionais:** se seu lado parece estar ganhando a batalha, você recebe um bônus igual a +2 (ou maior) a ser adicionado ao resultado do teste. Se seu lado parece estar perdendo, você sofre uma penalidade correspondente.

**Afinidade:** Intimidar (tipicamente Majestade ou Poder) pode fornecer um bônus por afinidade nas situações apropriadas.

**Tempo da Ação:** 1 ação.

**Teste Prolongado:** Sim.



## Intimidar (Porte)

*Social; Não Treinada*

*"Para dentro cavalgou o Senhor dos Nazgûl. Uma grande figura negra contra as labaredas ao fundo, ele assomou, transformado numa enorme ameaça de desespero."*
*— O Retorno do Rei*

Tão grandes são seu poder e sua presença que você intimida seus inimigos, fazendo os adversários temerem sua majestade ou poder, ou simplesmente sentirem o respeito e o terror que você inspira.

**Exemplos de Especialidades:** Medo, Majestade, Poder, Tortura.

**Teste:** Intimidar se assemelha a Inspirar em alguns aspectos, porém não serve como um auxílio para seus aliados e sim como uma arma contra aqueles que se opõem a você. Requer um teste resistido contra a Força de Vontade do alvo – ou, em alguns casos, a perícia Inspirar. Depois de determinar os resultados, consulte a Tabela de Medo existente na página 233, que lhe informará o resultado. Quando estiver utilizando as Especialidades Majestade ou Poder, use a Tabela de Medo mas adapte os termos e resultados para torná-los mais apropriados. Veja a página 241, para mais detalhes sobre o uso da perícia Intimidar em situações de combate em grande escala.

Intimidar não precisa ser utilizada apenas para instilar medo. É comum os heróis precisarem persuadir outras pessoas com Intimidar, como aconteceu quando Aragorn usou Intimidar (Majestade) para convencer Éomer a ajudá-lo. Nestes casos, compare o resultado desejado (que deve, é claro, ser indicado pelas palavras e ações do personagem) com os resultados da Tabela de Medo para determinar qual será o nível de efeito necessário. Convencer um guarda a deixá-lo passar sem impedimentos poderia exigir apenas um resultado "Amedrontado", enquanto persuadir um guerreiro relutante a juntar-se a sua nobre, mas perigosa, causa poderia exigir um resultado "Acovardado".

Um personagem pode usar Intimidar em combate – ao custo de 1 ação – para fazer um oponente hesitar, recuar ou vacilar. Se for bem sucedido num teste da perícia Intimidar contra o teste de Força de Vontade do alvo e obtiver ao menos um resultado "Apavorado", o personagem pode escolher um dos bônus a seguir: bônus igual a +1 em seu teste e iniciativa contra o alvo na próxima rodada, bônus igual a +1 sobre o resultado do teste para ataques contra o alvo naquela rodada ou na seguinte, ou um bônus de +1 nas tentativas de defender-se ou esquivar-se dos ataques do alvo naquela rodada ou na seguinte. Um resultado "Acovardado" pode dobrar um desses bônus, fazer com que o alvo fuja, ou evocar qualquer outra reação que o Narrador considerar apropriada.

A maioria dos testes da perícia Intimidar exige que você fale, no mínimo para informar o alvo do motivo pelo qual

deve sentir medo ou fazer aquilo que você pretende. Em outros momentos, pode ser que suas ações por si só façam com que seus inimigos sucumbam ao terror. O Narrador avalia os efeitos – tanto de suas palavras quanto de suas ações – quando você tentar intimidar outra pessoa.

Os efeitos duram o tempo que parecer apropriado ao Narrador. Em alguns casos (particularmente quando os servos de Sauron usam Intimidar (Medo)), o terror pode persistir durante dias ou até mesmo uma vida inteira. Mas, na maioria dos casos, duram pouco depois que a fonte de intimidação deixa o local, volta sua atenção para outro lugar ou muda sua atitude.

Apenas os servos do Inimigo devem comprar as especialidades Medo e Tortura. Embora a majestade ou o poder dos Sábios possa levar temor aos corações daqueles que servem a Sombra, aqueles que são imbuidos de verdadeiro heroísmo e nobreza não procuram inspirar terror em outras pessoas.

**Modificadores Adicionais:** a Tabela de Medo (página 233) apresenta uma lista com vários modificadores que se aplicam às tentativas de inspirar temor.

Por extensão, podem ser aplicados a muitos outros usos da perícia Intimidar. Além disso, se sentir que uma tentativa de Intimidar é dramaticamente apropriada, ou que as ações recentes de um personagem podem desalentar os inimigos, o Narrador pode conferir um bônus. Inversamente, ele pode fazer o mesmo com os testes de Força de Vontade para resistir à intimidação do Inimigo.

A postura hostil ou agressiva de um alvo durante uma interação (ver "Modificadores Sociais", página 220) não o torna mais difícil de se Intimidar. Assume-se que qualquer pessoa que o personagem deseje intimidar é automaticamente hostil (ou no mínimo neutra) em relação a ele. A habilidade do alvo em fazer um teste de Força de Vontade para resistir aos efeitos da perícia Intimidar reflete adequadamente este aspecto.

**Afinidade:** dependendo da situação, do propósito do uso que o personagem faz da perícia Intimidar, e de quão bem ele é capaz de falar, Inspirar, Persuadir e Debater podem conferir bônus por afinidade.

**Tempo da Ação:** 1 ação.
**Teste Prolongado:** Sim.



## Saltar (Força)

*Física; Não Treinada*

*"Da muralha saltou Gimli, com um grito feroz que ecoou nos penhascos."*
*– As Duas Torres*

Você consegue saltar com agilidade, alcançando distâncias maiores do que a maioria das pessoas e pousar sem se machucar.

**Exemplos de Especialidades:** nenhum.

**Teste:** a dificuldade de um teste da perícia Saltar depende da distância que o personagem deseja saltar:

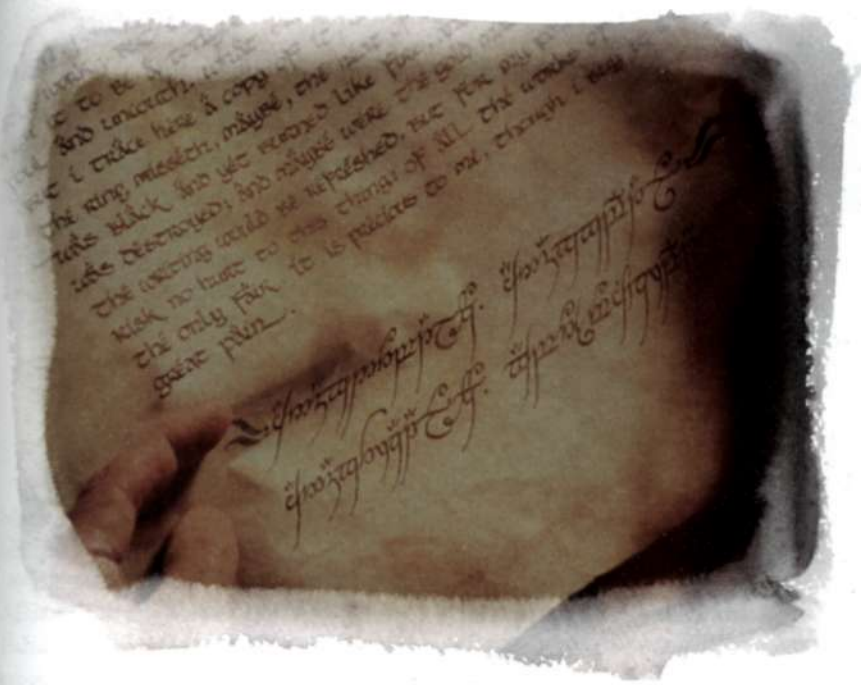
**Simples (NA 5):** saltar 2 metros horizontalmente ou 1 metro verticalmente, não em situação de combate.
**Rotineira (NA 10):** saltar 2 metros horizontalmente ou 1 metro verticalmente em combate.
**Desafiadora (NA 15):** saltar 3 a 4 metros horizontalmente ou 2 metros verticalmente em combate.
**Difícil (NA 20):** saltar 5 a 8 metros horizontalmente ou 3 a 4 metros verticalmente em combate.
**Virtualmente Impossível (NA 25):** saltar 9 a 16 metros horizontalmente ou 5 a 8 metros verticalmente em combate.

Um sucesso superior aumenta a distância saltada em 50%. Um sucesso extraordinário dobra a distância, embora o Narrador possa impor limites razoáveis para a distância ou a altura que o personagem é capaz de saltar, independentemente do valor elevado de seu resultado.

**Modificadores Adicionais:** se estiver envolvido em combate, o personagem normalmente fica sujeito a uma penalidade igual a –5 sobre resultado do teste ao tentar saltar.

**Afinidade:** Acrobacia pode fornecer um bônus por afinidade em circunstâncias apropriadas.

**Tempo da Ação:** 1 ação.
**Teste Prolongado:** N/A.



## Língua (Espírito)

*Acadêmica; Treinada*

*"– E mesmo assim, em sua posse há muitos registros que agora apenas alguns conseguem ler, até mesmo entre os mestres nas tradições, pois suas escritas e línguas se tornaram obscuras para os homens que vieram depois."*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

Você é capaz de falar uma outra língua além de sua língua materna – e também escrever nessa língua, se ela possuir uma forma escrita. Cada Língua é uma perícia separada nesse grupo de perícias. Entre os exemplos incluem-se a língua negra, terrapardês, khuzdul, órquico (ver abaixo), quenya, a língua dos rohirrim, silvestre, sindarin e westron (a língua geral).

**Teste:** faça um teste de Língua ao tentar ler, falar ou compreender uma língua que não seja a(s) sua(s) língua(s) materna(s). A dificuldade depende da complexidade do texto.

**Simples (NA 5):** frases ou orações simples (pedir orientação).
**Rotineira (NA 10):** conversação simples ("Quais são as novas de Bri?").
**Desafiadora (NA 15):** conversação complexa (falar como um nativo, compreender idiomas ou dialetos obscuros).
**Difícil (NA 20):** conversação misteriosa ou obscura (discutir a fundo algum saber com um mágico ou mestre da sabedoria).
**Virtualmente Impossível (NA 25):** compreender versões antigas da língua.

Os personagens que aprenderem órquico têm de especificar o lugar ou a tribo onde aprenderam a língua, pois normalmente os orcs de uma região ou tribo não conseguem entender a língua dos orcs de outros lugares. Ao se encontrarem, utilizam formas adulteradas do westron para se comunicarem. Os capitães orcs do alto escalão de Mordor também conhecem a língua negra, mas geralmente a utilizam apenas ao conversar entre eles mesmos.

Nenhum personagem de jogador pode aprender a língua dos ents. Ela é complexa e difícil demais de se pronunciar para ser falada por não-ents. Poucos personagens não-anões aprendem khuzdul (a língua dos anões), pois os anões mantêm a língua em segredo, raramente ensinando-a a forasteiros.

**Tempo da Ação:** 1 ação.
**Teste Prolongado:** Sim.

## Prestidigitação (Agilidade)

*Física; Treinada*

*"Tom riu de novo e jogou o Anel para os ares – e ele sumiu num clarão. Frodo soltou um grito – e Tom se inclinou para frente, devolvendo o Anel com um sorriso."*
*– A Sociedade do Anel*

Como um saltimbanco ou um ladrão, você é capaz de manipular objetos com habilidade e destreza, fazendo com que eles pareçam desaparecer.

**Exemplos de Especialidades:** Punga, Ilusionismo, Abrir Fechaduras.

**Teste:** a maioria dos usos de Prestidigitação são testes resistidos que lançam sua agilidade contra a perícia Observar (Avistar) da vítima ou do espectador. Se o espectador vencer é porque ele descobriu o truque – o que pode ter conseqüências perigosas para seu personagem, se ele estiver tentando punguear-lhe algumas moedas!

**Modificadores Adicionais:** se estiver usando luvas, o personagem estará sujeito a uma penalidade igual a –1 sobre o resultado do teste.

**Afinidade:** você ganha um bônus por afinidade de +1 se tiver a perícia Observar (Avistar), pois assim seria capaz de avaliar no que as outras pessoas poderiam prestar atenção.

**Tempo da Ação:** 1 ação.
**Teste Prolongado:** Não.





## Saber (Espírito)

*Acadêmica; Treinada*

*"– Há poucos entre os homens mortais que sabem mais sobre orcs, e eu não os estou caçando dessa maneira por escolha própria."*
*– Aragorn, As Duas Torres*

Você é instruído, e possui muito conhecimento e sabedoria em algum assunto. Cada tipo de Saber (ver abaixo) é uma perícia separada nesse grupo de perícias, com suas próprias especialidades.

Grupo: você conhece os membros, práticas, história e tradições de algum grupo de pessoas. Entre as Especialidades incluem-se Dúnedain, Nobreza Gondoriana, os Cinco Magos, Guardiões e Gatunos.

História: você é bem versado em história, tanto da Terra-média em geral como de algum reino ou assunto em particular. Entre as Especialidades incluem-se Anões, Elfos, Gondor e Rohan.

Raça: você sabe muito sobre uma determinada raça: onde seus membros vivem, como pensam e agem, e seus costumes e tradições. Entre as Especialidades incluem-se Beornings, Anões, Elfos, Hobbits, Homens, Orcs, Rohirrim e Trolls.

Reino: você é instruído em geografia, história e outro saber relativo a um reino ou região em particular. Geralmente, obtém-se esse conhecimento viajando-se pela região em questão. Entre as Especialidades incluem-se Arnor, Arthedain, Bri, Eriador, Gondor, Harad, Ithilien, Mordor e o Condado.

Outro: você pode definir qualquer outro corpo de conhecimento que seu personagem conheça, como mágica, por exemplo. As Especialidades poderiam incluir Denethor II, Poesia Gondoriana, Genealogia Hobbit, *Palantíri*, ou Anéis de Poder.

**Teste:** você tem de fazer um teste para poder responder perguntas relativas ao seu saber ou para recordar fatos obscuros conhecidos por você por meio de estudo ou de longa experiência.

**Simples (NA 5):** recordar um fato simples e significativo (uma guerra importante entre dois reinos).

**Rotineira (NA 10):** recordar fatos específicos (os participantes e capitães dessa guerra).

**Desafiadora (NA 15):** recordar fatos obscuros (novas armas utilizadas nessa guerra).

**Difícil (NA 20):** recordar fatos extremamente obscuros (toda a história das novas armas e quem as criou).

**Virtualmente Impossível (NA 25):** recordar fatos extremamente obscuros e remotamente relacionados (como essa guerra afetou o desenvolvimento de um reino vizinho que surgiu dois séculos depois).

**Modificadores Adicionais:** você recebe um bônus igual a +2 sobre o resultado do teste com o objetivo de recordar ou localizar informações sobre sua própria raça ou reino natal.

**Tempo da Ação:** 1 ação.

**Teste Prolongado:** Sim.

## Imitação (Porte)

*Física; Treinada*

*"– Nós três não podíamos desafiar uma centena, então fomos adiante e falamos disfarçando nossa voz, para atraí-los para dentro da floresta."*
*– Haldir, A Sociedade do Anel*

Você é capaz de imitar as vozes de homens e animais, o que lhe permite enganar outras pessoas ou trocar sinais com seus companheiros sem alertar seus inimigos.

**Exemplos de Especialidades:** Animais, Vozes.

**Teste:** a maioria dos usos da Imitação depende da complexidade do som que você tenta imitar. Entretanto, se um ouvinte suspeitar o que você está fazendo, o uso da Imitação torna-se um teste resistido contra a perícia Observar (Audição) dessa pessoa.

**Simples (NA 5):** imitar a voz de uma pessoa do mesmo sexo e da mesma raça que você; imitar o grito de um animal simples e comum.

**Rotineira (NA 10):** imitar a voz de uma pessoa da mesma raça, mas de sexo diferente do seu; imitar a maioria dos sons dos animais.

**Desafiadora (NA 15):** imitar a voz de uma pessoa de mesmo sexo, mas de raça diferente da sua.

**Difícil (NA 20):** imitar a voz de uma pessoa de sexo e raça diferentes.

**Virtualmente Impossível (NA 25):** imitar a voz de uma pessoa que o ouvinte conhece muito bem.

**Tempo da Ação:** 1 ação.

**Teste Prolongado:** Não.

## Observar (Percepção)

*Física; Não Treinada*

*"(...) ele sabia que por toda a volta estavam as companhias dos robirrim. Sentia no escuro o cheiro dos cavalos, e os ouvia (...) pateando de leve o chão coberto de agulhas de pinheiro."*
*– O Retorno do Rei*

Você é atento e cauteloso, possuindo olhos penetrantes. Você é hábil em perceber coisas incomuns ou dignas de nota.

**Exemplos de Especialidades:** Audição, *Sentir Poder*, Olfato, Avistar, Paladar, Tato. Você só pode selecionar a especialidade *Sentir Poder* se tiver a habilidade mágica *Sentir Poder* ou for capaz de lançar o encanto *Sentir Poder*.

**Teste:** em muitos casos, Observar requer um teste resistido contra perícias como Ocultar, Prestidigitação ou Dissimulação. Se ninguém se opuser ativamente à sua habilidade de observação, a dificuldade do teste vai depender do tamanho, da cobertura e da obviedade daquilo que o personagem estiver tentando perceber.

**Simples (NA 5):** perceber algo óbvio (uma tempestade se aproximando).
**Rotineira (NA 10):** perceber algo de amplitude mediana (o som de alguém caminhando em sua direção sem tentar ser furtivo).
**Desafiadora (NA 15):** perceber algo de pequena amplitude (um pássaro numa árvore frondosa; sussurros).
**Difícil (NA 20):** perceber algo de amplitude muito pequena (uma agulha num palheiro).
**Virtualmente Impossível (NA 25):** perceber algo minúsculo.

A maioria das pessoas compra a especialidade Avistar, pois depende da visão mais do que de outros sentidos.

**Modificadores Adicionais:** se o objeto destacar-se em relação ao seu ambiente (tem cores contrastantes ou brilha intensamente, tem um cheiro extraordinariamente forte ou doce, emite um som alto e dissonante), aplique um bônus igual a +2 (ou mais) sobre o resultado do teste. Inversamente, tentar perceber objetos que se misturam ao ambiente acarreta uma penalidade igual a –1 (ou mais) sobre o resultado do teste.

**Afinidade:** Observar ganha um bônus de afinidade de Ocultar.

**Tempo da Ação:** 1 ação.

**Teste Prolongado:** Sim.

## Trovar (Porte)

*Social; Não Treinada*

*"– De onde você desenterrou essa, Sam? – perguntou Pippin. – Nunca escutei essa letra antes. (...) – Da própria cabeça dele, é claro – disse Frodo."*
*– A Sociedade do Anel*

Você é um artista habilidoso, capaz de tocar instrumentos musicais, criar canções e poemas, ou contar histórias divertidas.

**Exemplos de Especialidades:** Compor Versos, Tocar Instrumento Específico (Harpa, Trombeta etc.), Cantar, Contar Histórias.

**Teste:** a dificuldade de um teste da perícia Trovar depende da natureza e da complexidade da apresentação pretendida:

**Simples (NA 5):** compor versos simples; tocar uma música simples.
**Rotineira (NA 10):** compor versos de complexidade mediana; tocar uma música de complexidade mediana.
**Desafiadora (NA 15):** compor versos complicados; tocar uma música complicada.
**Difícil (NA 20):** compor versos complexos; tocar uma música complexa.
**Virtualmente Impossível (NA 25):** compor e cantar versos complexos e irretocáveis de improviso.



**Modificadores Adicionais:** uma platéia receptiva e amistosa pode adicionar um bônus de +1 ao resultado do teste, enquanto uma platéia rude, crítica ou impertinente pode impor uma penalidade igual a –1 (ou mais) ao resultado do teste.

**Tempo da Ação:** varia de acordo com a natureza da apresentação, mas em geral é de no mínimo 1 minuto, se não mais.

**Teste Prolongado:** Sim.

## Persuadir (Porte)

*Social; Não Treinada*

*"A maior parte do que conseguiam lembrar era o prazer que sentiram ao ouvir [a voz de Saruman] falando, e que tudo o que ela dissera parecera sábio e razoável, despertando neles um desejo de, mediante um acordo rápido, parecerem sábios também."*

*– As Duas Torres*

Você tem grande força de personalidade e habilidade com as palavras e é capaz de usá-las para levar outras pessoas a concordar com você.

**Exemplos de Especialidades:** Cativar, Engambelar, Oratória.

**Teste:** Persuadir representa a habilidade que um personagem tem de convencer outras pessoas com charme, personalidade e palavras açucaradas ao invés da razão e da lógica, o que requer a perícia Debater. Você a utiliza num teste resistido contra a Sabedoria do alvo (como, por exemplo, quando você tenta convencer uma linda donzela a passear com você pelo jardim) ou contra a perícia Persuadir de uma outra pessoa (como, por exemplo, quando dois menestréis tentam convencer o rei a se tornar seu mecenas).

Os efeitos de um teste bem sucedido da perícia Persuadir duram indefinidamente: o tempo que o Narrador acreditar que eles devam durar, ou até que alguma outra pessoa ou outro acontecimento faça o alvo mudar de idéia. Mas Persuadir não é dominar. Não pode forçar o alvo a fazer aquilo que é sugerido pelo interlocutor e o alvo sempre tem a liberdade de rejeitar propostas absurdas, independente do resultado do teste.

**Afinidade:** Debater fornece um bônus por afinidade para a perícia Persuadir. O mesmo vale para o conhecimento específico de – ou a habilidade em – uma perícia relacionada ao assunto em discussão, como, por exemplo, a perícia Trovar ao se tentar convencer alguém da qualidade de uma canção. Você também pode conseguir um bônus se for capaz de falar fluentemente a língua materna da pessoa que está tentando persuadir.

**Tempo da Ação:** ação plena.

**Teste Prolongado:** Sim.

## Combate de Alcance (Agilidade)

*Física; Não Treinada*

*"O arco estava pronto, mas só lhe restava uma única flecha, (...) pronto para atirar no primeiro orc que ousasse se aproximar da escada."*

*– As Duas Torres*





Habilidoso com o arco ou com o dardo, seu personagem é capaz de matar seus adversários à distância, fazendo com que eles tenham medo de entrar em seu raio de ação. Use as perícias deste grupo para combater com armas de alcance. Algumas armas são agrupadas junto sob uma única perícia, mostradas na lista abaixo. Armas mais exóticas podem ser tratadas como perícias individuais.

### Perícias de Combate de Alcance

**Arcos:** você é hábil com arcos de todos os tipos. Você pode se especializar mais ainda de acordo com o tipo de arma, incluindo arco longo, arco curto etc.

**Lanças:** você é hábil com todos os tipos de armas de arremesso constituídas por hastes. Você pode se especializar mais ainda de acordo com o tipo de arma, incluindo dardo, lança etc.

**Armas de Arremesso:** você é hábil com todos os tipos de armas de arremesso menores. Você pode se especializar mais ainda de acordo com o tipo de arma, incluindo adaga, pedra etc.

**Teste:** muitos testes de Combate de Alcance são testes-padrão, com sua dificuldade baseada na Defesa do alvo e no alcance definido para a arma (ver Capítulo Oito). Quanto maior for seu grau de sucesso, mais grave o ferimento provocado por seu ataque. Uma falha desastrosa pode danificar a arma ou fazer com que você atire acidentalmente num companheiro.

**Modificadores Adicionais:** veja o Capítulo Nove para detalhes sobre esquiva, modificadores e dano.

**Tempo da Ação:** 1 ação.

**Teste Prolongado:** N/A.

## Montar (Porte)

*Física; Não Treinada*

*"Com velocidade e habilidade assombrosas, ele pararam seus cavalos, viraram e voltaram."*
*– As Duas Torres*

Você é um cavaleiro habilidoso, capaz de manejar uma montaria em batalha.

**Exemplos de Especialidades:** Animal Específico (Falcão-do-Inferno, Cavalo etc.).

**Teste:** na maioria das situações, montar não exige nenhum teste. Somente quando surgirem dificuldades, quando você tentar executar uma proeza (como saltar um obstáculo), ou quando conduzir sua montaria para a batalha é que você terá de fazer um teste.

**Simples (NA 5):** executar uma proeza fácil (saltar um obstáculo baixo e pequeno).

**Rotineira (NA 10):** executar uma proeza simples (saltar um obstáculo baixo ou pequeno); manter sua montaria tranqüila numa batalha comum.

**Desafiadora (NA 15):** executar uma proeza desafiadora (saltar um obstáculo médio); manter sua montaria tranqüila nas proximidades de alguma coisa assustadora (digamos, um cavalo perto de um *mûmak* ou Olog).

**Difícil (NA 20):** executar uma proeza difícil (saltar um obstáculo grande).

**Virtualmente Impossível (NA 25):** manter sua montaria tranqüila perto do Senhor dos Nazgûl.

Um personagem que tem a perícia Montar também sabe tratar sua montaria.

Veja mais regras sobre cavalos e como montar na página 235.

**Modificadores Adicionais:** se sua montaria tiver sofrido ferimentos, você estará submetido às mesmas penalidades em seus testes da perícia Montar como se você estivesse ferido. Se tanto você quanto sua montaria estiverem feridos, some todas as penalidades.

**Tempo da Ação:** controlar uma montaria em combate é geralmente uma ação livre, mas às vezes requer 1 ação se o cavalo for indisciplinado ou medroso (ver página 237).

**Teste Prolongado:** N/A.

## Correr (Força)

*Física; Não Treinada*

*"Durante todas as longas horas de nuvem e sol vacilante, eles quase não pararam, algumas horas andando em grandes passadas, outras correndo, como se nenhum cansaço pudesse debelar o fogo que lhes queimava o coração."*
*– As Duas Torres*

Você consegue correr a grande velocidade, cobrindo distâncias mais rápido do que as outras pessoas.

**Exemplos de Especialidades:** N/A.

**Teste:** normalmente, correr não exige nenhum teste. Somente se você tiver

que correr durante uma batalha ou tentar percorrer uma distância maior que a normal numa rodada (ver Capítulo Nove) é que você tem de fazer um teste. O Narrador pode impor limites razoáveis à distância que você é capaz de correr num determinado período de tempo, independente do resultado elevado de seu teste.

**Simples (NA 5):** correr 12 – 18 metros, não em situação de combate.
**Rotineira (NA 10):** correr 12 – 18 metros em combate; correr 19 – 40 metros, não em situação de combate.
**Desafiadora (NA 15):** correr 19 – 40 metros em combate.
**Difícil (NA 20):** correr 41 – 80 metros em combate.
**Virtualmente Impossível (NA 25):** correr 81 metros ou mais em combate.

**TEMPO DA AÇÃO:** ação plena (ver página 216).
**TESTE PROLONGADO:** Sim.

## ARTE NAVAL (ESPÍRITO)

*Física; Treinada*

*"– Alguns entre vocês sabem lidar com barcos: Legolas, cujo povo conhece o veloz Rio da Floresta, Boromir de Gondor, e Aragorn, o viajante."*
*– Celeborn, A Sociedade do Anel*

Você sabe governar um barco e velejar, e é até mesmo capaz de construir e consertar navios.

**EXEMPLOS DE ESPECIALIDADES:** Manejo de Barcos, Velejar, Armador.

**TESTE:** os testes de Arte Naval são os testes-padrão. Em geral, o NA depende do corpo d'água no qual se navega.

**Simples (NA 5):** governar um barco ao longo de um rio vagaroso e tranqüilo; velejar em águas calmas.
**Rotineira (NA 10):** governar um barco ao longo de um rio rápido e tranqüilo; velejar em águas típicas; manutenção e reparos rotineiros de um navio.
**Desafiadora (NA 15):** governar um barco ao longo de um rio vagaroso e encapelado; velejar em águas agitadas.
**Difícil (NA 20):** governar um barco ao longo de um rio rápido e encapelado; velejar em águas muito agitadas.
**Virtualmente Impossível (NA 25):** governar um barco ao longo de um rio muito rápido e encapelado; velejar em águas extremamente agitadas.

**MODIFICADORES ADICIONAIS:** se tiver apenas a Especialidade Manejo de Barcos, você fica sujeito a uma penalidade igual a –2 sobre o resultado do teste de qualquer uso de Arte Naval relativo a embarcações de alto-mar.

**TEMPO DA AÇÃO:** ação plena.
**TESTE PROLONGADO:** Sim.



## ESQUADRINHAR (PERCEPÇÃO)

*Física; Não Treinada*

*"Gollum estava praguejando e gemendo no escuro, não muito longe, a julgar pelo som. Estava em sua ilha, escarafunchando aqui e ali, procurando e buscando em vão."*
*– O Hobbit*

Perspicaz e atento, você consegue encontrar coisas que permanecem ocultas para outros homens.

**EXEMPLOS DE ESPECIALIDADES:** nenhum.

**TESTE:** você utiliza Esquadrinhar em testes resistidos contra Ocultar, Dissimulação e outras perícias que guardam relação com esconder ou ocultar pessoas ou coisas. Se for necessário, o Narrador pode simplesmente estabelecer uma dificuldade para se encontrar um objeto escondido com base em sua estimativa de quão bem alguém o escondeu ou com que astúcia isso foi feito.

**AFINIDADE:** as perícias Ocultar, Observar e Dissimulação fornecem bônus por afinidade no uso de Esquadrinhar.

**TEMPO DA AÇÃO:** no mínimo uma rodada inteira, geralmente 1 minuto ou mais.

**TESTE PROLONGADO:** Sim.

## POLIORCÉTICA (ESPÍRITO)

*Física; Treinada*

*"(...) logo, mais companhias do inimigo, cada uma protegida por uma trincheira, instalavam rapidamente grandes máquinas para o lançamento de projetos."*
*– O Retorno do Rei*

Você é habilidoso na operação de máquinas de cerco e na tática e no planejamento de operações de sítio prolongadas. Você sabe muito mais sobre o assédio a fortificações e cidades.

**EXEMPLOS DE ESPECIALIDADES:** Defesa, Máquina de Cerco Específica (Aríete, Fogo Explosivo, Catapulta etc.), Liderança de Unidade.

**TESTE:** os testes para se utilizar máquinas de cerco são os testes-padrão, com uma dificuldade baseada no alcance da arma. (Ver Capítulo Nove para mais informações sobre máquinas específicas.) Mas ao utilizar Poliorcética para determinar a melhor maneira de estabelecer – ou romper – um cerco, você faz um teste resistido contra a Poliorcética do capitão inimigo.

**Simples (NA 5):** acertar um alvo à queima-roupa.
**Rotineira (NA 10):** acertar um alvo a curta distância.
**Desafiadora (NA 15):** acertar um alvo a média distância.

**Difícil (NA 20):** acertar um alvo a longa distância.
**Virtualmente Impossível (NA 25):** acertar um alvo além do alcance.

**Modificadores Adicionais:** ver página 242.
**Afinidade:** Alvenaria algumas vezes pode fornecer um bônus por afinidade ao se atacar fazendo uso de Poliorcética (ver página 243).
**Tempo da Ação:** no mínimo uma ação plena, mas geralmente 1 minuto ou mais. (Veja as regras relativas a batalhas em larga escala na página 240.)
**Teste Prolongado:** Sim.

## Metalurgia (Força)

*Física; Treinada*

*"Lá martelava-se a bigorna,*
*Lá se esculpia a letra que orna;*
*Lá se forjavam punho e espada,*
*Abria-se a mina, erguia-se a casa (...)"*
*– A Sociedade do Anel*

Você é capaz de trabalhar metais de todos os tipos, criando espadas afiadas, armaduras resistentes e obras delicadas de grande beleza. Se for um elfo dos noldor, você pode até mesmo possuir a antiga habilidade de trabalhar pedras preciosas.

**Exemplos de Especialidades:** Fabricante de Armaduras, Ourives, Joalheiro (apenas elfos noldorin), Armeiro.

**Teste:** os testes de Metalurgia são testes-padrão, com uma dificuldade baseada na qualidade ou na complexidade da obra pretendida:

**Simples (NA 5):** criar objetos comuns e cotidianos de metal (implementos agrícolas).
**Rotineira (NA 10):** criar armas comuns de metal, pequenas ou simples (adagas, maças, pontas de lança, pontas de flecha).
**Desafiadora (NA 15):** criar armas comuns de metal, grandes ou complexas (espadas, machados), criar armaduras, criar jóias simples.
**Difícil (NA 20):** criar uma obra elaborada (a maioria dos tipos de jóias, uma arma comum com gravações e incrustações de ouro).
**Virtualmente Impossível (NA 25):** criar uma obra delicada e elaborada (a cota de *mithril* de Bilbo, a Nauglamír).

Os testes para o conserto de objetos são feitos contra uma dificuldade uma categoria menor do que a dificuldade encontrada para sua criação.

**Afinidade:** você recebe um bônus por afinidade se possuir uma perícia que lhe permita utilizar aquilo que cria. Por exemplo, Combate com Armas: Espadas ajuda quando se pretende criar uma espada, e Poliorcética ajuda quando se quer criar peças de ferro para uma catapulta..

**Tempo da Ação:** fazer um conserto simples num objeto de metal leva tipicamente 10-30 minutos. Criar uma arma, uma peça de armadura ou outro objeto de metal exige normalmente várias horas ou dias, até mesmo semanas ou meses. Para determinar quanto tempo leva uma determinada tarefa, o Narrador multiplica o NA por algum período de tempo (geralmente horas ou dias). Como alternativa, o Narrador pode utilizar as taxas fixas a seguir: um dia por ponto de proteção fornecido por uma peça de armadura, ou quatro horas por ponto de dano provocado por uma arma com o valor máximo que é possível obter nos dados.
**Teste Prolongado:** Sim.

## Dissimulação (Agilidade)

*Física; Não Treinada*

*"– Tenho ouvidos atentos (...).*
*E embora eu não possa desaparecer, já cacei muitas coisas ferozes e espertas, e geralmente posso evitar que me vejam, se desejar."*
*– Aragorn, A Sociedade do Anel*

Você sabe se esconder, seguir pessoas sem ser visto e mover-se silenciosamente.

**Exemplos de Especialidades:** Esconder, Sombra, Ação Sorrateira, Inspecionar.

**Teste:** Dissimulação requer um teste resistido contra um teste apropriado da perícia Observar feito por seja quem for a pessoa de quem você está tentando se esconder.

**Modificadores Adicionais:** cobertura visual e física, ou ruídos de fundo altos, geralmente auxiliam as tentativas de Dissimulação. (Ver Capítulo Nove, sob o título "Modificadores de Teste Físico".) Tentar se mover silenciosamente sobre folhas e ramos secos, ou outras superfícies barulhentas, impõe uma penalidade igual a -2 (ou maior) ao resultado do teste. Tentar usar Dissimulação enquanto se está correndo impõe uma penalidade igual a -5 ao resultado do teste.

**Afinidade:** Observar fornece um bônus por afinidade, já que você sabe pelo que as outras pessoas vão procurar. Sobrevivência fornece um bônus quando o personagem utilizar Dissimulação em áreas naturais.



**Especial:** quando tiver a 6ª, 9ª e a 12ª graduações, o personagem pode escolher um dos seguintes ambientes para nele receber um bônus de +1 nos testes de Dissimulação: floresta, montanhas, planícies, ermos meridionais, subterrâneo ou urbano. Se escolher o mesmo ambiente mais de uma vez, os bônus se acumulam.

**Tempo da Ação:** 1 ação.

**Teste Prolongado:** Sim.

## Alvenaria (Força)

*Física; Treinada*

*"– Se me dessem um ano e cem anões de meu povo, eu faria disto aqui um lugar contra o qual os exércitos se arrebentariam como água."*
*– Gimli, As Duas Torres*

Você é treinado na arte de escavar a pedra e construir com ela. Você sabe abrir minas, construir fortes, fortalezas e muralhas.

**Exemplos de Especialidades:** Construção, Fortificação, Mineração.

**Teste:** o uso mais comum de Alvenaria pelos PdJs é melhorar as fortificações já existentes ou ajudar os sitiantes a destruir muralhas e torres. A dificuldade nesses testes depende da natureza e da resistência do forte, da disponibilidade de materiais e operários, e fatores similares. As tentativas normais de escavação, mineração ou construção pedem testes-padrão, com uma dificuldade que depende da complexidade da tarefa.

**Simples (NA 5):** melhorar uma fortificação muita fraca ou mal construída (as ruínas do Topo do Vento) ou auxiliar num ataque contra alguma coisa desse tipo; escavação e mineração ordinárias.

**Rotineira (NA 10):** melhorar uma fortificação fraca ou mal construída (geralmente com Proteção 1 – 3, Estrutura 2 – 20) ou auxiliar um ataque contra alguma coisa desse tipo; construir uma estrutura ou muralha de pedra típica.

**Desafiadora (NA 15):** melhorar ou construir uma fortificação mediana, como a Torre de Cirith Ungol (geralmente com Proteção 4–7, Estrutura 8 – 150), ou auxiliar num ataque contra alguma coisa desse tipo; escavar ou minerar pedra de fácil desabamento.

**Difícil (NA 20):** melhorar ou construir uma fortificação resistente ou bem construída, como Minas Tirith ou o Forte da Trombeta (geralmente com Proteção 8–14, Estrutura 20–180), ou auxiliar num ataque contra alguma coisa desse tipo.

**Virtualmente Impossível (NA 25):** melhorar ou construir uma fortificação muito resistente ou bem construída, como Orthanc ou Barad-dûr (geralmente com Proteção 10 –20, Estrutura 150– 400), ou auxiliar num ataque contra alguma coisa desse tipo.

**Modificadores Adicionais:** se o personagem tiver apenas pedra de baixa qualidade para trabalhar, usam-se modificadores negativos devido ao equipamento.

**Afinidade:** Ofício: Escultura em Pedra fornece um bônus por afinidade e dá uma aparência melhor à estrutura.

**Tempo da Ação:** fazer pequenos consertos ou coisa desse tipo requer normalmente no mínimo 10–30 minutos. Tarefas extensas de construção ou mineração podem levar dias, semanas ou meses, dependendo do tamanho da estrutura ou túnel.

**Teste Prolongado:** Sim.

## Sobrevivência (Percepção)

*Física; Não Treinada*

*–"Há comida na floresta – disse Passolargo – amoras, raízes e ervas, e tenha alguma habilidade como caçador se for necessário."*
*– A Sociedade do Anel*

Você sabe como viver na natureza: como encontrar e abater a caça, capturar pequenos animais, fazer fogo, coletar plantas comestíveis ou úteis e se proteger dos elementos.

**Exemplos de Especialidades:** Ambiente Específico (Florestas, Selvas, Montanhas, Ermos do Norte, Oceanos, Ermos do Sul etc.).

**Teste:** Sobrevivência pede um teste-padrão. A dificuldade depende do ambiente no qual o personagem se encontra. Em geral você consegue encontrar alimento e abrigo numa floresta com facilidade, mas fazer o mesmo nos desertos de Harad é outra história.

**Simples (NA 5):** determinar se uma planta é comestível.

**Rotineira (NA 10):** localizar alimento, água e abrigo num ambiente tropical, subtropical ou temperado; acender uma fogueira.

**Desafiadora (NA 15):** localizar alimento, água e abrigo na maioria das regiões montanhosas.

**Difícil (NA 20):** localizar alimento, água e abrigo nos ermos meridionais.

**Virtualmente Impossível (NA 25):** localizar alimento, água e abrigo nos ermos setentrionais.

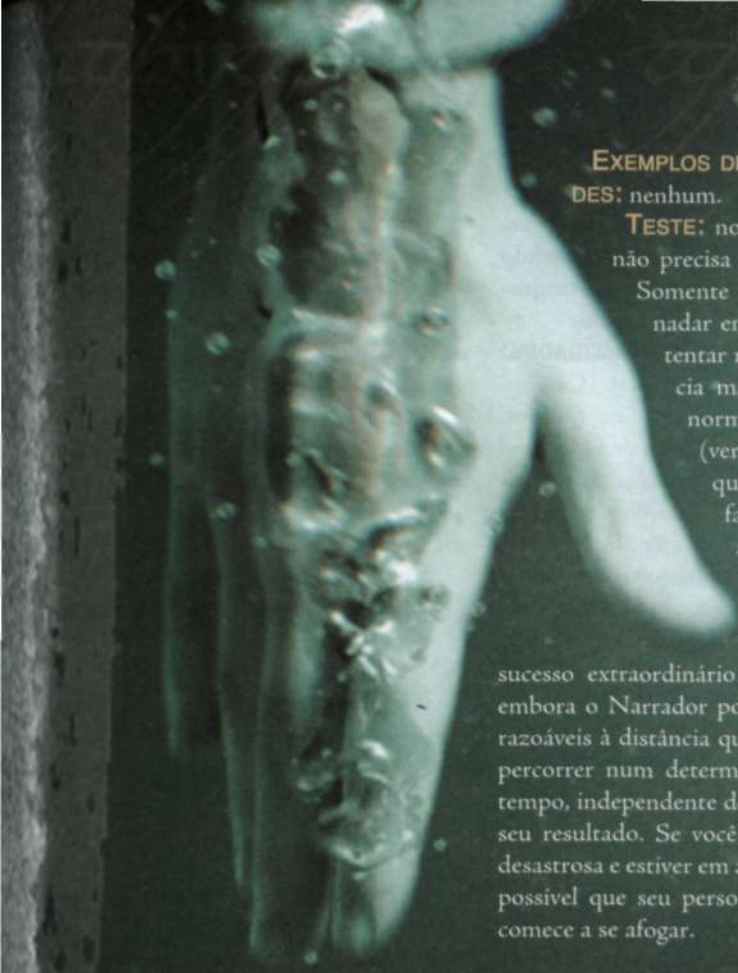
Sobrevivência normalmente depende de Percepção. Você precisa encontrar as plantas certas ou um sinal de que animais vivem nas proximidades. Entretanto, o Narrador pode fazer com que você aplique Espírito para recordar se uma determinada raiz é comestível, Agilidade para criar uma armadilha e assim por diante.

Sobrevivência não lhe permite utilizar armas para matar animais (o que requer Combate com Armas ou Combate de Alcance) ou rastreá-los (o que requer Rastrear).

Muitos animais também têm Sobrevivência como perícia, representando a habilidade deles se alimentarem e se abrigarem na natureza.

**Modificadores Adicionais:** em tempo ruim – chuva forte ou persistente, inverno ou nevasca, seca prolongada – os personagens ficam sujeitos a uma penalidade igual a –4 (ou mais) sobre o resultado do teste para algumas tarefas ligadas à Sobrevivência, como acender fogueiras, encontrar abrigo adequado ou caçar e coletar alimento.

**Afinidade:** você recebe um bônus por afinidade da perícia Observar, já que



**Exemplos de Especialidades:** nenhum.

**Teste:** normalmente, nadar não precisa de nenhum teste. Somente se você tiver de nadar em uma batalha ou tentar nadar uma distância maior do que seria normal numa rodada (ver Capítulo Nove) é que você tem de fazer um teste. Um sucesso superior aumenta sua taxa de deslocamento em 50%. Um sucesso extraordinário dobra essa taxa, embora o Narrador possa impor limites razoáveis à distância que você é capaz de percorrer num determinado período de tempo, independente de quão elevado for seu resultado. Se você sofrer uma falha desastrosa e estiver em águas profundas, é possível que seu personagem afunde ou comece a se afogar.

**Simples (NA 5):** nadar até 2 metros, não em situação de combate.

**Rotineira (NA 10):** nadar até 2 metros em batalha, ou 3–4 metros não em situação de combate.

**Desafiadora (NA 15):** nadar 3 – 4 metros em batalha, ou 5 – 8 metros não em combate.

**Difícil (NA 20):** nadar 5 – 8 metros em batalha, ou 9–16 metros não em combate.

**Virtualmente Impossível (NA 25):** nadar 9 metros ou mais em batalha, ou 17 metros ou mais não em combate.

**Modificadores Adicionais:** águas agitadas impõem uma penalidade igual a –2 (ou mais) ao resultado do teste. Se for atrapalhado pela armadura ou por algum grande fardo, o personagem fica sujeito a uma penalidade igual a –2 (ou mais) sobre o resultado do teste.

**Tempo da Ação:** 1 ação.

**Teste Prolongado:** Sim.

## Condutor (Força)

*Física; Não Treinada*

*"Uma carroça de aparência estranha, carregada de pacotes de aparência estranha, rodou muita noite até a Vila dos Hobbits e foi subindo a Colina até chegar a Bolsão."*
*— A Sociedade do Anel*

Você sabe conduzir carretas e carroças e – se for um guerreiro oriental – quem sabe também carros de guerra.

**Exemplos de Especialidades:** Carretas, Carros de Guerra, Carroças.

**Teste:** normalmente, a perícia Condutor não requer nenhum teste. Somente quando o terreno ou outras condições aumentarem a chance de seu veículo ficar preso ou tombar é que você tem de fazer um teste.

**Simples (NA 5):** conduzir veículo em uma estrada pavimentada.

isso aumenta sua capacidade de avistar coisas. Ao caçar, a perícia Rastrear fornece um bônus por afinidade. Um Saber relativo à região ou ao reino no qual você está tentando sobreviver também confere um bônus.

**Tempo da Ação:** acender uma fogueira leva 1 minuto. Procurar plantas comestíveis, localizar água potável, caçar ou construir um abrigo geralmente leva no mínimo uma hora, mas pode levar muitas horas.

**Teste Prolongado:** Sim.

## Nadar (Força)

*Física; Não Treinada*

*"– Eu estava nesse grupo que ocupava a ponte, até que ela foi destruída atrás de nós. Apenas quatro se salvaram nadando: meu irmão, eu, e outros dois."*
*– Boromir, A Sociedade do Anel*

Você nada com força e velocidade, atravessando rios e lagos que desanimariam outros homens.

**Rotineira (NA 10):** conduzir veículo em uma estada barrenta; conduzir um carro de guerra em combate.
**Desafiadora (NA 15):** conduzir um veículo em um terreno acidentado.
**Difícil (NA 20):** conduzir um veículo em um terreno muito acidentado.
**Virtualmente Impossível (NA 25):** conduzir veículo em um terreno extremamente acidentado.

**MODIFICADORES ADICIONAIS:** se os animais que puxam seu carro ou carroça forem indisciplinados, assustadiços ou teimosos, aplique uma penalidade igual a -2 (ou mais) ao resultado do teste.
**AFINIDADE:** a perícia Montar fornece um bônus por afinidade, já que reflete sua habilidade com animais.
**TEMPO DA AÇÃO:** ação plena.
**TESTE PROLONGADO:** Sim.

## RASTREAR (ESPÍRITO)

*Física; Não Treinada*

*"– (...) uma bota pesada poderia não deixar pegadas aqui (...)*
*– Isso não enganaria um guardião (...). Uma folha tombada é o suficiente para que Aragorn possa ler."*
*– Legolas e Gimli, As Duas Torres*

Você consegue interpretar sinais deixados no solo por aqueles que caminham sobre ele, discernir com que velocidade passaram por ali ou se carregavam peso. Você também é capaz de colar o ouvido ao solo para ouvir o deslocamento de grupos de homens a grande distância.

**EXEMPLOS DE ESPECIALIDADES:** Tipo Específico de Animal (Canino, Felino etc.), Raça Específica (Anões, Homens, Orcs etc.), Trilha de Odor.

**TESTE:** Rastrear é normalmente um teste-padrão, com uma dificuldade que depende do tipo de terreno. Se a pessoa que você estiver rastreando também tiver a perícia Rastrear, ela pode usá-la para esconder os sinais que deixa, forçando você a fazer um teste resistido ao invés do padrão.

Você também pode utilizar a perícia Rastrear para acompanhar grosseiramente o deslocamento de pessoas ao colar o ouvido ao solo. Isso fornece poucas informações – se o grupo é grande ou pequeno, está a pé ou a cavalo –, mas mesmo assim pode se mostrar útil às vezes.

**Simples (NA 5):** seguir rastros na lama, neve recém caída ou algo assim; interpretar rastros de alta qualidade; ouvir deslocamentos num raio de 2 quilômetros.
**Rotineira (NA 10):** seguir rastros em solo compactado, relva ou algo assim; interpretar rastros de qualidade mediana; ouvir deslocamentos num raio de 3 – 6 quilômetros.
**Desafiadora (NA 15):** seguir rastros em terra dura, cascalho ou algo assim; interpretar rastros de baixa qualidade; ouvir deslocamentos num raio de 5 – 13 quilômetros.
**Difícil (NA 20):** seguir rastros na pedra ou logo depois de chuva, neve ou outro fenômeno que os obscureçam; interpretar rastros de muito baixa qualidade; ouvir deslocamentos num raio de 14 – 26 km.
**Virtualmente Impossível (NA 25):** seguir rastros em calçamentos; ouvir deslocamentos a 27 quilômetros ou mais.

Rastrear depende de Espírito porque o personagem precisa saber interpretar rastros e outros sinais. O Narrador pode fazer com que um personagem utilize Percepção simplesmente para encontrar os sinais.

A especialidade Trilha de Odor é reservada aos animais e aos orcs, que geralmente conseguem seguir trilhas usando o olfato.

**MODIFICADORES ADICIONAIS:** os NAs acima assumem que você está no rastro de uma pessoa. A cada duplicação do tamanho do grupo (2, 3– 4, 5 – 8 e assim por diante), você recebe um bônus igual a +1 a ser aplicado sobre o resultado do teste. Se estiver a cavalo, sua presa será geralmente incapaz de esconder os rastros e você recebe um bônus igual a +1 sobre



o resultado do teste quando tentar ouvi-la por meio do solo.

**Afinidade:** Observar fornece um bônus por afinidade.

**Tempo da Ação:** encontrar e interpretar um rastro ou trilha geralmente requer 1 minuto por categoria de dificuldade: 1 minuto para uma tarefa simples, 2 minutos para uma tarefa Rotineira e assim por diante. Na verdade, seguir uma trilha pode levar horas ou dias, dependendo da distância que a presa tiver colocado entre ela e seu perseguidor.

**Teste Prolongado:** Sim.

## Combate Desarmado (Agilidade)

*Física; Não Treinada*

*"– Bom! – disse Legolas. – Mas minha conta agora já está em duas dúzias. Aqui em cima o trabalho foi feito a faca."*
*– As Duas Torres*

Seu personagem é habilidoso no uso das mãos e dos pés em combate, o que transforma seu próprio corpo em uma arma. As Perícias deste grupo representam certos estilos de luta sem armas.

### Perícias de Combate Desarmado

**Briga:** você é hábil com os punhos, o estilo de luta mais comum nos campos de batalha e nas estalagens mais violentas das maiores cidades.

**Luta Greco-Romana:** você é habilidoso na arte de derrubar e imobilizar o oponente.

**Teste:** faça um teste de Combate Desarmado para atingir um alvo em um combate corpo-a-corpo. O NA básico é a Defesa do alvo. Veja o Capítulo Nove para detalhes sobre esquiva, manobras, modificadores e dano. Quanto maior seu grau de sucesso, mais grave é o ferimento que você inflige em seu adversário.

A maioria dos testes de Combate Desarmado depende de Agilidade, pois você tem de ser ágil e preciso para acertar um inimigo. Mas, em certas circunstâncias, o Narrador pode permitir que você utilize Força ao invés de Agilidade.

**Especial:** quando sua perícia chegar a 6, 9 e 12 graduações, você poderá selecionar *uma* das manobras de combate desarmado relacionadas na página 226 e receber um bônus igual a +1 ao utilizá-la. Você pode selecionar a mesma manobra mais de uma vez para conseguir um bônus maior. As manobras agarrar e passar rasteira são apropriadas à Luta Romana, enquanto as manobras esmurrar/chutar e passar rasteira são adequadas à Briga.

**Tempo da Ação:** 1 ação.

**Teste Prolongado:** N/A.



## Noção do Clima (Percepção)

*Física; Treinada*

*"Gandalf sentiu o ar e olhou para trás.*
*– O inverno avança às nossas costas – disse ele em voz baixa para Aragorn."*
*– A Sociedade do Anel*

Você sabe interpretar as condições meteorológicas, determinar quais mudanças podem acontecer e quanto tempo se passará antes da chegada de uma tempestade.

**Exemplos de Especialidades:** nenhum.

**Teste:** Noção do Clima requer um teste-padrão com uma dificuldade que depende da antecedência com que você deseja estimar as condições do tempo. Quanto maior o grau de sucesso, maior é sua segurança em relação ao curso que o tempo irá tomar. Entretanto, Noção do Clima nunca é infalível, especialmente pelo fato de que o próprio Senhor do Escuro é capaz de alterar o tempo segundo suas necessidades.

**Simples (NA 5):** determinar como estará o tempo dali a uma hora.
**Rotineira (NA 10):** determinar como estará o tempo hoje mais tarde ou amanhã.
**Desafiadora (NA 15):** determinar como estará o tempo dali a 2 – 3 dias.
**Difícil (NA 20):** determinar como estará o tempo dali a 4 – 5 dias.
**Virtualmente Impossível (NA 25):** determinar como estará o tempo dali a 6 dias ou mais.

**Afinidade:** Observar fornece um bônus por afinidade.

**Especial:** com uma graduação maior ou igual a 9, a sensibilidade do personagem em relação ao vento e às condições do tempo torna-se tão grande que às vezes o ar lhe "traz mensagens". Com um teste de NA 20, ele consegue colher informações aproximadas, como os movimentos de exércitos e frotas, por meio de Noção do Clima. O Narrador determina quando isto se aplica e o que o personagem descobre.

**Tempo da Ação:** 1 minuto por categoria de dificuldade: 1 minuto para uma tarefa Simples, 2 minutos para uma tarefa Rotineira e assim por diante.

**Teste Prolongado:** N/A.

# HOMENS AUSTEROS E RESOLUTOS

*"– Você é um senhor austero e resoluto – disse ela –, e assim os homens ganham fama."*
*– Éowyn, O Retorno do Rei*

Além das perícias e habilidades de ordem, os personagens do *RPG O Senhor dos Anéis*, por serem heróis – e algumas vezes motivos de profecia ou vaticínios – possuem certas qualidades ou habilidades que os diferenciam das pessoas comuns, às quais nos referimos como *características*.

As características podem ser de dois tipos: *vantagens* (que são benéficas ou úteis) e *defeitos* (que atrapalham o personagem ou complicam sua vida). É isso mesmo: até o mais autêntico dos heróis tem defeitos. De fato, uma das coisas que transformam uma pessoa em um herói é sua capacidade de sobrepujar seus próprios problemas, inadequações e dificuldades.

Ao contrário das perícias, as características afetam os personagens a todo o momento e não exigem jogadas de dados para serem ativadas ou utilizadas – na maior parte do tempo. Em termos de jogo, muitas delas aplicam modificadores sobre certas perícias, mas isso é apenas a maneira pela qual as regras representam como uma determinada característica – como, por exemplo, ser valoroso, resistente ou arrogante – afeta o personagem.

Muitas características – como Curioso, Resoluto e Bravura – representam traços de personalidade possuídos por seus personagem. Você deve se lembrar deles durante o jogo e interpretá-los apropriadamente. Um personagem Curioso deve, algumas vezes, meter o nariz onde não é chamado e um personagem Severo deve ser grave a maior parte do tempo. Se você interpretar bem as características de seu personagem, seu Narrador pode conceder-lhe bônus ou pontos de experiência adicionais. Por outro lado, se você não os interpretar de modo algum, pode ser que o Narrador negue a você o uso dessas características.



Características

## Tabela 6.1: Lista Principal de Características

| Vantagens | Requisito | Aperfeiçoa-se? |
|---|---|---|
| Aliado | — | N |
| Ambidestro | Agilidade 6+ | N |
| Amigo-dos-elfos | — | N |
| Amigos | — | S |
| Armadura de Heróis | — | N |
| Bravura | — | S |
| Cabo-de-Guerra | — | S |
| Cauteloso | — | N |
| Comando | Especial | S |
| Combate com Duas Armas | Agilidade 6+ | N |
| Coração de Guerreiro | — | S |
| Corajoso | Porte 6+ | N |
| Corpo Fechado | — | N |
| Curioso | Espírito 6+ | N |
| Dádiva das Línguas | — | N |
| Destemido | — | N |
| Discernimento da Honra | — | S |
| Eloqüente | — | N |
| Esquiva | — | N |
| Fiel | — | S |
| Forte | Força 9+ | N |
| Furtivo | — | N |
| Graças das Sorte | — | S |
| Incansável | — | S |
| Incorruptível | — | S |
| Indômito | — | S |
| Lindo | Porte 6+ | N |
| Maestria com Armas | Combate com Armas 4+ | N |
| Mão-de-Martelo | Força 8+ | N |
| Mãos Ferozes | Combate com Armas 6+ | S |
| Mãos que Curam | — | N |
| Mateiro | — | S |
| Melífluo | — | S |
| Mestre | — | N |
| Noção de Caminhos | — | N |
| Obstinado | — | S |
| Olfato Apurado | — | S |
| Olhos Penetrantes | — | N |
| Ouvidos Aguçados | — | N |
| Posição | Especial | S |

| Vantagem | Requisito | Aperfeiçoa-se? |
|---|---|---|
| Preciso | Combate de Alcance 4+ | N |
| Previdente | Espírito 12+, Sabedoria 5+ | N |
| Recuperação Rápida | Vitalidade 9+ | N |
| Resistente | Vitalidade 6+ | N |
| Resoluto | — | S |
| Sábio | — | S |
| Saque Rápido | Agilidade 6 + Combate com Armas/ de Alcance 1+ | S* |
| Severo | — | S |
| Tesouro | — | S |
| Valoroso | Porte 9+ | N |
| Vigília | Vitalidade 6+ | N |
| Visão Noturna | — | S |

| Defeito | Requisito | Aperfeiçoa-se? |
|---|---|---|
| Arrogante | — | N |
| Beócio | — | N |
| Código de Honra | — | N |
| Covarde | — | N |
| Destinado a Morrer | — | N |
| Dever | — | N |
| Fidelidade | — | N |
| Fraco | — | N |
| Frágil | — | N |
| Fúria da Batalha | — | S |
| Ganancioso | — | N |
| Imprudente | — | N |
| Inimigo | — | S |
| Juramento | — | N |
| Mouco | — | N |
| Mutilação | — | N |
| Ódio | — | N |
| Orgulhoso | — | N |
| Picega | — | N |
| Recuperação Lenta | — | N |
| Rival | — | S |
| Segredo Sombrio | — | N |
| Teimoso | — | N |

# Vantagens

## Certeiro

*"– Aquele foi um belo tiro no escuro, meu amigo!"*
*– Gimli, A Sociedade do Anel*

Com olhos de lince e mãos ágeis, você consegue atingir alvos que outras pessoas jamais acertariam. Seja um falcão-do-inferno voando baixo ou o olho de um *mûmak*, sua flecha ou seu dardo pode atingi-lo enquanto os disparos das outras pessoas se extraviam.

**Requisito:** Combate de Alcance +4

**Efeito:** selecione uma arma que você já tenha como uma especialidade de Combate de Alcance. Você recebe um bônus igual a +3 sobre o resultado do teste ao usar esse tipo de arma.

## Aliado

*"– O Rei Élfico é meu amigo e socorreu o povo do Lago em sua necessidade, embora o povo não pudesse reclamar-lhe nada além da amizade."*
*– Bard, O Hobbit*

Você conhece uma pessoa eminente e poderosa que o considera um bom companheiro – ou pelo menos digno de respeito. Se você procurar a ajuda dessa pessoa, ela a dará a você, se puder.

**Efeito:** você deve conversar com seu Narrador e juntos devem decidir quem é seu Aliado. Poderia ser alguém conhecido em toda a Terra-média (Elrond) ou uma pessoa de menor importância (o chefe de uma tribo ou de um povo), mas ela deve ser capaz de ajudar você, seja com conselhos ou ações. Quando procurar a ajuda dessa pessoa, fazendo testes sociais, ela será sempre amistosa (bônus de +5 no resultado do teste) em relação a você. Mas você tem de tomar cuidado para não pressioná-la com muita intensidade ou com demasiada freqüência para que ela não se ache incapaz ou sem disposição de ajudar. Você tampouco deve pedir aquilo que sabe que ela não será capaz de proporcionar. Elrond, por exemplo, não pode dar a você um exército de guerreiros élficos, independente dele o ter ou não em alta conta.

Como seu Aliado é uma pessoa com esperanças e medos próprios, você não pode procurar o auxílio dele exclusivamente por meio de jogadas de dados. Você tem de conversar com ele, levando em consideração os caprichos e as preferências dele, justificando seus pedidos com palavras gentis e persuasivas. Às vezes, pode acontecer dele vir a procurar sua ajuda também, pedindo-lhe uma dádiva em troca de favores prestados no passado.

## Ambidestro

*"Mas dessa vez, iludido pelo ódio, cometera o erro de falar e se gabar antes de ter as duas mãos sobre o pescoço de sua vítima."*
*– As Duas Torres*

A maioria das pessoas dá preferência a uma das mãos em relação à outra, mas não é o seu caso. Você consegue usar as duas mãos com a mesma facilidade.

**Requisito:** Agilidade 6+

**Efeito:** você sofre apenas uma penalidade igual a –4 sobre resultado do teste quando fizer uso de sua mão "ruim", ao invés da penalidade usual de –8. Você ainda pode estar sujeito a penalidades de ação (página 216) quando for adequado.

**Aperfeiçoamento:** com o investimento de mais uma opção, você elimina completamente a penalidade da mão "ruim".

## Armadura de Heróis

*"Acreditava-se que, se ele não leveva arma alguma, nenhuma arma poderia feri-lo."*
*– O Retorno do Rei*

Franco, magnânimo e valoroso, você é um verdadeiro herói e o destino sorri benignamente para os verdadeiros heróis. Mesmo quando a circunstância ou a necessidade forçar você a encarar o perigo sem qualquer armadura, a mágica sutil da Terra-média irá protegê-lo.

**Efeito:** quando não estiver usando armadura, considera-se que você tem o equivalente a 2 pontos de armadura. Se estiver usando uma cota de malha ou outra armadura, você perde este benefício, embora possa usar um escudo e manter a proteção da Armadura de Heróis.

## Corajoso

*"– Ele é corajoso, mais corajoso do que muitos julgam (...) ao mesmo tempo um homem audacioso e de julgamento rápido no campo de batalha. Mas Faramir é assim"*
*– Beregond, O Retorno do Rei*

Franco e determinado, você prossegue vigorosamente quando outras pessoas furtam-se aos rigores da tarefa.

**Requisito:** Porte 6+

**Efeito:** ao gastar um ponto de Coragem num teste físico você recebe um bônus igual a +5 a ser adicionado ao resultado do teste, ao invés do bônus usual de +3.

## Corpo Fechado

*"– A estrada pode atravessar, mas eles não! Não enquanto Faramir for Capitão."*
*– Mablung, As Duas Torres*

O destino lhe sorri benignamente, preservando sua vida quando necessário ou quando sua própria insensatez a coloca em perigo.

**Efeito:** uma vez por sessão de jogo, quando seu personagem sofrer ferimentos suficientes para perder um de seus Níveis de Ferimento, você poderá fazer um teste de Vitalidade com NA 10. Se você for bem sucedido, seu personagem não perde nenhum Nível de Ferimento. Pelo contrário, você mantém um único ponto de Saúde no seu nível atual, independente de quantos níveis você teria perdido. Se

falhar, você permanece tão ferido quanto antes.

**Aperfeiçoamento:** você pode selecionar esta vantagem uma segunda vez. Isso reduz o NA do teste de Vitalidade para 5.



## Comando

*"[Faramir] era um capitão que os homens seguiriam, que ele próprio seguiria, até mesmo sob a sombra das asas negras."*
*– O Retorno do Rei*

Você é capitão ou tem autoridade sobre uma força de homens, talvez um exército ou um navio.

**Requisito:** devido à boa sorte ou através da escolha de homens sábios, a liderança geralmente é dada àqueles igualmente merecedores e capazes, mas a maioria dos que ascendem ao comando tem uma posição adequada ao seu poder. A menos que o Narrador estabeleça condições especiais, um personagem não pode comprar mais opções em Comando do que em Posição. Portanto, para ter Comando 3, um personagem deve igualmente ter Posição 3 ou mais.

**Efeito:** você é o legítimo capitão de um grupo de até 150 homens, como os guardiões do Norte ou um navio cheio de audazes navegantes.

**Aperfeiçoamento:** quanto mais opções você dedicar a esta vantagem, maior é a força comandada por você.

**Comando 2:** 151 – 1.000 homens (a força de paladinos que o Príncipe Imrahil lidera na defesa de Minas Tirith; os guardiões de Ithilien de Faramir).

**Comando 3:** 1.001 – 5.000 homens (os Cavaleiros liderados por Elfhelm para atacar o Inimigo em Anórien depois da Batalha dos Campos do Pelennor).

**Comando 4:** mais de 5.000 homens (a autoridade do Rei Théoden sobre os Cavaleiros de Rohan).

## Mestre

*"(...) [Sauron] ainda não era declaradamente mau, e eles aceitaram sua ajuda, tornando-se hábeis, enquanto Sauron descobria todos os segredos deles, e os traía (...)."*
*– A Sociedade do Anel*



Suas mãos possuem uma habilidade prodigiosa nas artes da criação e sua mente tem uma capacidade ilimitada de conceber coisas novas para que suas mãos possam criar.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +2 em todos os testes das perícias Ofício, Metalurgia e Alvenaria.

## Curioso

*"Pippin se sentiu curiosamente atraído pelo poço. Enquanto os outros estavam (...) preparando leitos próximos às paredes da sala (...), ele se arrastou até a borda e espiou lá dentro.*
*– A Sociedade do Anel*

O desconhecido e o oculto atraem seu personagem como a chama à mariposa. Ele precisa descobrir o que encerra a arca trancada e o que oculta a porta fechada. Para ele, é impossível não investigar cada canto escuro e cada sala proibida.

**Requisito:** Espírito 6+

**Efeito:** ao gastar um ponto de Coragem num teste de Esquadrinhar ou de qualquer perícia ligada a Saber, você ganha um bônus igual a +5 ao invés do +3 normal. Mas, normalmente há um preço a se pagar pela satisfação de sua curiosidade.

## Esquiva

*"Frodo recuou e outra vez a pedra ficou entre os dois. (...) tremendo, tirou o Anel da corrente e colocou-o depressa no dedo (...)"*
*– A Sociedade do Anel*

Por meio da dura experiência da dor – ou o desejo de salvar a própria pele – você desenvolveu um jeitinho para evitar riscos e mover-se rapidamente diante do perigo imediato.

**Requisito:** Agilidade 9+.

**Efeito:** você ganha um bônus igual a +3 nos testes de Presteza para ações do tipo esquivar-se.

## Forte

*"– Mas, felizmente, seu Caradhras esqueceu que você tem Homens por companhia (...). E homens fortes, se me permite dizer (...)."*
*– Boromir, A Sociedade do Anel*

Seus músculos fortes e sua constituição poderosa conferem-lhe potencialidades de força além daquelas que os homens normais possuem.

**Requisito:** Força 9+

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +1 nos testes de Força e nos testes de perícias baseadas na Força.

## Amigo-dos-Elfos

*"– E nomeio-o amigo dos elfos e abençoado."*
*– Thranduil, O Hobbit*

Os elfos nomearam você um amigo, alguém que lhes prestou um grande serviço e tem o direito de recorrer a eles quando se encontrar em necessidade.

**Requisito:** você deve ter feito algo para merecer a simpatia dos elfos, seja lutar em nome deles, realizar para eles uma tarefa que implicava grande perigo, ou salvar vidas élficas colocando sua própria vida em risco.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +2 nos testes de Renome quando os elfos concluírem que conhecem você e um bônus de +1 no resultado do teste em todos os usos amistosos das perícias sociais com elfos.

Esse privilégio traz consigo responsabilidades. Às vezes, os elfos podem buscar sua ajuda e uma recusa poderia levá-los a revogar sua condição de Amigo-dos-elfos. Podem fazer o mesmo se você abusar da amizade deles pedindo favores com demasiada freqüência. Você precisa de um Aliado Élfico para estes usos.

O Narrador pode, a critério dele, permitir que você compre esta vantagem – convenientemente rebatizada – como um reflexo de uma amizade especial entre você e algum outro povo, como, por exemplo, os anões ou os rohirrim.

## Eloqüente

*"– Acho que você fala com mais sabedoria que qualquer um de nós, Sam (...)."*
*– Aragorn, A Sociedade do Anel*

Você fala bem, com força ou doçura, conforme a ocasião exige, trazendo outras pessoas para o seu lado com discursos audaciosos.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +2 quando fizer testes das perícias Debater ou Persuadir.



## Lindo

*"Frodo nunca tinha visto uma criatura tão adorável, nem imaginado em sua mente (...)."*
*– A Sociedade do Anel*

Você é prodigiosamente lindo de se ver. Você conquista os corações de todos cujo olhar recaia sobre seu semblante.

**Requisito:** Porte 6+

**Efeito:** você recebe um bônus igual +4 nos testes da perícia Persuadir (Cativar) e – a critério do Narrador – nos testes apropriados da perícia Inspirar.

## Fiel

*"Naquela hora de provação, foi o amor por seu mestre que mais o ajudou a manter-se firme (...)."*
*– O Retorno do Rei*

Você tem uma grande devoção e um grande amor por uma pessoa, um grupo, ou um reino, e isso o inspira a lutar com mais fervor e arriscar-se aos maiores perigos para preservar e manter em segurança o objeto de sua devoção.

**Efeito:** você seleciona uma pessoa (Frodo, Faramir, Théoden, sua amada), um grupo (os Sábios, a Sombra, os guardiões, seus filhos), ou um reino (Gondor, Rohan). Ao lutar em nome daquilo que ama, você recebe um bônus igual a +1 sobre o resultado do teste para defender, bloquear e, de alguma outra maneira, proteger contra ataques diretos o objeto de seu amor, ou para atacar adversários que o estejam ameaçando. (O Narrador define se você recebe ou não o bônus numa determinada situação.) Você também recebe bônus para resistir ao medo nessas situações (ver página 233).

Entretanto, sua lealdade e seu desejo de proteger aquilo a que você é Fiel pode incitá-lo a ações que você normalmente evitaria. Quando confrontado por uma possível situação de Corrupção ligada à defesa do objeto de sua fidelidade ("Se eu colocar o Anel, posso salvar o Sr. Frodo dos orcs!"), você fica submetido a uma penalidade igual a –1 sobre o resultado do teste de Força de Vontade para resistir à Corrupção.

**Aperfeiçoamento:** você pode selecionar esta vantagem mais de uma vez. Cada investimento adicional de uma opção acrescenta +1 ao bônus para resistir ao medo (ver página 233). Entretanto, cada investimento adicional de uma opção também aumenta em –1 a penalidade sobre o resultado do teste de Força de Vontade para resistir à Corrupção.

## Graças da Sorte

*"No final, tentou adivinhar da melhor maneira possível a direção de onde haviam vindo os gritos de socorro durante a noite – e por sorte (...) adivinhou mais ou menos certo (...)."*
*– O Hobbit*

O destino lhe sorri, e a sorte acompanha você aonde quer que vá.

**Efeito:** uma vez por sessão de jogo, você pode relançar os dados de uma jogada de qualquer tipo. Você pode escolher o resultado que mais lhe agradar.

**Aperfeiçoamento:** você pode comprar esta opção mais de uma vez, e cada opção adicional lhe dá direito a mais um relançamento por sessão de jogo.

## Mãos Ferozes

*"– Contudo eu não duvido que esses robirrim tenham mãos ferozes no momento necessário."*
*– Gimli, As Duas Torres*

Você é um guerreiro temível cujas mãos e o coração oferecem apenar a morte aos adversários mais odiados.

**Requisito:** Combate com Armas 6+.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +1 sobre o resultado do teste para acertar adversários pertencentes a um determinado grupo (uruks, mas não todos os orcs; paladinos ou homens de Gondor, mas não todos os homens; elfos cinzentos, mas não todos os elfos; e assim por diante).

**Aperfeiçoamento:** o investimento de mais uma opção expande seu grupo de adversários (todos os orcs, todos os homens, todos os elfos e assim por diante). Uma terceira opção estende o benefício a todos os adversários. Você também pode dedicar opções adicionais para melhorar o bônus. A cada *duas* opções adicionais o bônus é aumentado em +1 (até um máximo de +3).

## Previdente

*"– Isso é assunto dos Magos: os Magos estão sempre preocupados com o futuro."*
*– Barbárvore, As Duas Torres*

Você tem premonições dos dias futuros, e enxerga vagamente algo que ainda está por vir. Seu controle sobre esse poder pode ser grande ou pequeno, e sua previsão do futuro às vezes um pouco mais clara, mas seu insight profético nunca é uma coisa certa ou de fácil compreensão.

**Requisitos:** Espírito 2+, Sabedoria +5 ou maior.

**Efeitos:** uma vez por sessão de jogo, um personagem com esta habilidade pode pedir para prever o futuro. Ele faz um teste de Espírito contra NA 12. Se for bem sucedido, ele recebe uma breve visão dos eventos que podem ocorrer posteriormente no episódio.

Geralmente, essa visão se expressa em termos obscuros, simbolismos e coisas do gênero, fazendo com que seja impossível uma interpretação precisa de seu significado. Portanto, não existe qualquer garantia de que o destino previsto por ele virá a acontecer, pois somente depois de presenciar os acontecimentos é que o personagem consegue determinar o que sua visão realmente significava.

O Narrador tem total controle sobre o que os personagens podem descobrir com esta habilidade. Em muitos casos, a previsão dá sabor ao jogo e cria uma certa atmosfera, mas tem pouco efeito sobre a crônica propriamente dita. Por exemplo, um personagem poderia prever que a linhagem de um outro personagem jamais será interrompida. Essas profecias, por terem pouco efeito sobre o jogo (se é que tem algum), podem ser bastante claras e precisas. Algumas vezes, mesmo previsões que podem afetar diretamente o jogo – como, por exemplo, "ele não será morto pela mão de um homem" ou "em seu momento de maior necessidade tome as Sendas dos Mortos" – podem ser enunciadas em termos relativamente claros, particularmente quando o Narrador deseja usá-las para orientar as ações dos personagens. Mas, em muitos casos, como o sonho de Faramir, por exemplo, a história lucra mais com profecias vagas e obscuras que os personagens têm de desvendar e cujas conseqüências e conselhos não são claros.

Veja para mais informações sobre destino e previsões na página 165.



## Amigos

*"– Se não os encontrarmos logo, não poderemos ser de nenhuma utilidade, a não ser sentando ao lado deles e demonstrando nossa amizade, passando fome juntos."*
*– Gimli, As Duas Torres*

Você conhece muitas pessoas e pode recorrer a elas quando precisar de informações ou ajuda para consegui-las.

**Efeito:** você deve definir um lugar ou um grupo no qual tenha amigos, tal como Bri, os guardiões, Minas Tirith ou os Grupos Errantes. Ao usar a perícia Inquirir para obter informações nesse lugar, desse grupo ou nos lugares freqüentados pelo grupo, você recebe um bônus igual a +4 sobre o resultado do teste. Porém, essa é toda a ajuda proporcionada por Amigos. Eles não ajudarão você com armas, dinheiro ou de qualquer outra maneira a menos que você também tenha um Aliado apropriado, ou o Narrador se sinta generoso.

**Aperfeiçoamento:** você pode dedicar uma opção adicional a essa vantagem. Cada opção aumenta em +2 o bônus sobre o resultado do teste (até um máximo de +8) ou acrescenta um outro grupo ou lugar ao seu círculo de Amigos.

## Furtivo

*"– Mesmo assim, se eu tivesse sido vencido, e todas as minhas árvores estivessem destruídas, eu não viria enquanto tivesse um buraco escuro para me esconder."*
*– Barbárvore, As Duas Torres*

Cauteloso e esperto, você sabe bem como esconder tanto objetos pequenos como a si mesmo.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +1 sobre o resultado do teste ao usar as perícias Ocultar, Prestidigitação, Dissimulação e outras semelhantes.

## Dádiva das Línguas

*"– Tenham cuidado, amigos – gritou Gildor rindo. – Não contem segredos! Aqui está um estudioso da Língua Antiga."*
*– A Sociedade do Anel*

Você tem bom ouvido para línguas e as fala com facilidade e fluência.

**Requisito:** você deve conhecer duas ou mais Línguas, com graduação maior ou igual a 4, e pelo menos uma delas deve ser uma língua não materna para sua raça.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +3 nos testes de todas as Línguas que conhece.



## Mão-de-Martelo

*"Com essas palavras, deu um murro em Freca com tal força que ele caiu zonzo para trás, e morreu logo em seguida."*
*– O Retorno do Rei*

Enquanto outras pessoas são obrigadas a lutar com armas, você tem punhos fortes e poderosos, capazes de infligir grandes ferimentos.

**Requisito:** Força 8+.

**Efeito:** você pode dobrar seu bônus de Força ao calcular o dano infligido em combate desarmado.

## Resistente

*"– Mesmo assim, nem eu, anão de muitas jornadas, que não sou o menos resitente de meu povo, conseguiria correr todo o caminho até Isengard sem uma parada (...)."*
*– Gimli, As Duas Torres*

Uma vida dura e perigosa habituou seu personagem à dor, permitindo que ele resista mais do que outras pessoas.

**Requisito:** Vitalidade 6+

**Efeito:** reduza em 2 pontos todas as penalidades por ferimento que você sofrer.

Por exemplo, quando Incapacitado, você realiza testes com uma penalidade igual a –2 sobre o resultado do teste ao invés do –4 usual.

## Mãos que Curam

*"– Agora, ele é um prodígio, o Senhor Pedra Élfica: não muito gentil em sua fala, note bem, mas tem um coração de ouro, como se diz por aí; e ele tem as mãos que curam."*
*– Ioreth, O Retorno do Rei*

Você possui as mãos de um curador, um dom natural para as artes da cura que freqüentemente leva ajuda e conforto aos feridos e doentes.

**Efeito:** ao fazer um teste de Cura, você ganha um bônus igual a +5. Ao usar esta vantagem, você tem de ser bem sucedido num teste de Vigor ou perder um Nível de Fadiga para cada dois Níveis de Ferimento perdidos por seu paciente. O NA para o teste é igual a 8, +2 para cada Nível de Ferimento perdido pelo paciente. Assim, por exemplo, o NA para usar Mãos que Curam em alguém À Beira da Morte é 18.

## Tesouro

*"Perla, berilo e opala bela,*
*Metal plasmado feito tela,*
*Broquel, couraça, punhal, machado,*
*Lança em monte, tudo guardado."*
*– A Sociedade do Anel*

Você possui grandes reservas de ouro, prata, pedras preciosas e outras coisas de valor.

**Efeito:** você possui riqueza igual em valor a 50 dinheiros de prata, ou moedas de prata gondorianas. Entretanto, esta riqueza normalmente não se encontra na forma de moedas e sim de objetos de grande valor, como jóias, taças de ouro, heranças, cavalos ou uma estalagem. Você deve falar com seu Narrador para definir a natureza de seu Tesouro.

**Aperfeiçoamento:** o investimento de opções adicionais aumenta o montante da riqueza possuída por um personagem:

**Tesouro 2:** 51 – 500 sd.
**Tesouro 3:** 501 – 5.000 sd.
**Tesouro 4:** 5.001 – 50.000 sd.
**Tesouro 5:** 50,0001 – 500.000 sd.

## Melífluo

*"– Será que avançamos para a vitória apenas para no fim pararmos estupefatos diante de um velho mentiroso que tem mel em sua língua bifurcada?"*
*– Éomer, As Duas Torres*

Meigo e cortês, você é capaz de falar com afabilidade mesmo quando enfurecido, conquistando simpatia com palavras.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +2 em todos os testes de perícias sociais nas quais a fala agradável está envolvida ou pode ter algum efeito, como a maioria dos usos da perícia Debater ou Persuadir, mas não Intimidar.

**Aperfeiçoamento:** você pode dedicar opções adicionais a esta vantagem. Cada opção aumenta em +2 o bônus sobre o resultado do teste (até um máximo de +8).

## Discernimento da Honra

*"– Apesar disso, está falando a verdade, sem dúvida: os homens da Terra dos Cavaleiros não mentem, e por isso não são enganados com facilidade."*
*– Éomer, As Duas Torres*

Sua honra e honestidade permitem que você enxergue os corações e as mentes de outras pessoas, dificultando qualquer tentativa de enganá-lo.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +2 nos testes de Sabedoria ou Discernimento para evitar que outras pessoas o enganem ou iludam com, digamos, a perícia Persuadir (Engambelar).

**Aperfeiçoamento:** você pode dedicar opções adicionais a esta vantagem. Cada opção aumenta em +2 o bônus sobre o resultado do teste (até um máximo de +8).





## Incorruptível

*"– Eu não tomaria essa coisa, nem que a encontrasse na estrada. Nem que Minas Tirith estivesse sendo destruída e apenas eu pudesse salvá-la (...)."*
*– Faramir, As Duas Torres*

Puro de coração e causa, você consegue resistir bem à tentação.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +4 nos testes de Força de Vontade para resistir à Corrupção.

**Aperfeiçoamento:** você pode dedicar opções adicionais a esta vantagem. Cada opção aumenta em +2 o bônus a ser aplicado ao resultado do teste (até um máximo de +8).

## Indômito

*"De todos os escravos do Senhor do Escuro, apenas os Nazgûl poderiam tê-lo advertido do perigo (...) que se esgueirava para dentro do próprio coração de seu vigiado reino."*
*– O Retorno do Rei*

Você tem uma grande força de vontade e pode resistir com mais facilidade a tentativas de dominação ou controle.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +4 nos testes de Força de Vontade para resistir à tortura, ao interrogatório, à dominação e a influências similares.

**Aperfeiçoamento:** sim. Cada opção adicional aumenta em +2 o bônus a ser adicionado ao resultado do teste (até um máximo de +8).



## Ouvidos Aguçados

*"De um ponto distante lá dentro [Sam] conseguia escutar vozes de orcs gritando, mas logo cessaram ou ficaram fora do alcance de seus ouvidos, e tudo em silêncio."*

Nem mesmo o mais tênue som de passos ou o mais silencioso sussurro escapa à sua audição.

**Requisito:** Percepção 6+.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +2 nos testes da perícia Observar (Audição).

## Olhos Penetrantes

*"– Bem, nunca me aconteceu nem mesmo de um rato passar, com toda a cautela e silêncio, bem debaixo do meu nariz sem ser visto (...)."*
*– Balin, O Hobbit*

Você tem olhos de lince, capazes de atravessar distâncias e a obscuridade para enxergar verdadeiramente.

**Requisito:** Percepção 6+.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +2 nos testes da perícia Observar (Avistar).

## Olfato Apurado

*"Lobos desse tipo têm o faro mais apurado que os orcs, e não precisam enxergar para pegar alguém!"*
*– O Hobbit*

Os outros podem confiar somente nos olhos e ouvidos, mas você possui um olfato tão apurado que é capaz de seguir animais ou homens apenas pelo cheiro.

**Requisito:** Percepção 6+.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +2 nos testes da perícia Observar (Olfato). Além disso, se você tiver Rastrear (Trilha de Odor), o bônus também se aplica a essa perícia.

**Aperfeiçoamento:** você pode dedicar opções adicionais a esta vantagem. Cada opção aumenta em +2 o bônus a ser adicionado ao resultado do teste da perícia Rastrear (mas não Observar) (até um máximo de +8).

## Destemido

Sua coragem se revela na batalha, protegendo você contra ferimentos.

**Efeito:** você pode gastar Coragem para reduzir ou evitar os efeitos de ferimentos. Esses pontos de Coragem devem ser gastos imediatamente após o personagem sofrer um ferimento. Não proporciona cura instantânea, e sim reflete o fato de que o personagem esquivou-se, bloqueou ou de alguma outra forma evitou o ataque no último minuto. Para cada ponto de Coragem gasto, o personagem reduz o dano sofrido em um número de pontos de ferimento igual a 1d6 mais seu modificador de Vitalidade (mínimo de 2). O personagem pode anular completamente o dano recebido desse momento em diante, mas não reduzir o dano sofrido em ferimentos anteriores.

## Visão Noturna

*"– Só há uma coisa que esses vermes conseguem fazer: eles enxergam no escuro como corujas."*
*– Uglúk, As Duas Torres*

Enquanto a escuridão cega os demais, você retém a capacidade de enxergar.

**Efeito:** você reduz em 2 pontos as penalidades para enxergar no escuro. Por exemplo, na escuridão total, você está sujeito a uma penalidade de apenas –3 sobre o resultado do teste, não os costumeiros –5.

**Aperfeiçoamento:** com o investimento de mais uma opção, você diminui as penalidades devidas à escuridão em 5 pontos.

## Saque Rápido

*"– Ele não está sozinho – disse Legolas, aprumando seu arco e ajustando uma flecha com mãos que se movimentavam mais rápido que os olhos."*
*– As Duas Torres*

Sua vida de combate e cautela ensinou-o a preparar a arma com velocidade ofuscante.

**Requisitos::** Agilidade 6+, pelo menos um nível em Combate com Armas ou Combate de Alcance.

**Efeito:** você é capaz de sacar ou preparar qualquer arma pessoal como se fosse uma ação livre. Se você tentar sacar sua arma antes de outra pessoa que também tem a vantagem Saque Rápido, aquele que tiver o maior número de opções investido na vantagem ganhará a disputa. Se os dois tiverem o mesmo

número de opções, use um teste resistido de Presteza para determinar quem vence.

**APERFEIÇOAMENTO:** o investimento de opções adicionais em Saque Rápido simplesmente torna você mais rápido do que outras pessoas que têm esta vantagem (ver acima).

## POSIÇÃO

*"– Um rei será respeitado em seu próprio palácio, sejam suas ordens tolas ou sábias."*
*– Gandalf, As Duas Torres*

Você tem autoridade, talvez até mesmo domínio, sobre algum reino ou conjunto de homens.

**REQUISITO:** algumas posições exigem que você provenha de um determinado povo, pertença a uma determinada família ou um determinado grupo, ou seja descendente de um certo ancestral. Théoden, como Rei de Rohan, deve pertencer à Casa de Eorl, e Elessar somente pode se tornar Rei de Gondor e Arnor devido à sua condição de Herdeiro de Isildur. Outras posições exigem apenas que um poder superior designe você a elas ou que você as obtenha por meio de seus próprios músculos e da força de sua personalidade. Aragorn conquista uma posição entre os oficiais de Gondor e Rohan por meio de sua habilidade e de seu porte, os líderes dos orcs conseguem poder matando seus rivais e oprimindo seus subordinados, e Elrond tem autoridade sobre os elfos devido ao respeito deles por sua sabedoria e experiência.

**EFEITO/APERFEIÇOAMENTO:** Posição não tem qualquer efeito próprio, mas atua como um requisito para certas habilidades especiais da ordem dos Nobres e para a vantagem Comando (ver acima). Entretanto, pode ter efeitos substanciais na história, já que a posição confere muitos privilégios, como a obediência e deferência de PdNs. Não confere ao personagem poderio militar (isso requer Comando) ou riqueza (isso requer Tesouro).

A Tabela de Posições indica o número de opções necessário para se ter títulos específicos.

### TABELA 6.2: POSIÇÃO

| OPÇÕES | NOBREZA/LIDERANÇA |
|---|---|
| 1 | Senhor (minoritário), Thain do Condado, chefe tribal dos orcs, membro da pequena nobreza local |
| 2 | Senhor (majoritário) |
| 3 | Príncipe, Marechal da Terra dos Cavaleiros |
| 4 | Rei |



## RESOLUTO

*"– Ninguém pode forçar uma invasão contra homens determinados. Eles podem resistir por muito tempo."*
*– Théoden, As Duas Torres*

Obstinado e determinado, é impossível desviar o personagem do caminho que ele escolheu, seja através de ações rudes ou conselhos ardilosos.

**EFEITO:** você recebe um bônus igual a +1 nos testes de Vigor e Força de Vontade.

**APERFEIÇOAMENTO:** você pode dedicar opções adicionais a esta vantagem. Cada opção aumenta em +1 o bônus a ser adicionado ao resultado do teste (até um máximo de +4).

## SEVERO

*"Frodo empertigou-se, e Sam mais uma vez se assustou com suas palavras e sua voz severa. – Sobre o Precioso? Como ousa? – disse ele."*
*– Frodo para Gollum, As Duas Torres*

Seu ar severo e rigoroso faz muitas vezes com que outras pessoas se sintam desconfortáveis e, portanto, mais dispostas a se curvarem à sua vontade.

**EFEITO:** você recebe um bônus igual a +2 nos testes das perícias Debater e Intimidar nos quais sua austeridade pode ajudá-lo a intimidar outras pessoas. Entretanto, você pode vir a ter dificuldades para deixar outras pessoas à vontade. O Narrador pode impor uma penalidade igual a –1 no resultado do teste quando se tratar do uso de outras perícias sociais.

**APERFEIÇOAMENTO:** você pode dedicar opções adicionais a esta vantagem. Cada opção aumenta em +2 o bônus a ser adicionado ao resultado do teste ( até um máximo de +8).



## Obstinado

*"– [O Senhor Denethor] é um homem obstinado e altivo, mas também é velho: sua disposição tem estado estranha desde que o filho foi atacado."*
*– Príncipe Imrahil, O Retorno do Rei*

Você tem uma vontade inflexível e se recusa a ceder às lisonjas ou ameaças de outras pessoas.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +2 nos testes de Força de Vontade.

**Aperfeiçoamento:** você pode dedicar opções adicionais a esta vantagem. Cada opção aumenta em +2 o bônus a ser adicionado ao resultado do teste (até um máximo de +8).

## Recuperação Rápida

*"– Conheço fortes guerreiros entre as pessoas grandes que teriam rapidamente sido vencidos por aquele estilhaço, que você carregou consigo por dezessete dias."*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

Com resistência e força de vontade, você se recupera rapidamente, desdenhando os efeitos dos ferimentos enquanto os demais ficam cuidando de suas lesões.

**Requisito:** Vitalidade 9+.

**Efeito:** se tiver a oportunidade de se curar naturalmente, você sara duas vezes mais rápido do que os demais, recuperando 2 pontos de Saúde enquanto eles recuperam apenas 1.

## Incansável

*"– Os cavalos dos Nove não podem disputar com ele; incansável, rápido como o vento. Chamavam-no Scadufax."*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

Você tem uma resistência infatigável e é capaz de se forçar a ultrapassar o ponto no qual outras pessoas desabariam de exaustão.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +4 nos testes de Vigor para resistir à Fadiga.

**Aperfeiçoamento:** você pode dedicar opções adicionais a esta vantagem. Cada opção aumenta em +2 o bônus a ser adicionado ao resultado do teste (até um máximo de +8).

## Noção de Caminhos

*"– Não preciso de mapas – disse Gimli, que tinha alcançado Legolas, e estava olhando ao redor com um brilho estranho nos olhos profundos."*
*– A Sociedade do Anel*

Você passou anos viajando pelos Ermos e aprendeu muitos caminhos e muitas maneiras de descobrir onde está. Você sempre consegue se lembrar de como retornar a um lugar onde já esteve ou como atravessá-lo.

**Efeito:** você nunca se perde ao viajar para ou através de algum lugar onde já tenha estado, nem perde jamais a capacidade de determinar onde fica o norte, o sul, o leste e o oeste. Esta vantagem funciona automaticamente, sem a necessidade de testes.

## Combate com Duas Armas

Você consegue lutar com uma arma em cada mão e pode fazer um ataque a mais toda rodada com a arma adicional.

**Requisito:** Agilidade 6+.

**Efeito:** ao atacar com uma arma em cada mão, você ganha uma ação adicional de combate sem estar sujeito à penalidade-padrão devida a ações múltiplas. Contudo, você ainda sofre a penalidade igual a –8 por atacar com sua mão "ruim". Você não pode usar um escudo ao lutar com duas armas.

## Valoroso

*"– Portanto, Boromir também estará na Comitiva. É um homem valoroso."*
*– Aragorn, A Sociedade do Anel*

As chamas da verdadeira coragem e da determinação nobre ardem em seu peito. Quando somente uma ação heróica puder levar à vitória, você pode ter sucesso onde os demais falhariam.

**Requisito:** Porte 9+.

**Efeito:** Faça um teste de Porte contra NA 10. Você pode lançar os dados apenas uma vez, a menos que utilize Graças da Sorte para um relançamento. Se tiver sucesso, você recebe +2 em Coragem para gastar em qualquer ação nessa cena. Você só pode gastar os pontos numa ação verdadeiramente heróica, normalmente uma ação da qual depende a vitória ou a derrota, não simplesmente para fazer bonito. O Narrador decide se é adequado utilizar seu bônus de Coragem num determinado teste. Se você não o utilizar, o bônus de Coragem desaparece ao final da cena.

Você só pode usar a vantagem Valoroso uma vez por sessão de jogo, a menos que o Narrador permita um número maior de usos.

## Bravura

*"– E quanto a valor, isso não pode ser medido pela estatura."*
*– Gandalf, O Retorno do Rei*

Intrépido e corajoso, senhor de uma nobreza e de uma virtude que nem mesmo os Nazgûl conseguem sobrepujar completamente, você suporta o terror melhor do que muitos homens.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +4 nos testes de Força de Vontade feitos com o objetivo de resistir ao medo.

**Aperfeiçoamento:** você pode dedicar opções adicionais a esta vantagem. Cada opção aumenta em +2 o bônus a ser adicionado ao resultado do teste (até um máximo de +8).

## Vigília

*"(...) mas Sam conseguia apenas cochilar, mesmo nos momentos em que era visível que Gollum dormia profundamente, silvando e se contorcendo em seus sonhos secretos."*
*– As Duas Torres*

A resistência e a força de vontade do personagem permitem que ele permaneça acordado por mais tempo que a maioria das pessoas sem sentir efeitos danosos.

**Requisito:** Vitalidade 6+

**Efeito:** enquanto a maioria dos personagens tem de dormir um pouco todos os dias, um personagem com esta vantagem consegue permanecer acordado durante uma seqüência de noites igual ao seu Vigor em número. Apesar de permanecer acordado, ele ainda pode recuperar os Níveis de Fadiga perdidos se descansar. Entretanto, o personagem ainda perde um Nível de Fadiga por dia que passar sem sono e não pode recuperar os níveis perdidos desse modo até vir a dormir um pouco.

## Coração de Guerreiro

*"[Elrond] parecia venerável, como um rei coroado com muitos invernos, e ao mesmo tempo vigoroso como um guerreiro experiente, no auge da força."*
*– A Sociedade do Anel*

O clamor da batalha é música para seus ouvidos, conferindo a você o poder de continuar lutando quando a fadiga já tiver expulsado outros guerreiros do campo.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +4 nos testes de Vigor para resistir à Fadiga produzida pela batalha.

**Aperfeiçoamento:** você pode dedicar opções adicionais a esta vantagem. Cada opção aumenta em +2 o bônus a ser adicionado ao resultado do teste (até um máximo de +8).

## Cabo-de-Guerra

*"– Mas não procuro aliados para a guerra. O poder de Elrond está em sua sabedoria, não nas armas, como se diz."*
*– Boromir, A Sociedade do Anel*

Através da experiência ou de uma habilidade natural, você possui um dom para o que se refere à tática e ao combate.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +1 no resultado do teste de Poliorcética e de todas as perícias de combate: Combate com Armas, Combate de Alcance e Combate Desarmado.

**Aperfeiçoamento:** você pode dedicar opções adicionais a esta vantagem. Cada opção aumenta em +1 o bônus a ser adicionado ao resultado do teste (até um máximo de +3).

## Cauteloso

*"Se ele ainda os seguia, era muito esperto e ágil."*
*– A Sociedade do Anel*

Naturalmente prudente e alerta, você reage ao perigo mais rapidamente que os demais.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +3 nos testes de Presteza para determinar a iniciativa.





## Maestria com Armas

*"Os homens armados que estavam por perto bateram suas armas, gritando: — O Senhor dos Cavaleiros irá cavalgar."*
*— As Duas Torres*

Sua perícia com a espada e a lança é lendária. Os aliados olham para você tomados de admiração e os adversários pelo medo.

**Requisito:** Combate com Armas +4.

**Efeito:** selecione uma arma dentre suas especialidades em Combate com Armas. Você recebe um bônus igual a +3 nos testes de Combate com Armas ao usar essa arma.

## Sábio

*"— Aqui nomeio agora meu hóspede, Gandalf Capa-Cinzenta, o mais sábio dos conselheiros (...)."*
*— Théoden, As Duas Torres*

Você é considerado um sábio e as pessoas buscam seus conselhos judiciosos.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +1 em todos os testes das perícias ligadas a Saber e da reação Sabedoria.

**Aperfeiçoamento:** você pode dedicar opções adicionais a esta vantagem. Cada opção aumenta em +1 o bônus a ser adicionado ao resultado do teste (até um máximo de +4).

## Mateiro

*"Mas, de qualquer forma, os hobbits conseguem se movimentar em silêncio nas florestas, absolutamente em silêncio."*
*— O Hobbit*

Você possui perícia inigualável em regiões incultas e consegue seguir rastros ou esconder-se onde os demais falhariam.

**Efeito:** você recebe um bônus igual a +1 nas perícias ligadas à natureza – como Sobrevivência, Rastrear e Noção do Clima – e em Dissimulação quando esta for usada para se esconder ou mover-se silenciosamente através de áreas naturais.

**Aperfeiçoamento:** você pode dedicar opções adicionais a esta vantagem. Cada opção aumenta em +1 o bônus a ser acrescentado ao resultado do teste (até um máximo de +4).



# Defeitos

Efeitos são características negativas: impedimentos, complicações, problemas e ameaças que afetam um personagem, normalmente fazendo com que seja mais difícil para ele atingir seus objetivos. Ao planejar as crônicas, o Narrador deve revisar os defeitos de cada personagem e ver como podem afetar a história que tem em mente ou nela ter um papel. Desse modo, ele pode melhor talhar a história aos personagens.

## Arrogante

*"— (...) os que vagueiam pela Terra dos Cavaleiros seriam mais sábios se fossem menos arrogantes nestes dias duvidosos."*
*— Éomer, As Duas Torres*

Desdenhoso em relação a pessoas de posição inferior ou a povos que não o seu, o personagem tem problemas para entendê-los ou falar-lhes amavelmente.

**Efeito:** você não pode gastar pontos de Coragem em testes de perícias sociais.

## Fúria da Batalha

*"Pois mais uma vez o desejo da batalha corria em suas veias, e ele ainda estava ileso, e era jovem, e era rei: senhor de um povo cruel."*
*— O Retorno do Rei*

Na guerra, um desejo ou uma fúria pelo combate domina o personagem. Ele não consegue deixar o campo de batalha enquanto restar um único adversário para lhe fazer oposição.

**Efeito:** quando luta, o personagem não consegue bater em retirada ou render-se enquanto um único adversário continuar de pé, mesmo se ele tiver sofrido ferimentos sérios ou outros assuntos exigirem sua atenção. Sua fúria de batalha mantém o personagem na refrega a menos que ele gaste um ponto de Coragem.

**Aperfeiçoamento:** em algumas pessoas, as chamas da fúria ardem com

mais intensidade e elas podem comprar este defeito mais de uma vez:

**Fúria da Batalha 2:** você não apenas não consegue abandonar a batalha até todos os inimigos estarem vencidos, você não consegue abster-se de matar os inimigos derrotados a menos que gaste um ponto de Coragem.

**Fúria da Batalha 3:** em combate, você perde todo o controle de si próprio e continua a atacar todo mundo, mesmo seus companheiros e aliados, até não restar mais ninguém capaz de lutar ou você gastar um ponto de Coragem.

## Código de Honra

*"– Podem ir! – disse Aragorn.*
*– Mas mantenham a honra que puderem, e não corram!"*
*– O Retorno do Rei*

Você norteia sua vida por um código moral, pouco se importando com os prejuízos que possa vir a sofrer em decorrência disso, devido à satisfação e à honra que isso lhe traz.

**Efeito:** você deve escolher um padrão pelo qual nortear sua vida, e o Narrador tem de dar sua aprovação. Por exemplo, você poderia recusar-se a dizer falsidades, recusar-se a atacar inimigos desavisados, recusar-se a obedecer as ordens de qualquer homem que ainda não tenha se mostrado melhor que você, ou jurar não desfrutar da companhia de nenhuma mulher a não ser seu verdadeiro amor. Se você violar seu código, mesmo sem querer, outros personagens fazendo testes de Renome para determinar se conhecem você recebem um bônus igual a +2 no resultado do teste e automaticamente sabem a respeito da violação, caso tenham sucesso.

## Covarde

*"– É verdade que ainda não estamos em guerra declarada contra a Terra Negra, e existem alguns, próximos do ouvido do rei, que lhe dão conselhos covardes (...)"*
*– Éomer, As Duas Torres*

Você não possui o coração de um guerreiro. O medo da batalha e de outros perigos é esmagador e você se acovarda nos momentos em que a bravura é mais necessária.

**Efeito:** ao ser confrontado por qualquer perigo, tal como a batalha ou ameaças (qualquer uso da perícia Intimidar que consiga um resultado maior ou igual a 10 no teste), o personagem é obrigado a fugir, ceder à ameaça ou reagir de alguma outra maneira apropriada, a menos que gaste um ponto de Coragem.

## Mutilação

*"Um de seus olhos fora cegado para sempre, e ele mancava devido a um ferimento na perna, mas mesmo assim disse:*
*– Muito bem! Conquistamos a vitória! Khazad-dûm é nossa!"*
*– O Retorno do Rei*

O personagem sofreu um ferimento grave em combate que o aleijou, tornando-o agora menos capaz de lutar e viver aventuras.

**Efeito:** você deve conversar com seu Narrador e determinar qual o ferimento sofrido e seus efeitos. Talvez um ferimento na perna o deixasse coxo (reduza todas as taxas de deslocamento e marchas pela metade), ou um ferimento no braço o deixasse aleijado (escolha um braço aleatoriamente e perca todo o uso dele), ou cego de um olho (sujeito a uma penalidade igual a –5 sobre o resultado do teste de todos os ataques à distância).

## Segredo Sombrio

*"– Mas você, Gandalf! Pelo menos por você eu lamento, e me solidarizo com sua vergonha. Como é possível agüentar uma companhia dessas?"*
*– Saruman, As Duas Torres*

Seu coração guarda algum segredo medonho, tão terrível que envergonharia você caso fosse descoberto.

**Efeito:** converse com seu Narrador e determine que tipo de segredo seu personagem tem. Deve ser algo que o prejudique caso seja revelado, mas não algo tão pouco heróico que o impeça de se juntar aos seus companheiros em nobres aventuras. Por exemplo, a traição de Saruman foi um Segredo Sombrio carregado por ele durante muitos e longos anos, mas nenhum herói de verdade poderia ter um segredo desses, pois isso significaria que ele não tem nada de heróico. Entre os Segredos Sombrios apropriados para heróis incluem-se ter demonstrado covardia outrora, manter um caso amoroso com a esposa de outro homem, ou alegar falsamente pertencer a uma estirpe elevada.

Ao encontrar alguém que conhece seu Segredo Sombrio, o personagem fica sujeito a uma penalidade igual a –10 em todos os testes de perícias sociais e em quaisquer outros testes que o Narrador julgar que seriam afetados.

## Beócio

*"– Você se transformou num tolo, Saruman, e apesar disso causa pena."*
*– Gandalf, As Duas Torres*

Sua mente não se volta com facilidade para os assuntos próprios do estudo e do saber e você pouco se preocupa com essas coisas.

**Efeito:** ao gastar Coragem num teste de qualquer perícia ligada a Saber, você recebe um bônus igual a +2, ao invés dos usuais +3.

## Mouco

*"– Não escutei e não vi nada nas últimas duas noites."*
*– Frodo, As Duas Torres*

Sua audição é ruim. As outras pessoas geralmente têm de falar alto para garantir que o personagem ouça-lhes as palavras.

**Efeito:** o personagem está sujeito a uma penalidade igual a –2 nos testes da perícia Observar (Audição).

## Picega

*"Não conseguia ver nada exceto as estrelas rodopiantes, e na distância, à sua direita, vastas sombras contra o céu onde as montanhas do sul passavam marchando."*
*– O Retorno do Rei*

Sua visão é ruim. Você tem dificuldades para enxergar objetos que os demais percebem com clareza.

**Efeito:** você está sujeito a uma penalidade igual a –2 em todos os testes da perícia Observar (Avistar).

## Dever

*"– Até logo, por enquanto! – disse ele. – Tenho tarefas a cumprir até o pôr-do-sol, como todos os outros aqui, eu acho."*
*– Beregond, O Retorno do Rei*

Uma obrigação lhe foi imposta, seja devido a uma promessa feita por você, sejam as responsabilidades que você e sua família têm devido à posição ou à sua herança, ou por sua própria noção de honra. Se você fracassar em cumprir seu dever, outras pessoas podem ter menos consideração por você.

**Efeito:** os efeitos de um Dever dependem de sua obrigação (que você deve escolher depois de conversar com seu Narrador). Um personagem conhecido por ter fracassado no cumprimento de seu Dever geralmente está sujeito uma penalidade igual a –5 (ou mais) sobre os resultados de todos os testes de perícias sociais.

Os nobres freqüentemente têm Deveres relativos à sua posição. Um nobre que negligencia seu Dever, seja este estabelecido por lei ou simplesmente assumido devido a um antigo costume ou às expectativas de seu povo, perde todas as suas habilidades especiais que o requeiram, até encontrar uma maneira de compensar sua falha.



## Inimigo

*"– Devemos pressionar nosso Inimigo, e não mais esperar que ele ataque."*
*– Aragorn, O Retorno do Rei*

Sua conduta heróica e seus objetivos angariaram-lhe um inimigo que inveja suas realizações e, se puder, vai tentar impedi-lo de obter mais sucesso. Seja esse inimigo um único homem ou um pequeno grupo de homens, o certo é que nada o impedirá de tentar derrotar você.

**Efeito:** depois de conversar com seu Narrador, você deve escolher uma única pessoa (Saruman, um líder dos terrapardenses, etc.) ou um pequeno grupo (uma tribo de orcs, os guardiões do Norte, etc.) para ser seu Inimigo. Embora ele – ou eles – não possam trabalhar contra você em toda e qualquer aventura, seu Inimigo sempre demonstra má vontade e geralmente encontra meios de atrapalhar – ou até mesmo tentar matar – seu personagem.

As ações de seu Inimigo dependem dos planos do Narrador. Tipicamente, ao preparar uma aventura, o Narrador lança 1d6. Se o resultado for igual a 1, seu Inimigo torna-se parte da história. Isso pode significar um ataque, mas poderia envolver outros modos de interferir em seus planos, como tomar sua mulher e seu filho como reféns ou roubar o livro de sabedoria de que você precisa.

**Aperfeiçoamento:** se você quiser transformar um grupo grande ou poderoso em seu Inimigo – todos os orcs, todos os servos da Sombra – ou se quiser que seu Inimigo se oponha a seu personagem com mais freqüência (1 – 2 em 1d6), você recebe duas opções em compensação por este defeito, ao invés de uma só como de praxe.

## Fidelidade

*"– Aqui juro fidelidade e serviço a Gondor, e ao Senhor e Regento do reino (...)"*
*– Pippin, O Retorno do Rei*

Você fez um voto de vassalagem e obediência a um senhor ou soberano e deve agora cumprir-lhe as ordens e outras exigências de seu juramento. Se falhar em manter a palavra empenhada, você passa a sofrer todo o peso do desagrado de seu senhor e do escárnio de outros homens.

**Efeito:** em virtude de seu juramento, você deve obedecer às ordens legítimas de seu senhor e soberano e ele deve retribuir com as recompensas e as honras devidas a alguém de sua estatura e serventia. Se quebrar seu juramento, ele pode punir seu personagem como achar melhor, que fica sujeito a uma penalidade igual a –10 em todos os testes de perícias sociais que envolvam aqueles que têm conhecimento de sua infidelidade, até o personagem encontrar uma maneira de reparar seu erro.

Geralmente, você pode apenas jurar Fidelidade a um nobre de cada vez. O Narrador pode permitir que você se declare vassalo de outros homens, como achar melhor.

## Destinado a Morrer

*"(...) e então estremeceu, pois de repente lhe ocorreu o pensamento de que aquele era o rosto de uma pessoa sem esperança que partia ao encontro da morte."*
*– O Retorno do Rei*

Fulminado pelo desespero e pela falta de esperança, seu personagem deseja a morte, ou pelo menos não procura evitá-la.

**Efeito:** ao enfrentar qualquer perigo, seja ele um adversário temível como o Senhor dos Nazgûl, ou um obstáculo praticamente intransponível como a passagem de Moria, seu personagem deve confrontá-lo e arriscar-se, a menos que gaste um ponto de Coragem.

## Ganancioso

*"– Alguém que, numa necessidade, não consegue jogar fora um tesouro está acorrentado."*
*– Aragorn, As Duas Torres*

Ávaro e mesquinho, você deseja ouro e riquezas acima de todas as coisas.

**Efeito:** quando coisas de valor atravessam seu caminho, você deve gastar um ponto de Coragem para resistir à tentação. Do contrário, você tem de fazer todo o possível para obtê-las.

## Ódio

*"Saruman ficou de pé, e olhou para Frodo. Havia uma expressão estranha em seus olhos, um misto de surpresa, respeito e ódio."*
*– O Retorno do Rei*

Você sente abominação ou rancor por uma pessoa ou pessoas e não consegue esconder seu desdém, a não ser fazendo um grande esforço.

**Efeito:** você tem de escolher uma pessoa, grupo, ou pessoas a quem odiar. A vítima de seu ódio deve ser alguém com quem você geralmente poderia gozar de relações cordiais – ou no mínimo neutras. Você não pode ter Ódio pelos servos da Sombra, pois todos os Povos Livres odeiam a Sombra da mesma forma que ela os odeia. Ao tratar com o objeto de seu ódio, você deve gastar um ponto de Coragem para que sua antipatia não fique evidente e faça com que você esteja sujeito a uma penalidade igual a –10 no resultado de todos os testes de perícias sociais.

## Juramento

*"'E, se o Oeste se mostrar mais forte que teu Mestre Negro, esta maldição eu lanço sobre ti e teu povo: jamais descansar enquanto o juramento não for cumprido.'"*
*– Isildur, O Retorno do Rei*

Seu personagem fez um juramento poderoso e solene que restringe seus movimentos com mais força do que as mais poderosas algemas de aço. Caso quebre seu voto, ele terá um destino terrível.

**Efeito:** converse com seu Narrador para determinar a natureza de seu Juramento. Ele vai se lembrar disso e encontrará maneiras de torná-lo parte da crônica. Quando convocado a cumprir seu juramento, seu personagem terá de fazê-lo não importa a que custo. Se não o fizer, a pessoa a quem ele prestou o juramento poderá amaldiçoá-lo (ver página 164). Se a pessoa não quiser ou não puder fazê-lo, o poder sutil do destino punirá o personagem da maneira apropriada, mesmo além túmulo, se for necessário. Somente quando o personagem encontrar uma maneira de satisfazer os termos de seu voto, ou alguém com esse direito o liberar do juramento, é que ele poderá escapar de seu destino e conhecer a paz.



## Orgulhoso

*"– Não fui enviado para implorar nenhum favor, mas apenas para procurar o significado de um enigma."*
*– Boromir, A Sociedade do Anel*

Voluntarioso e senhor de um orgulho inacreditável, você não tolera muito bem insultos ou provocações e raramente aceita conselhos alheios.

**Efeito:** se alguém escarnecer ou insultar seu personagem, mesmo que delicadamente, você deve gastar um ponto de Coragem para não se ressentir. Caso se ressinta, ele deve reagir de maneira apro-

priada, seja lembrando-se do insulto de modo a poder desagravá-lo mais tarde, respondendo na mesma moeda ou atacando quem o atormenta. Do mesmo modo, se alguém o provocar dizendo que ele carece de bravura ou de habilidade, o personagem tem de gastar um ponto de Coragem ou aceitar o desafio implícito na provocação, não importando quão tolo ou perigoso ele seja. Se receber uma forte recomendação sobre um assunto de importância, o personagem tem de gastar um ponto de Coragem ou rejeitar completamente o conselho, não importa quão bem fundado ele seja.

## Imprudente

*"[Smaug] desceu então num vôo rasante, atravessando a chuva de flechas, imprudente em sua fúria, sem tomar o cuidado de expor aos inimigos apenas os flancos cobertos de escamas (...)"*
*– O Hobbit*

Você desdenha a perda de tempo e o esforço envolvidos em planos e preparativos sutis, preferindo acima de tudo a ação, mesmo a ação precipitada.

**Efeito:** se se envolver num teste físico e gastar um ponto de Coragem, você recebe apenas um bônus igual a +2 ao invés do usual +3. Se outras pessoas tentarem dissuadi-lo do curso de ação escolhido, todos os testes que fizerem com este objetivo estarão sujeitos a uma penalidade igual a –5.

## Rival

*"Na época muitos pensaram que Thorongil tinha partido antes que seu rival se tornasse senhor (...)"*
*– O Retorno do Rei*

Por razões merecidas ou não – e talvez até mesmo desconhecidas – você ganhou a rivalidade de uma outra pessoa de posição e poder iguais aos seus.

**Efeito:** depois de conversar com seu Narrador, você deve escolher uma única pessoa, no mínimo um personagem igual ao seu em poder e prestígio, como seu Rival. Deve ser alguém com quem você geralmente poderia gozar de relações cordiais – ou no mínimo neutras –, como um servo do mesmo senhor ou um soldado do mesmo exército. Apesar de não poder trabalhar contra você em todas as aventuras, seu Rival muitas vezes tenta atrapalhar você e fazer com que pareça inferior a ele. Embora não deseje ferir você fisicamente nem provocar-lhe a morte – se o fizesse, seria um Inimigo – seu Rival faz o que pode para frustrar seus objetivos – desde que estes não coincidam com os dele – e humilhar você.

As ações de seu Rival dependem dos planos do Narrador. Geralmente, ao preparar uma aventura, o Narrador joga 1d6. Se obtiver um resultado igual a 1, seu Rival torna-se parte da história. Pode ser que ele procure superar você num torneio ou numa proeza com as armas, roubar-lhe a amada, conseguir favores de seu senhor que normalmente recairiam sobre você, ou encontrar meios semelhantes de estorvar ou exasperar você.

**Aperfeiçoamento:** se você quiser que seu Rival o importune com mais freqüência (resultado igual a 1ou 2 em 1d6), você recebe duas opções em compensação por este defeito, ao invés de uma só como de praxe.

## Recuperação Lenta

*"À menção da palavra fome, uma luz esverdeada se acendeu nos olhos opacos de Gollum, que pareceram saltar mais que nunca daquele rosto magro e de aparência doentia."*
*– As Duas Torres*

Doentio, ou simplesmente fraco, tanto fisicamente quanto em vontade, seu personagem se recupera lentamente quando é ferido ou abatido por enfermidades.

**Efeito:** se tiver a oportunidade de se curar naturalmente, seu personagem sara duas vezes mais lentamente que os demais, recuperando apenas 1 ponto de Saúde enquanto os outros recuperam 2.

## Teimoso

*"– Malditos anões com sua teimosia! – disse Legolas."*
*– A Sociedade do Anel*

Turrão e orgulhoso, você se recusa a obedecer outras pessoas quando acha que as ordens são ofensivas, ou a mudar de idéia depois de ter tomado sua decisão.

**Efeito:** se se decidir por uma ação contrária à sugerida, seu personagem é obrigado a resistir a todas as tentativas de abalar sua decisão de não obedecê-la, a menos que gaste um ponto de Coragem.

## Fraco

*"Uivando de dor e medo, mas enfurecido, o orc avançou sobre ele com a cabeça baixa"*
*– O Retorno do Rei*

Você tem baixa tolerância à dor.

**Efeito:** aumente em –2 todas as penalidades por ferimentos sofridos. Por exemplo, quando Incapacitado, você está sujeito a uma penalidade igual a –6 sobre o resultado do teste, e não os –4 usuais.

## Frágil

*"Sua força de vontade foi muito fraca e lenta para impedir-lhe o movimento da mão, que buscou a corrente e agarrou o Anel."*
*– O Retorno do Rei*

Você tem pouca força de vontade e normalmente tem dificuldade em resistir aos agrados ou às ameaças de outras pessoas.

**Efeito:** você está sujeito a uma penalidade igual a –2 nos testes de Força de Vontade.

**Aperfeiçoamento:** você pode dedicar opções adicionais a este defeito. Cada opção aumenta em –2 a penalidade a ser aplicada ao resultado do teste (até um máximo de –8).

*Capítulo Sete*

# PALAVRAS DE PODER E RUNAS DE FORÇA

*"– Não trema! Se você se intromete nos assuntos dos Magos, deve estar preparado para coisas desse tipo."*
*– Gandalf, As Duas Torres*

A mágica espalha-se por toda a Terra-média. Desde o fundo dos mais remotos fossos de Sauron até os cumes das mais altas montanhas das Hithaeglir, é uma parte integral da terra e do povo, mesmo que a maiorias das pessoas nunca venha a presenciar o lançamento de um encanto ou o vôo de um dragão.

## A Natureza da Mágica na Terra-média

A mágica na Terra-média tem dois aspectos que você deve levar em consideração: a manipulação geral da mágica pelos personagens (geralmente por meio do lançamento de encantos) e a mágica sutil encontrada em toda o mundo.

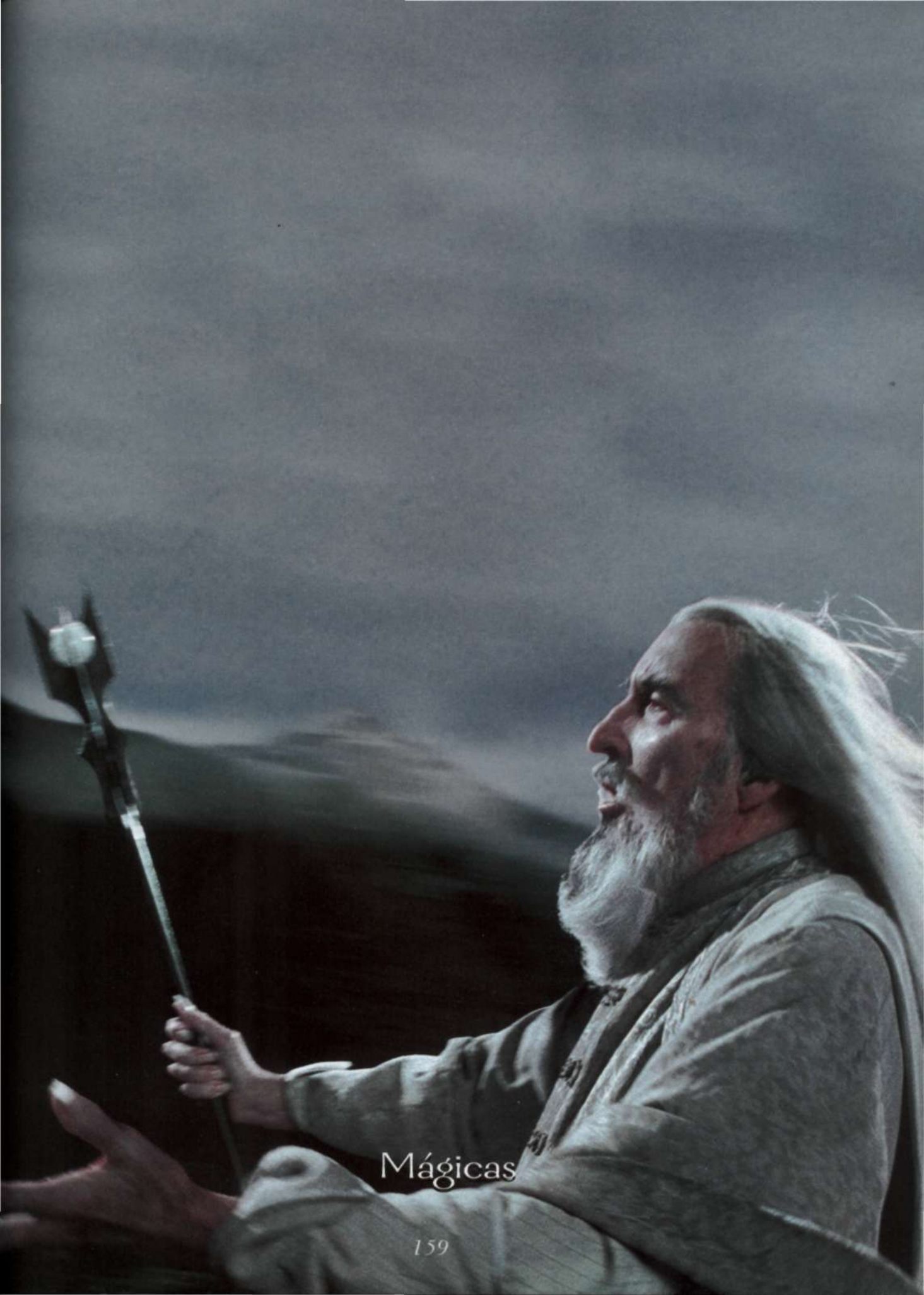
### Encantamentos e Tipos de Mágica

De modo geral, a mágica da Terra-média é dividida em dois tipos: magia e feitiçaria.

#### Magia

A maioria dos encantos e dos poderes mágicos usados pelos personagens corresponde à magia: o termo genérico utilizado na Terra-média para descrever essas coisas. Embora os mágicos e magos sejam raros e geralmente furtivos, existe na Terra-média uma forte tradição de prática mágica. Para algumas coisas, como abrir e trancar portas, há dúzias de encantos diferentes, embora alguns possam ser aplicados em condições tão limitadas (funcionam apenas num tipo específico de porta, por exemplo) que são de pouca utilidade para a maioria dos personagens.

Todas as raças – mesmo a dos orcs – são capazes de aprender a lançar encantos de magia, embora nem todas necessariamente se aproveitem desse fato. Por exemplo, praticamente não existem regis-


Mágicas

tros de que algum hobbit tenha alguma vez estudado mágica ou lançado encantos, e os anões raramente praticam a mágica, e quando o fazem é geralmente por meio de seu artesanato ou gravando runas. Mesmo ao utilizar os mesmos encantos, cada raça os executa de maneira diferente. A mágica élfica é tão poderosa quanto refinada, empregando encantos – geralmente lançados por meio de canções – ou manifestando-se como habilidades especiais. A mágica orc é rude e grosseira, usada principalmente para ferir e matar. A mágica dos homens pode variar grandemente de um reino para outro – e mesmo de um mágico para outro – dependendo das tradições estudadas e do saber disponível ao encantador.

Raças diferentes podem também perceber a mágica de maneira diferente. Para os elfos, a mágica é tão natural e uma parte tão expressiva da existência que eles não a consideram sobrenatural ou estranha, como o fazem outras raças. Os homens consideram a mágica como algo a se estudar e aprender, um corpo de conhecimento aberto apenas aos verdadeiramente sábios e poderosos. A perspectiva dos anões parece estar a meio caminho entre esses dois extremos.

A coisa mais importante a se lembrar em relação a encantos e mágica na sua crônica é que a mágica, como parte inerente da Terra-média, tanto define-se pela qualidade especial do cenário como também a reflete. Na Terra-média, os encantos mágicos tendem a ser simples e de baixo poder, em comparação com os encantos de outros cenários e jogos de fantasia. Os mágicos, e até mesmo os magos, não conseguem voar, invocar demônios, atravessar paredes nem fazer seus inimigos explodirem com raios de energia arcana. Nem mesmo Gandalf, o mago mais poderoso da terra durante a Guerra do Anel, seria capaz de matar o Rei dos Bruxos com um aceno da mão, arremessar bolas de fogo para destruir as legiões de orcs, consertar os portões de Minas Tirith com um encanto, ou transportar instantaneamente tanto ele mesmo quanto Frodo para Orodruin. Entretanto, ele e outros encantadores podiam abrir e fechar portas, estilhaçar objetos, conversar com animais e fazer fogo. Na Terra-média, um mundo de mágica sutil, com um quê de especial, essas habilidades tornam os encantadores poderosos e formidáveis, mesmo que não permitam a eles matar sem esforço um inimigo depois do outro.

## Feitiçaria

*"– É perigoso aprofundar-se nas artes do Inimigo, para o bem ou para o mau."*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

A *feitiçaria* é uma forma sombria e maligna de magia, uma forma abominável de mágica praticada principalmente pelo Inimigo e seus servos, como a Boca de Sauron e o Rei dos Bruxos. Inclui feitiços de suplício, ruína, agonia, desespero e morte. Sua essência reside na dominação e na subjugação das pessoas, no terror, na violência e no mal. Até certo ponto, qualquer encanto lançado com propósitos malignos, mesmo que seja um encanto de magia normal, pode ser incluído no domínio da feitiçaria num sentido filosófico. A feitiçaria proporciona maior poder mais rapidamente que a magia normal – e ainda alguns poderes não disponíveis por meio da magia regular – mas ao custo da contaminação do próprio ser do mágico. Somente os perversos, os tolos e os ávidos pelo poder a aprendem. Os sábios e os heróis evitam-na a todo custo.



Em geral, não se recomenda que os personagens dos jogadores conheçam feitiços. Não é uma forma de mágica a ser praticada por heróis. Para cada feitiço aprendido por um personagem, ele adquire um ponto de Corrupção. Esse ponto é permanente e é impossível livrar-se dele. Além disso, toda vez que um herói lançar um feitiço, ele deve passar num teste de Força de Vontade contra NA 15 para não adquirir mais um ponto de Corrupção (ver página 234).

Além disso, o personagem que conhece mesmo que um único feitiço fica sujeito a uma penalidade igual a –6 no teste de Vigor para resistir à Fadiga ao lançar qualquer encanto do "Fogo Secreto" (ver abaixo).

## Especialidades Mágicas e Métodos de Encantamento

*"Mas, sem dúvida, Gandalf fizera um estudo especial de encantamentos com fogo e luzes (...)."*
*– O Hobbit*

Alguns mágicos e magos dedicam um esforço especial ao estudo de algum aspecto particular da mágica ou de um método especial de encantamento. Isso facilita o lançamento de encantos desse tipo e aumenta a resistência aos efeitos desgastantes do ato. Em termos de jogo, eles o fazem ao comprar as habilidades de ordem Especialidade Mágica, Especialidade Mágica dos Magos, Método de Encantamento ou Método de Encantamento dos Magos, descritas no Capítulo Quatro.

### Especialidades Mágicas

Uma especialidade num determinado tipo de encantamento aplica-se a qualquer tipo de encanto que se encaixe nessa categoria, seja como for que o personagem venha a lançá-lo. Entre as categorias possíveis incluem-se:

**Ar e Tempestade:** encantos relativos às condições do tempo, tempestades, nuvens, nevoeiros e ventos, como *Criar Neveiro, Urdidura da Névoa, Raio* e *Domínio dos Ventos*.

**Animais e Aves:** encantos relativos a animais, aves e talvez até mesmo plantas, como *Mensageiro Animal, Língua dos Animais* e *Invocação de Animais*.

**Fogo, Fumo e Luz:** encantos relativos aos vários aspectos do fogo, como *Clarão Ofuscante, Centelhas Ardentes, Criar Luz* e *Atear Fogo*.

**Fogo Secreto:** encantos que manifestam o poder do bem e da liberdade, os poderes aos quais servem os Sábios, como *Criar Luz, Chama de Amor, Encanto de Cura* e *Resistir ao Medo*.



**Feitiçaria:** em geral os servos de Sauron se especializam nas artes negras da mágica, como *Rajada de Feitiçaria, Evocar o Medo* e *Destruição*.

**Água:** encantos relativos aos rios, riachos e à água em geral, como *Criar Neveiro, Urdidura da Névoa* e *Modelar a Água*.

Observe que alguns encantos encaixam-se em mais de uma categoria.

### Métodos de Encantamento

A maioria dos encantos é lançada da maneira padrão, descrita no parágrafo "Lançando Encantos", logo a seguir. Todos os encantos podem ser lançados desse modo a menos que haja alguma coisa indicada em contrário. É impossível especializar-se no modo padrão de encantamento. Entretanto, como se encontra indicado nas descrições individuais dos encantos, alguns deles podem ser lançados por meio de runas ou canções de poder, e os personagens podem comprar a habilidade Método de Encantamento ou Método de Encantamento dos Magos para utilizar esses métodos.

**Runas:** este é um método de encantamento freqüentemente usado pelos anões. Empregar runas envolve desenhar, gravar ou entalhar símbolos rúnicos de poder sobre ou no interior de um objeto, que o encantador deseja proteger ou utilizar. Devido a essa exigência, os personagens não podem lançar muitos encantos – incluindo-se a maioria dos encantos de ataque, como *Raio* – desse modo, já que não haveria nada no que o personagem pudesse escrever ou gravar a runa. Lançar um encanto desse modo requer muito mais tempo que o normal, mas os efeitos também duram mais tempo que o normal. O tempo de lançamento (ver página 171) é igual a um minuto ou ao dobro do tempo indicado, o que for maior. Durante esse tempo, o encantador deve escrever runas no objeto ou coisa afetados. A duração do encanto aumenta em 50%.

**Canções de Poder:** os encantadores élficos geralmente dão preferência a esse método, embora os demais possam também utilizá-lo. Uma canção de poder, embora exija mais tempo para se "lançar" (cantar) do que um encanto normal, tem um poder maior que a magia normal. O tempo de lançamento dos encantos que podem ser cantados é igual a um minuto ou ao dobro do tempo indicado, o que for maior. O dano ou outros efeitos quantificáveis do encanto aumentam em 50%.

O fato de um encantador conhecer um determinado método de encantamen-

to não significa que ele é obrigado a usá-lo sempre que lançar um encanto, ou que não possa aprender encantos que não podem ser lançados com esse método. Um encantador que sabe lançar encantos com runas poderia lançar *Encanto de ruína* normalmente (sem receber os benefícios ou desvantagens das runas) ou aprender *Criar Luz* (um encanto não suscetível ao encantamento por runas). De modo similar, um mágico poderia lançar um encanto normalmente, simplesmente entoando a fórmula, sem utilizar as regras das canções de poder.

## A Mágica Sutil da Terra-média

Como mencionado anteriormente, a mágica existe em toda a Terra-média. Sutil, com um quê de especial, e evocativa, ela é um elemento chave do cenário ao qual o Narrador deve sempre estar atento e que ele pode usar para intensificar a atmosfera e o sabor da crônica.

Por ser naturalmente mágica, a Terra-média possui certas qualidades que as terras mundanas não têm. De modo similar, é palco de eventos e ocorrências que não poderiam acontecer em outros mundos. O Narrador pode introduzir essas qualidades e esses eventos em suas histórias, permitindo que os personagens se aproveitem deles ou metam-se em encrencas. Ao entenderem as regras que governam o funcionamento dessa mágica sutil, por causa deles os jogadores poderão encontrar maneiras de fazer uso dela, incrementando tanto suas próprias habilidades quanto a crônica como um todo. Vejamos a seguir alguns exemplos.

## A Justiça das Coisas

A mágica sutil da Terra-média tem seu maior efeito dramático quando demonstra, reflete ou reforça a justiça (ou a injustiça) de certas ações. Repercute emoções fortes, particularmente as benignas, mas também os sentimentos negativos. Ajuda a transformar o mundo naquilo que deveria ser, num sentido ideal ou romântico, e permite que Aquilo Que É Justo se manifeste. Por exemplo, a mágica poderia fazer com que flores sempre desabrochassem num lugar onde dois personagens heróicos confessaram seu amor um pelo outro, ou poderia garantir que o céu permaneça claro e o tempo agradável para a coroação de um rei, porque é Justo que essas coisas sejam assim.

## O Reflexo da Natureza

Na Terra-média, as condições do tempo e outros efeitos naturais refletem e personificam os grandes acontecimentos, ou as qualidades morais de certas ações. Quando Sauron envia suas forças para a guerra, uma tempestade sombria surge no Leste (seu bastião), obliterando a esperança de Gondor. Mas quando os destinos da batalha se alteram e os Capitães do Oeste ganham o controle da situação, a luz do sol rompe as nuvens, dispersando a escuridão e trazendo nova esperança. Sempre que os Nazgûl sobrevoam algum lugar, ou seu grito é ouvido, o vento subitamente torna-se gélido. Próximo a Mordor, a luz do sol parece profanada aos olhos de Frodo e Sam, corrompida pela vontade maligna do Inimigo.

A mágica sutil dá forma e afeta até mesmo à própria terra. Em lugares como Valfenda e Lórien, a terra é luminosa e linda, quer se mantenha selvagem ou tenha sido modelada pela mão dos homens ou dos elfos. Mas nos lugares controlados pelo Inimigo, ou em suas proximidades, dominam a desolação, a impureza e a dessecação. Esta qualidade afeta não apenas a aparência da terra, mas também as pessoas que nela vivem ou que a visitam. Em Valfenda, o medo e a ansiedade desaparecem como a neblina numa manhã ensolarada. Aqueles que se banham no Nimrodel sentem que o cansaço é lavado do corpo. Os que viajam pelas terras devastadas de Sauron descobrem que ali é difícil descansar ou recuperar-se.

De modo similar, nos lugares foi feita alguma maldade ou o mal antes habitava, uma sombra paira sobre a terra. No local onde Smaug caiu no Lago Comprido, nenhuma embarcação navega e ninguém se atreve a nadar. No lugar onde os trolls viveram outrora, as coisas não parecem certas para os inimigos de Sauron. A Sombra infectou quase toda a Floresta das Trevas com seu horror.

Não apenas o mal, mas também uma grande tragédia pode marcar a terra. Em toda Eregion ecoa o lamento pelos noldor que há muito partiram e que ali viveram eras atrás. A voz de Nimrodel pode ser ouvida próximo ao riacho que leva seu nome. O solo onde o corpo de Snawmana foi queimado continua negro e estéril para sempre*. A mágica sutil pode afetar objetos também. Vide as mãos ardentes de Denethor que sempre aparecem no *palantír* que ele segurava quando morreu.

A mágica sutil também reflete o uso ou o efeito de alguns encantos e perícias. Por exemplo, nas circunstâncias corretas, o uso da perícia Intimidar ou o lançamento de *Evocar Assombro* pode provocar uma mudança repentina das condições meteorológicas. Pode ser que o céu se feche e comece a trovejar, ou talvez as nuvens se separem e permitam a passagem de um raio de sol.

Em alguns lugares, a terra parece quase viva, ou pelo menos dotada de sentimentos e motivações. Por exemplo, Gimli descreve Caradhras como se o pico fosse motivado pela "má vontade", atribuindo a ele um certo grau de malícia obstinada. Os ventos do Oeste dispersam os últimos restos dos espíritos de Sauron e Saruman. A própria existência dos ents, manifestações do espírito e das necessidades das árvores, é a forma definitiva dessa personificação do mundo natural.

O Narrador pode representar esses efeitos de muitas maneiras numa crônica. Encantadores, elfos e outros personagens sensitivos poderiam ter direito a testes de Percepção, Saber ou outras perícias apropriadas para reconhecer a sombra que paira sobre uma área, ou as qualidades benéficas de uma região. Para refletir a impressão de uma região, o Narrador pode dar bônus ou aplicar penalidades nos testes de Vigor para resistir à Fadiga, aumentar ou diminuir a velocidade com que os personagens recuperam Níveis de Fadiga perdidos ou os ferimentos se cicatrizam, impor modificadores sobre os efeitos ou NAs de Fadiga dos encantos, ou tornar certos atributos ou perícias - particularmente Porte, Inspirar e Intimidar - mais fáceis ou mais difíceis de se usar.

* N. do T.: Há um erro aqui. Snawmana foi enterrado e sobre a cova a relva cresceu verde e alta. O corpo do falcão-do-inferno montado pelo Senhor dos Nazgûl é que foi queimado e ali o solo permaneceu negro e árido.

## Língua dos Animais

Na Terra-média, muitos animais pensam e sabem até mesmo falar. O gado e os cavalos de Beorn podem falar com ele. As aranhas da Floresta das Trevas têm uma fala maligna e sibilante. Os anões de Erebor há tempos conversam com os corvos locais e reconhecem a sabedoria tordos. As raposas especulam sobre dos passeios noturnos de hobbits pelo Condado. As grandes águias são capazes de falar em voz alta. Algumas vezes, como no caso das águias, os personagens e os animais conseguem conversar livremente. Em outros casos, são necessários encantos.

## Exaltando os Valorosos

A mágica sutil também exalta e auxilia aqueles que são heróicos e valorosos, ao mesmo tempo em que não socorre – e talvez até atrapalhe – os maliciosos e os perversos. Por exemplo, a mágica ajuda Bard a matar o dragão Smaug, mostrando a ele com precisão o lugar certo para atingir o dragão e depois orientando a mira do arqueiro. O Anduin protege o corpo de Boromir, garantindo que ninguém o desonre. A mágica traz notícias importantes de longe, de modo que o irmão e o pai de Boromir conseguem ouvir o som de sua corneta quando de sua morte, embora ele esteja a léguas de distância. E, combinado à necessidade dramática, o mundo toma providências para que os heróis e seus companheiros cheguem oportunamente ao lugar onde precisam estar. Vide o encontro de Halbarad e seus guardiões com Aragorn perto de Isengard, ou a chegada de Aragorn a Pelargir, bem a tempo de impedir os Corsários e tomar-lhes os navios.

O Narrador pode simular um pouco dessa qualidade da mágica sutil – como ajudar na matança de animais cruéis – proporcionando um bônus por *heroísmo dramático*. Quando um personagem incumbir-se de uma tarefa crucial e heróica, e o jogador interpretar bem, o Narrador pode conferir a ele pontos adicionais de Coragem a serem utilizados somente nessa tarefa em algumas situações. Bônus diretos sobre os resultados dos testes ou a vantagem temporária Graças da Sorte podem ser ainda mais apropriados.

Entretanto, os Narradores não devem tentar simular outras facetas dessas questões com as regras do jogo. Ao contrário, podem simplesmente incluí-las como elementos da história que ilustram a natureza da Terra-média. Alguns aspectos da mágica sutil, particularmente as chegadas oportunas, podem exigir a estruturação cuidadosa de uma aventura ou a orquestração das ações dos personagens dos jogadores, mas com um pouco de preparação isso não deve ser um grande problema.



## O Poder das Palavras

*"A mudança na voz do mago era assombrosa. De repente ficou ameaçadora, poderosa, dura como pedra. Uma sombra pareceu passar sobre o sol alto (...)"*
*– A Sociedade do Anel*

Graças à mágica sutil da Terra-média, as próprias palavras podem ter poder. A língua dos elfos freqüentemente fica gravada nas mentes daqueles que a ouvem, e a invocação de Elbereth, de outros valar, ou algumas vezes de outros poderes – como Tom Bombadil – pode trazer esperança e coragem às pessoas boas aprisionadas em lugares sombrios. Por outro lado, como mostra a enunciação, por Gandalf, da inscrição do Anel na língua negra, palavras malignas podem escurecer as sombras e fazer com que corações resolutos fraquejem.

Os Narradores podem usar qualquer efeito apropriado descrito na lista que veremos a seguir para simular o poder das palavras.

**Coragem Realçada:** ao invocar o nome de Elbereth ou de outro vala e gastar um ponto de Coragem numa tarefa, o personagem recebe um bônus igual a +4 ao invés do usual +3.

**Inspiração:** pronunciar ou ouvir os nomes dos valar ou outras palavras inspiradoras confere

um bônus igual a +2 nos testes da perícia Inspirar ou da reação Força de Vontade nas tentativas de resistir ao uso da perícia Intimidar (Medo) e efeitos semelhantes.

**Afligir o Mal:** ao se enfrentar os principais servos do Inimigo, ou outras criaturas de grande maldade (como o Rei dos Bruxos, Laracna ou a Boca de Sauron), os nomes dos valar causam-lhes grande transtorno e dor, impondo uma penalidade igual a –1 em todos os testes de uma rodada.

**Dispersar o Desespero:** se os personagens estiverem num lugar como Mordor, onde a mágica sutil dificulta o descanso ou a reaquisição de Níveis de Fadiga, pronunciar nomes e palavras de inspiração e poder podem dispersar esses efeitos durante uma hora, uma vez ao dia.

É claro que existem algumas restrições às habilidades dos personagens de invocar o poder das palavras. Eles não podem simplesmente sair por aí gritando "Elbereth" e conseguindo bônus sempre que quiserem. Primeiro, invocar o poder das palavras requer no mínimo uma ação, algumas vezes uma ação plena. Segundo, os personagens só podem conseguir um bônus com a invocação do poder das palavras quando isso for dramaticamente apropriado: por exemplo, quando estiverem enfrentando um adversário poderoso e maligno, e não simplesmente ao lutarem com alguns orcs. Terceiro, eles devem interpretar a situação de forma apropriada, e não simplesmente dizer: "Meu personagem está gritando 'Elbereth!' E quero Coragem realçada."

O uso e os efeitos da invocação do poder das palavras ficam inteiramente a critério do Narrador.

## Juramentos e Maldições

*"– Essa é uma mentira que vem do Inimigo. Conheço os homens de Rohan, nossos aliados verdadeiros e destemidos, que ainda moram nas terras que ofertamos a eles há muito tempo."*
*– Boromir, A Sociedade do Anel*

Relacionado ao poder geral das palavras está o efeito de juramentos e maldições. Na Terra-média, os juramentos feitos têm efeito real, assim como as maldições lançadas sobre aqueles que vierem a quebrá-los. A maldição lançada por Isildur sobre os Homens Mortos do Templo da Colina é o exemplo mais conhecido, mas não é de forma alguma o único.

No *RPG O Senhor dos Anéis*, juramentos comprometedores são normalmente representados pelo defeito Juramento (página 156), embora possam também ocorrer como resultado da interpretação e do desenvolvimento da história. Se um personagem fizer um juramento – comprando ou não o defeito –, ele terá de mantê-lo. Se não o fizer, as conseqüências do perjúrio haverão de recair sobre ele com toda a força.

Quanto ao que podem vir a ser as conseqüências e o modo como afetarão o perjuro, dependem do juramento feito ou da maldição lançada, se houver alguma. Alguns juramentos podem conter o castigo por sua violação: "Que minha linhagem chegue ao fim e nenhum varão nasça de minha semente, se eu não encontrar você nos Vaus do Bruinen no solstício de verão." Outros juramentos são mais gerais, cabendo à vítima de perjúrio especificar o castigo com uma maldição – como fez Isildur – ou ao Narrador escolher uma penalidade apropriadamente dramática.

No caso de alguns juramentos e maldições, o castigo pode ser expresso em termos de jogo. Por exemplo, uma maldição de debilidade pode ter como resultado uma redução dos Atributos Força, Vitalidade ou Vigor, ou uma penalidade nos testes que os envolvem. Uma maldição do tipo "nenhuma espada jamais ficará firme em sua mão" poderia ser simulada impondo-se uma penalidade nos testes de Combate com Armas. Outras, como a extinção de uma linhagem ou a prestação de serviços mesmo depois da morte, tornam-se simplesmente um elemento da história. Poucas regras, se é que alguma é, são necessárias nesses casos.

As maldições estão sujeitas às mesmas restrições que a invocação do poder das palavras. Os personagens devem aguardar o momento propício, os jogadores têm de interpretar bem o lançamento da maldição e, acima de tudo, o ato de amaldiçoar deve ser dramaticamente apropriado. Além disso, o Narrador deve onerar o personagem que lança a maldição em um ou mais pontos de Coragem para representar a fúria apaixonada que o inspira e autoriza a maldição. O uso e os efeitos de juramentos e maldições ficam inteiramente a critério do Narrador.



## Destino e Vaticínios

*"– Acreditem que foi ordenado que nós, que estamos aqui sentados, e ninguém mais, encontremos uma solução para o perigo do mundo."*
*– Elrond, A Sociedade do Anel*

Por último, mas não menos importante, a mágica sutil da Terra-média se manifesta por meio do papel representado pelo destino e pela profecia. Embora esses assuntos – e o papel correlato do livre arbítrio – sejam discutidos no Capítulo Dez, por serem um aspecto da mágica, eles merecem alguma consideração aqui também.

### Destino

*"– Foi só o acaso que me levou até lá, se você chama isso de acaso."*
*– Tom Bombadil, A Sociedade do Anel*

Na Terra-média, o "destino" é um conceito importante, mas sujeito a certas restrições para as quais o Narrador deve estar atento. O destino nunca dita as ações de um personagem ou despoja-o de seu livre arbítrio. Pode ser que o Anel tenha sido destinado a chegar às mãos de Frodo, mas o hobbit não estava destinado a levá-lo à Montanha da Perdição. Ele poderia ter escolhido fazer qualquer coisa com o Anel: jogá-lo fora, guardá-lo e não fazer nada ou tentar reivindicar seu poder. De modo similar, embora Elrond saliente que as pessoas presentes em seu conselho haviam sido atraídas para lá por alguma determinação e não por acaso como aparentava, elas não foram forçadas a ficar. Qualquer um deles poderia ter declarado seu desinteresse e partido. Apesar das implicações agourentas da palavra, o destino não é um grilhão que prende os personagens a cursos de ação inevitáveis. Pode ser que os coloque em meio a esses cursos de ação e force-os a escolher um deles, mas nunca os despoja do livre arbítrio.

Assim, na maior parte das vezes, o destino é simplesmente um aspecto do mundo da Terra-média, algo para PdJs e PdNs mencionarem para explicar acontecimentos ou dar conselhos. Ao invés de ser uma parte quantificável do cenário – algo que as regras possam definir com números, tabelas e modificadores – é uma coisa nebulosa, sempre presente no plano de fundo, raramente intrometendo-se na história. Não existe nenhum "teste de destino", nenhuma regra segundo a qual o Narrador possa forçar um personagem do jogador a aceitar sua sina.

Entretanto, existem maneiras de refletir o papel do destino por meio de regras menos importantes ou de uma narração habilidosa. Por exemplo, algumas vantagens, como Armadura de Heróis e Graças da Sorte, representam, pelo menos em parte, o fato de o destino zelar pelos personagens, sem exatamente protegê-los, mas sorrindo para eles. De modo similar, se desejar tramar uma história na qual um fardo ou demanda é colocado sobre os ombros de um personagem, o Narrador pode orquestrar os acontecimentos em sua crônica de modo a garantir que o personagem venha a confrontar essa possível obrigação. O que o personagem vai fazer a respeito, é claro, continua a ser uma decisão dele. Mas não há nada errado em arranjar um encontro para conduzi-lo a uma decisão, ou até mesmo em fornecer um ou dois pontos adicionais de Coragem como um bônus por heroísmo dramático para ajudá-lo a compreender os perigos que deve enfrentar antes de descobrir o fardo que lhe foi destinado.

### Profecia

*"– Não vou predizer, pois todas as predições são vãs nestes tempos: de um lado está a escuridão, e do outro só há esperança."*
*– Galadriel, A Sociedade do Anel*

Muitas pessoas na Terra-média parecem dotadas da habilidade de predizer o futuro, mesmo que essa habilidade lhes ocorra apenas uma vez e de forma enigmática, como no caso do sonho de Faramir. Os magos, em particular, parecem sujeitos a intuições a respeito dos dias ainda por vir. Algumas vezes, como no caso da profecia de Glorfindel a respeito do destino do Rei dos Bruxos, ou o pronunciamento de Malbeth, o Vidente, sobre as Sendas dos Mortos, as palavras são transmitidas através dos longos anos, proporcionando sabedoria e orientação quando elas são mais necessárias.

A capacidade de previsão não é a dádiva definitiva que aparenta ser. Ao ter presságios, sonhos proféticos e momentos de intuição profética, os personagens não recebem visões claras como cristal daquilo que acontecerá mais tarde, ainda hoje, amanhã, daqui a um mês ou um ano. Ao invés disso, a previsão geralmente lhes ocorre como sensações e crenças vagas, sonhos misteriosos, ou algo do gênero. Raramente fornece informações específicas ou orientação, exceto quando resvala em assuntos de pouca monta para uma crônica. ("prevejo que sua vida será mais longa que a da maioria dos homens, a não ser que o mal o acometa ou que você falhe no teste." – *Elrond, O Retorno do Rei*). Ao invés disso, o significado da previsão é claro apenas em retrospectiva ou quando analisada por pessoas de grande sabedoria e conhecimento. O significado do sonho de Faramir torna-se evidente somente quando é apresentado a um conselho inteiro de magos élficos, senhores e membros dos Povos Livres. Nem mesmo Denethor, renomado mestre da sabedoria, foi capaz de desenredá-lo.

Em termos de jogo, os personagens Previdentes (ver página 165) algumas vezes experimentam intuições proféticas, sonhos que os avisam de alguma calamidade, ou algo do gênero. Ocasionalmente, outros personagens podem ter intuições similares – como da vez que Aragorn predisse que Gandalf deveria tomar cuidado com Moria – mas essas são menos freqüentes e úteis. Os noldor e os drúedain parecem particularmente propensos a ter dons proféticos ou lampejos de previsões.

A orientação mais importante para as predições é que o Narrador controla o que os personagens podem vir a saber por meio da previsão. A predição não é uma maneira de os personagens descobrirem tudo o que vai acontecer na última metade de um capítulo, as vulnerabilidades de

seus inimigos ou a localização de tesouros escondidos. A profecia pode fornecer alguma orientação nessas questões, mas nunca deve respondê-las direta e abertamente.

Em muitos casos, o melhor papel da previsão no jogo é criar uma certa atmosfera. Se um jogador, em meio a uma boa interpretação, enunciar algum de tipo profecia menor ("Tive uma previsão e aviso vocês: não leiam os Pergaminhos de Minardil!"), o Narrador deve recompensar o jogador fazendo o possível para utilizar a profecia na história e fazer com que ela se realize.

Como observado por Elrond ("... sob a Sombra tudo fica escuro aos meus olhos", *A Sociedade do Anel*), a predição é muito mais difícil, se não impossível, quando dirigida contra pessoas, lugares ou coisas cobertas pela Sombra. Nesses casos, o Narrador deve aplicar uma penalidade maior ou igual a -5 ao teste de Previsão. Por outro lado, diz-se que a proximidade da morte torna transparentes os poderes de previsão. Se um personagem estiver À Beira da Morte, ele recebe um bônus igual a +3 (ou mais) em seus testes de Previsão.

# Praticantes de Magia

De modo geral, os encantadores da Terra-média encaixam-se em uma de duas categorias: os mágicos (inclusive mestres da sabedoria e feiticeiros) e os magoa.

## Mágicos

De longe o tipo mais comum de encantador na Terra-média, o mágico é menos poderoso e geralmente menos instruído que o mago. De fato, muitos "mágicos" não passam de meros charlatães que enganam pessoas ignorantes com ilusionismo e logro. Mas a prática do encantamento não é de modo algum uma arte desconhecida na Terra-média. Alguns dos que alegam ter poderes mágicos de fato os possuem.

Como os magos, os mágicos (e mestres da sabedoria capazes de lançar encantos) têm uma tendência a serem solitários e reservados, e preferirem a companhia de sua própria espécie a de outras pessoas. Isso permite que se dediquem aos seus estudos e à perfeição de sua arte sem serem perturbados pelas necessidades mundanas da gente comum. Ao mesmo tempo, as necessidades de sua arte e a sabedoria que geralmente advém como resultado de seu conhecimento algumas vezes obrigam-nos a se envolverem em aventuras. Além do mais, alguns deles, na esperança de aumentar seu conhecimento e poder, juntam-se a outros mágicos formando grupos. Esses grupos variam muito de um lugar para outro. Uma ordem formal que tenha como modelo os Cinco Magos, um concílio de "bruxos" associado a algum reino oriental, e um grupo de eruditos gondorianos qualificam-se todos como grupos de mágicos.

Os mágicos adquirem seus poderes de duas maneiras. A primeira é por meio de um talento ou capacidade inata para a mágica. Esses mágicos estão, num certo sentido, "em sintonia" com a mágica da Terra-média e aprendem a empregá-la da forma que desejarem. Isso se vê com mais freqüência entre os elfos, cuja natureza mágica inata leva-os normalmente a desenvolver grandes poderes de encantamento. O segundo método, mais comum entre os homens e os anões, é por meio do estudo e do saber. Ávido por poder mágico, esse tipo de mágico passa longas horas estudando cuidadosamente tomos e rolos de pergaminho antigos, e procurando lugares e objetos de encantamento. Embora não seja inerentemente mal, esse método de aprender mágica é suspeito, pois leva muitas vezes a uma fascinação pelas "artes negras" e uma degenerescência em direção à prática da feitiçaria.

## Magos

Mais poderosos que os mágicos são os encantadores que pertencem à "Ordem dos Magos". Os mais poderosos dentre eles, os líderes da ordem, são os Cinco Magos: Saruman, o Branco (líder da ordem); Gandalf, o Cinzento; Radagast, o Castanho; e os dois que foram para o Leste e nunca entraram nos registros do Oeste. Embora poucos o saibam - fora certos senhores élficos como Elrond, Círdan e Galadriel -, esses cinco e os outros membros iniciais de sua ordem são emissários do Extremo Oeste. Os valar enviaram-nos para ajudar e encorajar os Povos Livres a resistir à Sombra. Começaram a chegar à Terra-média por volta do ano 1.000 da Terceira Era.

Embora sejam na verdade mais do que homens, os Cinco Magos e outros de sua espécie que vieram de além Mar são restringidos pelas formas que são obrigados a assumir na Terra-média. Lembram homens idosos e sábios e, embora tenham vida longa e grande poder, estão sujeitos aos mesmos males que afetam os homens: fome, fadiga, dor, morte. As regras que os governam também inibem aquilo que conseguem fazer em prol dos Povos Livres. Não podem ajudá-los diretamente, seja lutando diretamente contra a Sombra ou tentando se opor ao poder das trevas com seu próprio poder. Ao invés disso, os magos ajudam, aconselham, apóiam e defendem, encorajando os Povos Livres a resistir e a persistir. Apesar de pelo menos um dos magos, Saruman, ter despencando dessa trilha elevada e tomado o poder para si mesmo num esforço para dominar e controlar os demais - e alguns, do como Radagast, ignorado seus deveres por amor a outras coisas - a maioria continua fiel à causa e aos juramentos prestados.

Assim que chegaram à Terra-média, uma das coisas que os Cinco Magos fizeram foi procurar aqueles dentre os Povos Livres que fossem suficientemente dignos para pertencer à ordem. Encontrando mágicos de coração nobre e aspecto valoroso, os magos os treinaram e serviram-lhes como tutores, acabando por ordenar seus estudantes mais dignos

### Perícias dos Encantadores

O *RPG O Senhor dos Anéis* não requer que os mágicos e os magos possuam a perícia Lançar Encantos. Eles podem lançar seus encantos automaticamente, tendo apenas que lançar os dados para resistir à Fadiga. Entretanto, os encantadores tendem a ter certas perícias em comum. Nem todos os encantadores possuem todas essas perícias, mas a maioria tem pelo menos algumas delas.

Ofício: Elixires: um encantador com esta perícia sabe preparar poções e elixires a partir de ingredientes cuidadosamente coletados, de acordo com fórmulas elaboradas transmitidas por livros de sabedoria. Essas preparações possuem poucos efeitos mágicos, se é que têm algum, embora algumas possam agir como remédios ou antídotos para venenos. Para mais detalhes, veja o parágrafo "Venenos" na página 246.

Cura: muitos mágicos e magos aprendem as artes do físico. Os magos em particular descobrem que as perícias do curador complementam sua obrigação de ajudar e encorajar os inimigos do Inimigo.

Discernimento: os encantadores são instruídos e sábios em geral capazes de enxergar os corações e as mentes das pessoas. Esta perícia representa muito bem essa habilidade.

Inspirar e Intimidar: essas duas perícias refletem a força da personalidade e da vontade dos encantadores, sua capacidade de persuadir outras pessoas a fazerem o que devem fazer. Os magos são os que têm mais probabilidade de ter ambas as perícias. Independentemente do tipo de encantador, a especialidade Poder da perícia Intimidar é a mais apropriada. Representa sua habilidade de impressionar as outras pessoas com seu poder mágico.

Língua: a maioria dos encantadores é bem versada em muitas línguas, particularmente o quenya e o sindarin.

Saber: de muitas maneiras, Saber é a perícia que melhor define os encantadores. Mesmo o mais insignificante deles conhece um bocado da história, dos povos e das coisas da Terra–média. Entre as perícias ligadas a Saber mais conhecidas entre os encantadores incluem–se:

Mágica: conhecimento geral de magia, encantos e de que forma as pessoas praticam a mágica na Terra–média.

Anéis de Poder: pelo fato de sua missão estar tão emaranhada com a história e o destino dos Anéis de Poder, muitos magos os estudaram extensivamente. Saberes similares podem ser comprados para espadas encantadas e outros tipos de objetos mágicos.

O Saber dos Astros: alguns encantadores acreditam que, estudando a sabedoria dos céus e rastreando os movimentos das estrelas, eles conseguem predizer o futuro. Se isso é

como magos também. Esses magos, por sua vez, treinaram outros, e todos juraram obedecer às mesmas regras que os Cinco. Lentamente, ao longo dos séculos, eles criaram um grupo de encantadores sábios e poderosos cujo maior teste – a luta final contra Sauron – teve lugar no final da Terceira Era.

Em termos de jogo, os personagens que desejarem se tornar magos terão de ter as qualificações para a ordem de elite dos magos (página 111). Da mesma forma que os mágicos, eles tam de ser raros. A maioria dos grupos de aventureiros não tem um deles.

## Encantos

### Adquirindo e Aprendendo Encantos

Para adquirir encantos, as ordens capazes de lançá–los – a dos mestres da sabedoria, a dos mágicos e a dos magos – têm de escolher a habilidade de ordem Lançar Encantos que for adequada. Toda vez que selecionarem essa habilidade eles ganham um número de opções de encantos com as quais podem selecionar encantos. Mágicos e magos recebem cinco opções de encantos cada um; os mestres da sabedoria recebem duas.

A maioria dos encantos custa uma opção de encanto para ser aprendida. Alguns encantos, mais poderosos ou raros do que os outros, têm um custo maior. As descrições individuais salientam essa diferença. Os personagens podem dedicar opções adicionais a um encanto para aperfeiçoar sua habilidade no uso do mesmo, como descrito a seguir:

**Experiente:** ao custo de um número de opções de encanto igual ao necessário para aprender o encanto, o personagem ganha um bônus igual +1 a ser adiciona-



do ao resultado dos testes de Fadiga para o encanto. Esta opção pode ser selecionada apenas duas vezes para cada encanto.

**Efeito Aumentado:** no caso de alguns encantos, como se pode notar em suas respectivas descrições, os personagens podem gastar opções de encanto adicionais para aumentar-lhes a eficiência sem aumentar o NA dos testes de Fadiga. Exemplo: alocando-se opções de encanto adicionais em *Criar Luz*, um encantador pode aumentar o raio da área iluminada.

**Facilidade de Uso:** no caso de alguns encantos, os personagens podem, ao usar opções de encanto adicionais, facilitar o lançamento dos mesmos eliminando-se a necessidade de palavras de comando ou gestos, ou ainda convertendo o encanto numa habilidade mágica. Para mais informações, veja a seção "Habilidades Mágicas", mais adiante.

## Aprender Encantos Leva Tempo

Essas são as regras para se aprender encantos. Como os personagens aprendem encantos durante o jogo, como parte da crônica, é uma questão completamente diferente. Alguns deles, particularmente os elfos, podem simplesmente desenvolver novos encantos à medida que exploram a extensão de seus poderes mágicos. Por outro lado, a maioria dos homens e anões precisa estudar com muito esforço e por muito tempo para aprender cada novo encanto. O Narrador deve apresentar essa questão a todos os PdJs capazes de lançar encantos, introduzindo-a na crônica se necessário.

Um personagem que precisa estudar para aprender novos encantos deve alocar as opções de encantos e então levar o tempo necessário para aprender os novos encantos. O personagem não pode estudar um novo encanto se estiver longe de sua coleção de livros e rolos de pergaminho. Assim que tiver acesso a sua coleção e tempo para explorá-la, ele terá de estudar durante uma semana para cada opção alocada ao encanto. Esse processo pode ser interrompido e reiniciado sem penalidade. Além disso, estes personagens também podem estudar em outras bibliotecas apropriadas e podem até mesmo começar a estudar em uma coleção e continuar seu estudo numa outra. O Narrador pode decidir que um determinado encanto só pode ser adquirido numa certa biblioteca, mas o processo de estudar a maioria dos encantos é razoavelmente portátil.

Um personagem que aprende encantos de maneira inata pode levar um certo tempo para adquiri-los completamente. A primeira vez que lançar um encanto novo, o personagem estará sujeito a uma penalidade igual a -10 no teste de Fadiga. Esta penalidade deve ser aplicada durante pelo menos uma semana. Depois disso, continua a ter efeito até o personagem obter um sucesso superior num teste de Fadiga ao lançar o encanto. Quando isso acontece, a penalidade cai para -5 e também permanece nesse nível durante pelo menos uma semana. Depois disso, assim que o personagem conseguir outro sucesso superior ao lançar o encanto, a penalidade desaparece permanentemente.

## Lançando Encantos

No *RPG O Senhor dos Anéis*, para lançar encantos não é preciso fazer um teste de perícia ou algo assim. Se conhece um encanto, o personagem pode usá-lo sempre que desejar, desde que satisfaça as exigências para tanto: palavras de comando, gestos e resistir à Fadiga.

## Palavras de Comando

Todos os encantos exigem que o encantador pronuncie palavras de comando: fórmulas encantatórias, invocações e coisas assim. Um encantador incapacitado de falar – porque seus inimigos o capturaram e amordaçaram, ou porque ele deseja passar sorrateiramente por um guarda e seria ouvido se falasse – não pode lançar encantos.

Observe que palavras de comando (um termo geral) diferem de uma *Palavra de Comando* (um encanto).

## Gestos

Os encantos também exigem gestos. Para acender uma fogueira, um mágico precisa apanhar e segurar uma acendalha ou introduzir seu cajado na pilha de lenha. Para abrir uma porta, ele tem de tocá-la ou agitar as mãos sobre ela. Para criar ou projetar luz, ele deve erguer sua mão. Um encantador amarrado ou agrilhoado é incapaz de lançar alguns de seus encantos ou todos eles, dependendo do grau de restrição imposto aos seus movimentos e do tipo de gesto necessário.

## Fadiga

Mais importante ainda, um encantador deve ser capaz de resistir aos efeitos da fadiga provocados por seus encantos. Realizar mágica é muito cansativo. Mesmo os encantos mais insignificantes podem esgotar um personagem. Esse fator, mais do que qualquer outra coisa, restringe os encantadores e controla o uso de seus poderes.

Cada encanto relacionado a seguir tem um *NA de Fadiga*. Ao lançar o encanto, o personagem tem de fazer um teste de Vigor contra esse NA. Se for bem sucedido, ele lança o encanto normalmente. Se falhar, ele perde um Nível de Fadiga e não consegue completar o encanto. Se sofrer uma falha total, ele perde dois Níveis de Fadiga. Uma falha desastrosa custa-lhe três Níveis de Fadiga.

Além disso, quanto mais encantos o personagem lançar num breve período de tempo, mais difícil se torna resistir à drenagem de suas forças pelos encantos. Para cada encanto lançado no intervalo de um minuto depois de outro encantamento, o personagem fica sujeito a uma penalidade igual a -3 por encanto adicional no resultado do teste de Fadiga. Por exemplo, se um personagem lançar um encanto por

rodada, em três rodadas (um total de 15 segundos), o primeiro teste de Fadiga não está sujeito a nenhuma penalidade, o segundo está submetido a uma penalidade igual a –3 no resultado do teste, e o terceiro sofre uma penalidade de –6. Se lançar mais um encanto 30 segundos depois, o encantador estará sujeito a uma penalidade igual a –9 sobre o resultado do teste de Fadiga.

Os encantadores também descobrem que é mais difícil resistir à fadiga quando têm múltiplos encantos ativos ao mesmo tempo. Alguns encantos apresentam durações longas. Por exemplo, *Criar Luz* dura 20 minutos multiplicados pelo Porte do encantador. Para cada encanto ativo, o personagem fica sujeito a uma penalidade igual a –3 sobre o resultado dos testes de Fadiga para outros encantos lançados durante esse período. Essa penalidade é *cumulativa* em relação à penalidade para lançamentos múltiplos no intervalo de um minuto.

**EXEMPLO:** *Belengol, o mágico, e seus amigos estão se aventurando na Floresta das Trevas. A floresta é tão escura e lúgubre que Belengol lança Criar Luz na ponta de seu cajado. O NA de Fadiga é 5; Belengol obtém sucesso em seu teste de Vigor com facilidade.*

*Infelizmente, seu encanto rapidamente atrai um grupo de aranhas gigantes que se encontrava nas redondezas! Meros 20 segundos depois de Belengol ter criado luz, os aventureiros são atacados pelos temíveis aracnídeos. Belengol lança Raio para abater uma das aranhas. O NA de Fadiga para esse encanto é 12, mas Belengol está sujeito a uma penalidade igual a –3 por ter lançado outro encanto no intervalo de um minuto, além de uma penalidade igual a –3 por ter um outro encanto ativo (seu Criar Luz). Isso dá uma penalidade total de –6. Ele lança os dados e aplica os modificadores, obtendo um resultado igual a 12 e passando por pouco.*

*Duas rodadas depois, Belengol vê que um de seus amigos está prestes a ser emboscado por uma aranha gigante vinda de cima. Ele lança Raio novamente; dessa vez, ele tem de aplicar mais uma penalidade igual a –3 sobre o resultado do teste por lançar esse encanto, o terceiro no intervalo de um minuto, levando a uma penalidade total de –9. Ele lança os dados e aplica os modificadores, obtendo um resultado igual a 14 e falhando. Ele perde um Nível de Fadiga e fica Esbaforido. Ele falha ao lançar o encanto e a aranha cai sobre seu companheiro.*

A critério do Narrador, ao lançar um encanto, os encantadores podem evitar a necessidade de palavras de comando ou de gestos aumentando o NA de Fadiga do mesmo. Acrescenta-se +3 para eliminar qualquer uma dessas exigências, +6 para eliminar ambos.

Também como opção do Narrador, ao lançar um encanto, os encantadores podem aumentar a duração, o alcance, a área afetada (se for o caso), o dano ou qualquer outro efeito quantificável do encanto aumentando-se o NA de Fadiga do mesmo. Um incremento de 25% em qualquer um desses efeitos aumenta o NA de Fadiga em +3. Um incremento de 50% aumenta o NA em +6. Não é possível incrementar nenhum aspecto em mais de 50%.

## Empregando Moderação

De modo geral, os mágicos e magos têm de ter cuidado ao lançar encantos. Lançar muitos encantos numa sucessão rápida quase certamente fará com que eles percam Níveis de Fadiga, e cada nível perdido apenas aumenta as chances de se perder mais níveis e de estar sujeito a mais penalidades, deixando rapidamente o personagem incapaz de realizar muita coisa. A melhor tática para os encantadores em muitas situações é lançar não mais do que um ou dois encantos em situações perigosas e confiar em suas perícias e habilidades quanto ao resto. Afinal de contas, mesmo Gandalf, discutivelmente o encantador mais poderoso na Terra-média no final da Terceira Era, carregava e usava uma espada.

Minimizar o lançamento de encantos também ajuda a manter a atmosfera e o sabor de sua crônica. A Terra-média não é um mundo onde os encantadores são comuns, a mágica é trabalhada com facilidade e freqüência e os encantos têm efeitos extremamente poderosos e vistosos. A mágica aqui é mais contida, usada apenas

em emergências. Por exemplo, Gandalf não utilizou seu encanto *Atear Fogo* para acender a fogueira da Sociedade todas as noites. Apenas quando estavam no Passo do Chifre Vermelho – quando nenhum outro meio bastava para se acender a fogueira e a falta de fogo poderia significar a morte de seus companheiros – é que ele fez uso da mágica. De modo similar, os encantadores PdJ em sua crônica devem tentar refrear seus impulsos e poupar sua mágica (e seu vigor) para situações nas quais os encantos sejam realmente necessários.

## Combinando Encantos

*"As faíscas abriam buracos nos orcs, e a fumaça que caía do teto deixava o ar espesso, tornando a visão difícil até para eles."*
*– O Hobbit*

Às vezes, um encantador precisa combinar dois ou mais encantos num único lançamento. Por exemplo, na citação acima, Gandalf está lançando três encantos de uma só vez: *Centelhas Ardentes*, *Extinguir o Fogo* e *Urdidura da Fumaça*. Combinando seus efeitos num só, ele consegue realizar várias coisas ao mesmo tempo. De modo similar, quando Elrond elevou as águas do Bruinen para varrer os nazgûl para longe, Gandalf combinou sua mágica com a de Elrond para modelar a água na forma de cavalos brancos e seus cavaleiros.

Para combinar dois encantos, o encantador deve escolher aquele que tem o maior NA de Fadiga, e então aumentar a dificuldade em +3. Se o encantador tiver sucesso no teste de Vigor, ambos os encantos são lançados normalmente, e têm efeito na seqüência escolhida pelo encantador. Aumente o NA do teste de Fadiga em +1 para cada encanto adicional, acrescentado à combinação além dos dois primeiros.

O Narrador deve aprovar todas as combinações de encantos propostas depois de avaliá-las em função de sua adequação e dos efeitos possíveis. Ele pode vetar – ou impor restrições adicionais a – qualquer combinação que não pareça adequada ao jogo, que seja poderosa demais a ponto de causar algum desequilíbrio, ou que seja objetável por algum outro motivo. Por exemplo, combinar *Centelhas Ardentes* e *Extinguir o Fogo* parece algo razoável, pois ambos são encantos relacionados ao fogo e os efeitos de um são a decorrência lógica do outro. O mesmo poderia se aplicar a *Modelar a Água* e *Extinguir o Fogo*. Por outro lado, *Centelhas Ardentes* e *Modelar a Água*, quando muito, raramente constituiriam uma combinação apropriada.

## Contra-encantos

Um encantador pode lançar um *contra-encanto* para qualquer encanto que conheça. Um contra-encanto neutraliza e dispersa os efeitos de um encanto, embora não possa reverter ou remediar os efeitos permanentes já consumados, como os ferimentos infligidos por *Rajada de Feitiçaria* ou a destruição provocada por *Fender*.

Lançar um contra-encanto requer o mesmo tempo de lançamento e tem o mesmo NA de Fadiga que o encanto que está sendo anulado. (Se o encantador que nega o encantamento tiver usado opções de encanto adicionais para reduzir o NA desse encanto, utilize esse NA ao invés do normal.) Se necessário, o encantador deve aguardar um pouco de modo a lançar o encanto aos mesmo tempo que o outro encantador. Alternativamente, um encantador pode declarar uma tentativa de negar um encantamento antes de seu turno, em resposta a um encanto, embora isso venha a contribuir para sua cota de ações na rodada. Ele ainda pode lançar um contra-encanto se já tiver esgotado sua cota de ações na rodada, mas fica sujeito a uma penalidade cumulativa igual a –5 no teste por ação adicional necessária.

A essa altura, os dois encantadores fazem testes resistidos de Porte. Se o mágico que lança o encanto vencer, seu encanto tem efeito como de praxe. Se o oponente vencer, seu contra-encanto rompe o encanto, impedindo que este venha a ter efeito, ou neutralizando seus efeitos.

Alguns encantadores são particularmente habilidosos em neutralizar certos encantos. Para cada opção de encanto adicional dedicada a um encanto para efeitos de neutralização, um encantador recebe um bônus igual a +5 nos testes resistidos de Porte para anular o encanto.

A critério do Narrador, um personagem pode aprender um feitiço *apenas* como um contra-encanto ao custo de uma opção de encanto. Um contra-encanto como esse não conta como um feitiço nem faz com que o personagem adquira Corrupção.

Um personagem não precisa neutralizar seus próprios encantos para dar-lhes fim. Simplesmente pelo fato dele estar disposto a fazê-lo, pode dar fim a um encanto lançado por ele mesmo a qualquer momento antes do término normal de sua duração.

## Habilidades Mágicas

*"– Se querem saber mais, o nome dele é Beorn. É muito forte e é um troca-peles."*
*– Gandalf, O Hobbit*

Algumas vezes, os encantadores tornam-se tão afinados com seus poderes mágicos que seus encantos se transformam em *habilidades mágicas*: poderes inatos que não exigem testes de Fadiga, palavras de comando ou gestos como os encantos normais. As habilidades mágicas são raras – exceto entre os encantadores élficos, onde são bastante comuns –, mas não desconhecidas.

Nem todo encanto pode se tornar uma habilidade mágica. Por exemplo, *Língua dos Animais* e *Domínio das Formas* podem se tornar habilidades, mas *Raio* e *Extinguir o Fogo* não. Em geral, os encantos que afetam a própria pessoa podem se tornar habilidades, enquanto os que afetam outros personagens ou o ambiente não podem. A descrição de cada encanto indica se os personagens podem convertê-lo numa habilidade mágica.

Transformar um encanto numa habilidade mágica é um processo dividido em três etapas. Primeiro, o encantador deve usar três opções de encanto para eliminar a necessidade de se usar palavras de comando ou gestos com o encanto.

Segundo, ele deve então eliminar a necessidade do uso de gestos ou palavras

de comando – seja qual for a necessidade não dispensada na primeira etapa. Isso também custa três opções de encanto.

O encantador pode interromper o processo, se assim o desejar, depois de qualquer um desses dois estágios. Ele pode agora lançar o encanto sem palavras de comando ou gestos, mas todas as regras de encantamento ainda se aplicam.

Na terceira e última etapa, o encantador usa quatro opções de encanto para eliminar o NA de Fadiga do encanto e transformá-lo numa habilidade. Ele pode agora utilizar o encanto a qualquer momento como uma habilidade mágica inata. Ativar a habilidade custa 1 ação, embora o Narrador possa estabelecer que algumas habilidades estão sempre ativas, se isto fizer mais sentido. A habilidade tem duração normal, mas é claro que o personagem pode ativá-la mais uma vez imediatamente ao fim do prazo, de modo que a habilidade pode durar efetivamente tanto quanto o personagem desejar. Se necessário e desejável, o jogador e o Narrador devem trabalhar juntos para refinar a habilidade mágica, transformando-a tanto em uma coisa lógica no contexto do mundo da Terra-média quanto divertida de se usar. Talvez o personagem possa alocar opções de encanto adicionais para eliminar outros aspectos da habilidade que achar objetáveis.

Já que pessoas como Beorn – que não são encantadores mas possuem habilidades mágicas – existem na Terra-média, o Narrador pode permitir que outros personagens que não os encantadores também tenham a possibilidade de adquirir habilidades mágicas. Normalmente, isso custa 10 opções de evolução (o que equivale a duas evoluções completas), mas o Narrador pode variar o custo dependendo da utilidade e do poder da habilidade desejada.

## O Grimório da Terra-média

*"– Certa vez eu sabia todos os encantamentos em todas as línguas, de elfos, homens ou orcs, que eram usados para esse propósito. Ainda posso lembrar um grande número desses encantamentos..."*

*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

Veremos a seguir a descrição de 70 encantos para os personagens escolherem. Todos eles são apresentados usando-se o seguinte formato:

**Nome:** cada descrição começa com o nome do encanto. Se a palavra [Feitiçaria] aparecer logo em seguida ao nome, o encanto é um feitiço, algo que personagens heróicos aprendem e utilizam apenas quando se encontram em grande perigo.

**Tempo de Execução:** o tempo que leva para os personagens lançarem o encanto. O número "1" ou "2" indica o número de ações exigidas em combate. Outras indicações ("1 minuto" ou coisa similar) indicam unidades específicas de tempo. Encantos lançados na forma de runas ou canções de poder levam mais tempo (ver página 161) para serem realizados.

Da mesma forma que acontece no caso das perícias, o grau de sucesso no teste de Fadiga pode afetar o tempo de encantamento. Um sucesso extraordinário, por exemplo, pode reduzir o tempo a 25% do que seria normalmente necessário. Os personagens não podem reduzir o tempo de encantamento ao utilizar o método de runas ou canções de poder. Entretanto, uma falha desastrosa pode fazer com que um personagem desperdice ainda mais tempo usando tais métodos.

*Alcance:* o alcance efetivo do encanto, normalmente em metros. O encanto não tem efeito além dessa distância. Um



## TABELA 7.1: LISTA PRINCIPAL DE ENCANTOS

| NOME DO ENCANTO | ENCANTAMENTO TEMPO | FADIGA ALCANCE | DURAÇÃO | NA | CUSTO† | REQUISITO | MÉTODO | ESPECIALIDADE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Alterar Matizes | 2 | Si Mesmo | 10 min ✱ | 8 | 1 | — | Padrão, Habilidade | Animais |
| Atear Fogo | 1 | Toque | Especial ✣ | 5 | 1 | — | Padrão | Fogo |
| Brilho de *Ithildin* | 1 min | Toque | Especial ✣ | 5 | 1 | Criar Luz | Padrão, Habilidade | Nenhuma |
| Bruma de Celeridade | 1 hora | 16 km✱ | 1 hora ✱ | 12 | 3 | Criar Neveiro, Urdidura da Névoa | Padrão, Canção | Nenhuma |
| Centelhas Ardentes | 1 | 3 m | Instantânea | 8 | 1 | Atear Fogo | Padrão | Fogo |
| Chama de Anor | 2 | 6 m ✱ | Instantânea | 10 | 2 | Especial ✣ | Padrão | Fogo Secreto |
| Clarão Ofuscante | 1 | 5 m ✱ | Instantânea | 10 | 1✣ | Criar Luz | Padrão, Canção | Fogo |
| Comando ● | 2 | 10 m | 1 hora ✱ | 15 | 3 | Especial ✣ | Padrão, Canção, Habilidade | Feitiçaria |
| Conservação de Espadas | 5 min | Toque | 50 anos✱ | 5 | 1 | — | Padrão, Runas, Canção | Nenhuma |
| Encanto de Contenção ● | 2 | 3 m✱ | 1 rodada ✱ | 12 | 2 | Especial ✣ | Padrão | Feitiçaria |
| Criar Luz | 1 | Toque | 20 min ✱ | 5 | 1✣ | — | Padrão | Fogo, Fogo Secreto |
| Criar Neveiro | 1 min | 15 m ✱ | Especial ✣ | 8 | 1 | — | Padrão, Canção | Ar, Água |
| Desorientação | 1 min | Especial ✣ | 1 hora ✱ | 12 | 2 | Encontrar e Retornar | Padrão | Nenhuma |
| Destruição ● | 2 | Toque | 1 rodada ✱ | 12 | 2 | Estilhaçar | Padrão, Runas | Feitiçaria |
| Divisar | 5 min | Especial ✣ | 1 min ✱ | 15 | 2 | Percepção 10+ | Padrão, Canção | Nenhuma |
| Domínio das Formas | 1 min | Si Mesmo | 1 hora ✱ | 10 | 2 | Alterar Matizes | Padrão, Habilidade | Animais |
| Domínio dos Ventos | 2 | 15 m ✱ | Especial ✣ | 10 | 1 | — | Padrão, Canção | Ar |
| Encanto do Artífice | 5 min | Toque | Especial ✣ | 12 | 1 | — | Padrão, Runas, Canção | Nenhuma |
| Encanto de Cura | 1 min | Toque | Especial ✣ | 10 | 1 | — | Padrão | Fogo Secreto |
| Encanto de Desobstrução | 2 | Toque | Instantânea | 7 | 1 | — | Padrão | Nenhuma |
| Encanto de Imitação | 2 | 90 cm ✱ | Concentração | 8 | 1 | Imitação 4+ | Padrão | Nenhuma |
| Encanto de Obstrução | 1 min | Toque | 1 hora✱ | 8 | 1 | — | Padrão, Runas | Nenhuma |
| Encanto de Proteção | 1 min | Toque | 1 min✱ | 12 | 2 | — | Padrão, Runas | Nenhuma |
| Encanto de Ruína | 1 min | Toque | 1 min ✱ | 10 | 2 | — | Padrão, Runas | Nenhuma |
| Encanto de Vitória | 1 min | Toque | 1 min ✱ | 12 | 2 | — | Padrão, Runas | Nenhuma |
| Encontrar e Retornar | 1 min | Toque | 1 mês ✱ | 10 | 1 | — | Padrão, Runas | Nenhuma |
| Escravizar Animal ● | 2 | 1,5 m✱ | 1 dia✱ | 10 | 1 | Especial ✣ | Padrão, Canção | Animais, Feitiçaria |
| Esquecimento ● | 2 | 1,5 m ✱ | 1 semana✱ | 12 | 1 | — | Padrão, Canção, Habilidade | Feitiçaria |
| Estilhaçar | 1 | 1,5 m ✱ | Instantânea | 8 | 1 | — | Padrão | Nenhuma |
| Estilhaçar Armas Brancas ● | 1 | 10 m | Instantânea | 8 | 1 | — | Padrão, Habilidade | Feitiçaria |
| Evocar Assombro | 1 | Especial ✣ | 1 rodada ✱ | 10 | 1 | Porte 8+ | Padrão | Fogo Secreto |
| Evocar o Medo ● | 1 | Especial ✣ | 1 rodada ✱ | 10 | 1 | — | Padrão, Habilidade | Feitiçaria |
| Exclusão | 10 min | Toque | 1 ano ✱ | 12 | 2 | — | Padrão, Runas | Nenhuma |
| Exibição de Poder | 1 | Si Mesmo ✣ | 1 rodada | 10 | 2 | Especial ✣ | Padrão, Canção, Habilidade | Nenhuma |
| Extinguir o Fogo | 1 | 5 m✱ | Instantânea | Especial✣ | 1 | — | Atear Fogo | Padrão Fogo |
| Fender | 2 | 1,5 m✱ | Instantânea | 15 | 2 | Estilhaçar | Padrão, Canção | Nenhuma |
| Grilhões Mágicos | 1 | 1,5 m✱ | Especial ✣ | 10 | 1 | — | Padrão | Nenhuma |
| Invocação de Animais | 2 | Especial | Especial | 8 | 1 | — | Padrão, Canção | Animais |
| Invocação | Especial ✣ | Especial ✣ | Especial ✣ | 10 | 1 | — | Padrão | Nenhuma |
| Ler o Coração | 1 min | 3 m | Instantânea | 9 | 1 | Especial ✣ | Padrão, Habilidade | Nenhuma |
| Língua dos Animais | 1 | Si Mesmo | 1 min ✱ | 5 | 1 | — | Padrão, Habilidade | Animais |
| Linguagem da Mente | 1 min | 30 cm ✱ | Concentração | 10 | 1 | Pensamentos Revelados | Padrão, Habilidade | Nenhuma |
| Mão do Mago | 1 | 1,5 m✱ | Instantânea | 10 | 1 | — | Padrão | Nenhuma |
| Máscara do Mago | 1 min | Si Mesmo | 1 hora✱ | 8 | 1 | — | Padrão | Nenhuma |
| Mensageiro Animal | 2 | Toque | Especial | 5 | 1 | Especial✣ | Padrão | Animais |
| Modelar a Água | 1 | 15 m ✱ | Concentração | 10 | 1 | — | Padrão, Canção | Água |

| Nome do Encanto | Encantamento Tempo | Fadiga Alcance | Duração | NA | Custo† | Requisito | Método | Especialidade |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Modelar o Fogo | 1 | 30 cm ✱ | Concentração | 5✣ | 1 | Atear Fogo | Padrão | Fogo |
| Mudez ● | 1 | 3 m ✱ | 1 min ✱ | 8 | 1 | — | Padrão, Canção | Feitiçaria |
| Nomear | 1 min | Toque | Permanente | 8 | 1 | Língua dos Animais | Padrão | Animais |
| Palavra de Comando | 1 | Especial ✣ | Especial ✣ 13 (Especial ✣) | | 3 | Especial ✣ | Padrão | Nenhuma |
| Pensamentos Revelados | 2 | Si Mesmo | 1 hora | 7 | 1 | — | Padrão, Habilidade | Nenhuma |
| Poder da Terra | 3 r/c | 1,6 km | Especial ✣ | 12 | 3 | Especial ✣ | Padrão, Canção | Ar, Animais, Água |
| Primavera | 1 min | Especial ✣ | Concentração | 12 | 1 | Especial ✣ | Padrão, Canção, Habilidade | Fogo Secreto |
| Projetar a Voz | 2 | 1,6 km ✱ | Concentração | 9 | 1 | — | Padrão | Nenhuma |
| Projétil Flamejante | 1 | Especial ✣ | Especial ✣ | 7 | Atear Fogo | — | Padrão | Fogo |
| Proteção contra a Chuva | 1 | Si Mesmo | Concentração | 5 | 1 | — | Padrão | Ar, Água |
| Raio | 2 | 1,5 m ✱ | Instantânea | 12 | 1 | Criar Luz | Padrão | Ar |
| Rajada de Feitiçaria ● | 2 | 10 m ✱ | Instantânea | 12 | 2 | — | Padrão, Canção | Feitiçaria |
| Realçar a Comida | 1 min | Toque | Especial ✣ | 5 | 1 | — | Padrão, Habilidade | Nenhuma |
| Resistir ao Medo | 1 | Si Mesmo | 1 rodada✱ | 8 | 1 | — | Padrão, Habilidade | Fogo Secreto |
| Romper Grilhões | 2 | 3 m | Instantânea | 8 | 1 | — | Padrão | Nenhuma |
| Sentir Poder | 1 | 3 m ✱ | 1 min | 5 | 1 | — | Padrão, Habilidade | Nenhuma |
| Sombra de Dissimulação ● | 1 min | 30 m✱ | 1 hora✱ | 12 | 2 | — | Padrão, Canção | Feitiçaria |
| Sombra do Medo ● | 2 | Especial ✣ | Especial ✣ | 12 | 1 | Especial ✣ | Padrão, Habilidade | Feitiçaria |
| Sombras & Fantasmas ● | 1 min | Especial ✣ | 1 hora✱ | 10 | 1 | Máscara do Mago | Padrão | Feitiçaria |
| Sono | 2 | 1,5 m✱ | 1 hora✱ | 10 | 1 | — | Padrão, Canção | Nenhuma |
| Traçar Letras-da-lua | 1 min a cada 10 letras | Si Mesmo | Permanente | 7 | 1 | — | Padrão, Runas, Habilidade | Nenhuma |
| Transformação | 2 | 30 cm ✱ | Instantânea | 15 | 3 | Especial ✣ | Padrão, Canção | Nenhuma |
| Urdidura da Fumaça | 1 | 30 cm ✱ | Concentração | 5 | 1 | P— | adrão | Fogo |
| Urdidura da Névoa | 2 | 6 m✱ | 1 min✱ | 9 | 1 | Criar Neveiro | Padrão, Canção | Ar, Água |
| Véu | 1 min | Si Mesmo | 1 hora✱ | 10 | 1 | — | Padrão, Habilidade | Nenhuma |
| Voz de Comando | 1 | Especial ✣ | Especial ✣ | 10 | 2 | Especial ✣ | Padrão | Nenhuma |
| Voz de Persuasão | 1 | Especial ✣ | 1 min✱ | 10 | 1 | — | Padrão, Habilidade | Nenhuma |

✱ por ponto de Porte

✣ veja a descrição do encanto

† número de opções de encanto

● denota um feitiço



alcance "Si Mesmo" indica que o encanto funciona apenas sobre o próprio encantador. Um alcance "Toque" indica que ele deve tocar o alvo ou o beneficiário do encanto, o que geralmente requer um sucesso num ataque desarmado como parte do encantamento. Esse "ataque" conta como uma ação livre.

**Duração:** quanto tempo duram os efeitos do encanto. Se for "Instantâneo" – a duração de muitos encantos perigosos, como *Raio* –, o encanto tem efeito imediatamente (provoca dano no alvo, por exemplo), embora os efeitos do encanto (o dano sofrido) possam durar muito mais tempo.

Uma duração do tipo "Concentração" significa que o encanto permanece ativo enquanto o encantador se concentrar nele com a exclusão de outras atividades. Se for distraído (por um ataque, sujeição à perícia Intimidar, barulhos altos ou coisa do gênero) ou tentar realizar qualquer tarefa que exija um teste, o encantador terá de fazer um teste de Espírito contra NA 15 para manter o encanto. Se falhar, os efeitos do encanto cessam.

**NA de Fadiga:** o NA do teste de Vigor necessário para resistir à perda de Níveis de Fadiga ao se lançar um encanto.

**Custo:** o custo em opções de encanto para aprender o encanto.

**Requisito:** os requisitos para o aprendizado do encanto também são relacionados aqui.

**Método:** de que modo os personagens podem lançar o encanto. "Padrão" indica que o encanto pode ser lançado da maneira normal. "Runas" significa que pode ser lançado usando-se runas. "Canção" significa que um personagem pode lançar o encanto como uma canção de poder. "Habilidade" significa que os personagens podem converter o encanto numa habilidade mágica.

**Especialidade:** as especialidades mágicas (ver página 161) a que o encanto pertence, se for o caso.

**Efeito:** como o encanto funciona em termos de jogo.

## Mensageiro Animal

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** Toque
**Duração:** Especial
**NA de Fadiga:** 5
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisito:** *Língua dos Animais* ou *Invocação de Animais*
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Animais
**Efeito:** com este encanto, o encantador pode usar um animal ou uma ave como um mensageiro, partilhando com ele conselhos ou informações e enviando-o numa missão para levar essas palavras a outra pessoa. A criatura deve estar disponível para o encantador, por ser um animal doméstico ou um companheiro, ou talvez usando-se *Invocação de Animais* ou outra mágica. Então, ele passa sua mensagem ao animal e descreve-lhe o destinatário da mensagem e onde essa pessoa pode ser encontrada. A criatura parte em busca da pessoa. Percorre distâncias e continua a procurar durante um número de horas igual ao Porte do encantador. Se o animal encontrar a pessoa, aproxima-se o suficiente para comunicar sua mensagem e assim o faz. O destinatário automaticamente consegue compreender a mensagem, mesmo que não seja normalmente capaz de falar com animais. Se a criatura falhar em encontrar o objeto de sua busca no prazo de duração do encanto, este tem fim e a criatura retorna a suas atividades normais.



## Encanto de Ruína

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** Toque
**Duração:** 1 minuto por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 2 opções de encanto
**Método:** Padrão, Runas
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** com este encanto, o encantador pode lançar sobre uma arma o poder de provocar dano especial em um determinado tipo de criatura ou ser. O encantador deve especificar o tipo de criatura afetada. Os exemplos incluem "orcs", "lobos", "dragões", "trolls" ou "terrapardenses". Aumentando o NA do encanto em +3, o encantador pode expandir o grupo-alvo para abranger mais de um tipo de ser: por exemplo, "orcs e trolls", "animais", "servos de Sauron", ou "os Povos Livres".

Uma arma encantada com *Encanto de ruína* adiciona um bônus igual +5 nos testes de Combate com Armas ou Combate de Alcance para atingir o tipo de ser contra o qual foi encantada. Isso normalmente garante pelo menos um grau adicional de sucesso e, com isso, maior dano. Além disso, a critério do Narrador, a arma-da-ruína pode ter a habilidade de penetrar ou diminuir encantos de proteção usados pelo alvo, como *Estilhaçar Armas Brancas* ou *Encanto de proteção*.

## Língua dos Animais

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** Si Mesmo
**Duração:** 1 minuto por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 5
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Habilidade
**Especialidade:** Animais
**Efeito:** este encanto confere ao encantador o poder de falar com aves e animais. Ele consegue falar com qualquer criatura que estiver suficientemente próxima para ouvi-lo, e essa criatura é automaticamente capaz de compreendê-lo e responde com Espírito igual ao de um homem típico.

Outras pessoas ouvindo a conversa escutam meramente sons de animais.

O Narrador, decide se o encantador pode lançar este encanto sobre um outro personagem por meio de toque, mas somente quando lançá-lo como um encanto padrão, não quando utilizá-lo como uma habilidade mágica.

## Invocação de Animais

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** Especial
**Duração:** Especial
**NA de Fadiga:** 8
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Animais

**Efeito:** este encanto permite a um encantador invocar animais e aves. Ao lançá-lo, o personagem tem de especificar o tipo de animal que deseja convocar, seja especificamente (cavalos, tordos, raposas etc.) ou de modo geral (grandes quadrúpedes, pequenos quadrúpedes, peixes, aves etc.). Todas as criaturas que se encontrarem num raio, (em metros) de 200 vezes o Porte do encantador deslocar-se e se encaixarem na descrição deslocar-se-ão até ele o mais rápido possível durante um número de minutos igual ao Porte do encantador. Assim que chegarem ao local, aguardarão tranqüilamente próximo ao encantador ou aos pés dele durante o tempo que durar o encanto. Se o encanto expirar antes de conseguirem chegar até o encantador, os animais param de se deslocar em direção a ele no momento em que o encanto terminar. Os animais que tiverem chegado até ele poderão partir no momento em que o encanto terminar, ou podem escolher permanecer nas proximidades, conversar com ele, se possível, e assim por diante. Não atacarão nem farão mal ao encantador a menos que ele os ameace ou machuque.

O encanto não confere qualquer habilidade de comandar os animais. Se o encantador pedir aos animais convocados que realizem alguma tarefa, eles refletem sobre ela e podem vir a concordar. Isso é um teste da perícia Persuadir (Cativar) contra NA 10. Os animais devem ser considerados amistosos, acrescentando-se um bônus igual a +5 ao resultado do teste da jogada do encantador. Entretanto, se o encantador não tiver meios de falar com os animais, pode estar sujeito a uma penalidade igual a –15 por falar uma língua diferente, dependendo da complexidade do pedido. Uma tentativa de orientar os animais com gestos, por exemplo, não incorreria nessa penalidade.

## Conservação de Espadas

**Tempo de Execução:** 5 min.
**Alcance:** Toque
**Duração:** 50 anos por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 5
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Runas, Canção
**Especialidade:** Nenhuma

**Efeito:** os encantadores usam este encanto para conservar espadas e adagas, evitando que acabem embaciadas, enferrujadas, corroídas ou enfraquecidas pela passagem do tempo. Uma arma sob a proteção de *Conservação de Espadas* ainda pode ser danificada diretamente, mas permanece intocada pelo desgaste dos anos.

Este encanto afeta uma espada por vez. O encantador pode dobrar o número de espadas afetadas de uma só vez para cada +2 pontos adicionados ao NA de Fadiga. A critério do Narrador, o encantador pode usar este encanto para proteger outros objetos metálicos que não sejam maiores do que a lâmina de uma espada.



## Estilhaçar Armas Brancas [Feitiçaria]

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** 10 metros
**Duração:** Instantânea
**NA de Fadiga:** 8
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Habilidade
**Especialidade:** Feitiçaria

**Efeito:** este encanto permite que o encantador faça uma lâmina – uma adaga, um machado ou uma espada – se estilhaçar ou derreter e virar fumaça. Isso não provoca dano à pessoa que segura a lâmina mas priva-a, de fato, de uma arma.

## Rajada de Feitiçaria [Feitiçaria]

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** 10 metros por ponto de Porte
**Duração:** Instantânea
**NA de Fadiga:** 12
**Custo:** 2 opções de encanto
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Feitiçaria

**Efeito:** o encantador dispara uma rajada de poder feiticeiro contra um adversário, ferindo-o ou matando-o. Depois de ter sucesso em seu teste de Vigor, o feiticeiro faz uma jogada de ataque – usando Combate de Alcance ou simplesmente Agilidade – contra um NA igual a 10 + o modificador de Agilidade do alvo. Escudos não oferecem nenhuma proteção ao alvo, mas formas mais robustas de cobertura (muralhas de pedra, matacões ou coisas do gênero) podem conferir ao alvo um bônus por cobertura (ver a Tabela de Proteção por Armadura ou Cobertura, página 232). Se a rajada atingir o alvo, ele sofre 5d6+5 pontos de dano. Deve-se aplicar as regras normais para sucessos adicionais nos testes de ataque.

## Clarão Ofuscante

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** 5 metros por ponto de Porte
**Duração:** Instantânea
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto, mas consulte o texto
**Requisito:** *Criar Luz*
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Fogo

**Efeito:** este encanto cria um clarão brilhante de luz para ofuscar um dos adversários do encantador. Se tiver sucesso em seu teste de Vigor, o encantador ofusca o alvo durante 1d6+1 rodadas. O alvo pode fazer um teste de Presteza contra NA 12 para reduzir a duração da ofuscação à metade, arredondando o valor para cima. Se for bem sucedido, o alvo piscou ou virou a cabeça a tempo de evitar a intensidade total dos efeitos. Enquanto estiver ofuscado, o personagem fica sujeito a uma penalidade igual a –5

sobre o resultado dos testes de ataque e em todas as outras ações que exigem a visão, como se estivesse na mais completa escuridão. O Narrador pode impor outras penalidades ou proibir certas ações, se isto lhe parecer apropriado.

O encanto básico, que ofusca uma pessoa, tem o custo de uma opção. Com o investimento de uma segunda opção, o encantador pode expandir o poder do encanto, fazendo com que o clarão abranja uma área com 1,5 metro de diâmetro e ofusque todos que se encontram no interior dessa área, aliados ou inimigos. Cada opção adicional dobra o raio da área: 3 metros com o terceiro investimento, 6 metros com o quarto e assim por diante. Todos os alvos dentro do raio de ação podem ainda fazer um teste de Presteza para diminuir a duração dos efeitos à metade.

## Romper Grilhões

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** 3 metros
**Duração:** Instantânea
**NA de Fadiga:** 8
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** Com este encanto, o encantador pode dispersar os efeitos do lançamento de um único encanto de *Encanto de contenção* ou de *Grilhões Mágicos*, libertando aqueles que se encontram aprisionados pela mágica. Se o encantador que lançou *Encanto de contenção* ou *Grilhões Mágicos* estiver presente quando da tentativa de desfazer a mágica e desejar impedi-la, os dois encantadores travarão um teste resistido de Força de Vontade para ver qual mágica prevalece.

## Centelhas Ardentes

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** 3 metros
**Duração:** Instantânea
**NA de Fadiga:** 8
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisito:** *Atear Fogo*
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Fogo
**Efeito:** com este encanto, o encantador pode fazer com que um fogo previamente aceso se inflame, lançando centelhas ardentes e letais sobre aqueles que estiverem próximos a ele. Qualquer pessoa que se encontre num raio de 3 metros do fogo pode sofrer ferimentos, mas o encantador pode decidir ferir alguns e poupar outros.

O dano provocado por *Centelhas Ardentes* depende do tamanho do fogo de que o encantador fizer uso. Para mais detalhes, consulte a tabela anexa. Qualquer pessoa afetada pelo encanto pode reduzir o dano sofrido à metade, se tiver sucesso num teste de Presteza contra NA 10.

Exceto no caso de chamas de velas, este encanto não extingue o fogo usado como combustível.

### Tabela 7.2: Dano das Centelhas Ardentes

| Tamanho do Fogo | Dano |
|---|---|
| Vela | 1 (apenas uma pessoa) |
| Tocha | 1/2d6 |
| Fogueira de acampamento | 1d6 |
| Fogueira pequena | 2d6 |
| Fogueira grande | 4d6 |

## Invocação

**Tempo de Execução:** consulte o texto
**Alcance:** consulte o texto
**Duração:** consulte o texto
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** com este encanto, o encantador consegue conferir a uma outra pessoa a habilidade de invocá-lo, mesmo a longas distâncias, e pedir sua ajuda. O encantador lança o encanto explicando à pessoa como chamar por ele. Isso leva pelo menos um minuto e exige que o encantador faça o teste usual para resistir à Fadiga.

O chamado precisa envolver a fala ou um som de algum tipo, mas poderia ser um verso ou uma canção simples, o nome do encantador pronunciado com uma determinada força e inflexão, ou uma complexa fórmula encantatória. No mínimo, o chamado deve levar duas ações para ser utilizado, mas pode ser que leve mais tempo ainda.

A pessoa que aprende o chamado lembra-se dele para sempre, a menos que uma mágica mais forte apague essa lembrança. Quando a pessoa fizer uso da invocação, o encantador a ouve, sabe que está chamando por ele e que está em perigo – e aproximadamente em que tipo de perigo –, independente da distância que os separa. É claro que a distância pode afetar a capacidade do encantador de responder ao chamado de socorro a tempo. Este encanto não confere qualquer habilidade de se locomover rapidamente.

## Alterar Matizes

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** Si Mesmo
**Duração:** 10 minutos por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 8
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Habilidade
**Especialidade:** Animais
**Efeito:** com este encanto, um encantador consegue alterar a cor de sua pele, de seus cabelos, olhos e roupas. Enquanto durar o encanto, ele é capaz de alterar os matizes de qualquer uma dessas coisas, ou de todas elas, com a freqüência que desejar, como uma ação livre. Mudanças apropriadas de coloração podem ajudar um personagem a se esconder em áreas selvagens, dando um bônus de até +5 nos testes apropriados de Dissimulação (Esconder).

## Comandar [Feitiçaria]

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** 10 metros
**Duração:** 1 hora por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 15
**Custo:** 3 opções de encantos
**Requisito:** Força de Vontade maior ou igual a +4 ou maior, *Voz de Comando*
**Método:** Padrão, Canção, Habilidade
**Especialidade:** Feitiçaria
**Efeito:** este terrível encanto, o mais vil e perverso dentre aqueles conhecidos pelos feiticeiros, permite ao encantador sobrepujar a vontade de outra pessoa, dominando sua mente e forçando-a a fazer a vontade do encantador. O efeito pode parecer bené-

volo – conselhos bondosos de um discurso de um líder nobre e ilustre – mas o efeito é nada menos do que o poder definitivo da Sombra.

Se tiver sucesso em seu teste de Vigor, o encantador faz um teste resistido de Força de Vontade com o alvo. Ele adiciona um bônus igual a +10 ao resultado do teste de sua jogada. Se vencer o teste, o alvo terá de fazer aquilo que o encantador mandar enquanto durar o encanto, mesmo que o cumprimento das ordens leve o alvo a se ferir. Se o encantador perder no teste resistido, o alvo, por meio de convicção e força de vontade, livra-se do encanto e consegue controlar suas próprias ações.

Observe que este encanto difere de *Voz de Comando* e *Palavra de Comando*.

## Encanto do Artífice

**Tempo de Execução:** 5 min.
**Alcance:** Toque
**Duração:** Consulte o texto
**NA de Fadiga:** 12
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Runas, Canção
**Especialidade:** Nenhum
**Efeito:** este encanto, utilizado com mais freqüência pelos anões, intensifica e aumenta a perícia do encantador como artífice. Quando lançado, adiciona um bônus igual a +1 a qualquer perícia ligada a Ofício, Metalurgia, Alvenaria ou outras similares para forjar ou criar um artigo, objeto ou obra de arte. Todos os artigos criados com sucesso com a ajuda deste encanto contam como obras-primas, mas o criador não pode lançar outros encantamentos sobre elas sem a permissão do Narrador. Veja a página 83 para informações sobre as habilidades de ordem Encantamento e Obra-prima.

## Criar Luz

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** Toque
**Duração:** 20 minutos por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 5
**Custo:** 1 opção de encanto, mas consulte o texto
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Fogo, Fogo Secreto
**Efeito:** o encantador é capaz de criar luz, normalmente na própria mão ou na extremidade do cajado. O encantador consegue variar a intensidade e a coloração da luz como desejar, embora esta seja, no máximo, equivalente a uma tocha vigorosa, o suficiente para iluminar um raio de 6 metros na maioria das circunstâncias, ou uma área ligeiramente maior à *noite ou em um local subterrâneo*.

Cada opção adicional dedicada a este encanto, aumenta a intensidade máxima da luz de modo que ela seja suficiente para iluminar uma área com um raio 6 metros maior.



## Exibição de Poder

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** Si Mesmo (consulte o texto)
**Duração:** 1 rodada
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 2 opções de encanto
**Requisito:** cinco outros encantos quaisquer
**Método:** Padrão, Canção, Habilidade
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** com este encanto, um encantador invoca seu poder, exibindo-o de maneira que todos possam ver e ninguém deixe de reconhecê-lo. Os efeitos dependem da situação e da disposição de ânimo do encantador. Pode ser que raios e trovões irrompam de seu cajado, que ele seja preenchido pelo fogo ou delineado por uma luz intensa. Muitos efeitos são possíveis. Seja qual for sua aparência, o encanto confere ao encantador um bônus igual a +10 nos testes da perícia Inspirar e Intimidar realizados na mesma rodada, e metade desse bônus nos testes realizados nas 1d6+1 rodadas seguintes. O bônus é efetivo apenas ao ajudar – ou prejudicar – aqueles capazes de testemunhar a *Exibição de Poder*.

## Mudez [Feitiçaria]

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** 3 metros por ponto de Porte
**Duração:** 1 minuto por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 8
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Feitiçaria
**Efeito:** este encanto deixa a vítima muda. A vítima não consegue falar durante um minuto para cada ponto de Porte do encantador, embora possa encontrar meios de se comunicar com gestos ou por meio da escrita. Se a vítima tiver sucesso num teste de Força de Vontade contra NA 15, o encanto não tem efeito sobre ela.

## Realçar Comida

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** Toque
**Duração:** consulte o texto
**NA de Fadiga:** 5
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Habilidade
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** este encanto, muito estimado pelos encantadores errantes, melhora o sabor e a qualidade do alimento. Como alternativa, o encantador pode reverter os efeitos do encanto de modo a estragar o alimento: fermentar a cerveja, talhar o leite, deteriorar a carne, etc.

Ao se azedar ou estragar comida, os efeitos do encanto têm lugar imediatamente e são permanentes. Ao se melhorar a comida, o encanto dura tanto quanto duraria naturalmente o alimento. Por exemplo, se lançado sobre uma refeição, dura até a comida se estragar naturalmente: um dia ou dois, na melhor das hipóteses, na maioria das situações. Se lançado sobre a cerveja, a bebida continua melhorada até se permitir que fique rançosa, talvez por até um ano se mantida em seu barril.

## Escravizar Animal [Feitiçaria]

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** 1,5 metro por ponto de Porte
**Duração:** 1 dia por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisito:** *Língua dos Animais* ou *Invocação de Animais*
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Animais, Feitiçaria
**Efeito:** este encanto permite ao encantador escravizar um único animal Grande (como um *mûmak*, urso ou cavalo), 1d6+1 animais Médios (por exemplo, lobos, cães ou gatos de caça), ou até 50 animais Pequenos ou menores (como morcegos, pássaros ou ratos). Os animais conseguem compreender-lhe os comandos e devem obedecê-los independente do risco às suas próprias vidas.

## Evocar Assombro

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** consulte o texto
**Duração:** 1 rodada por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisito:** Porte 8+
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Fogo Secreto
**Efeito:** este encanto funciona de maneira idêntica a *Evocar o Medo e Destruição*, mas não é uma forma de feitiçaria. Confere ao encantador a perícia Intimidar (Poder ou Majestade) +8. Se ele já conhecer a perícia escolhida, o encanto adicionará um bônus igual a +8 sobre o resultado do teste em todas as tentativas de se usar a perícia com as especialidades Poder ou Majestade.

Este encanto funciona somente para inspirar assombro e terror naqueles que servem à Sombra e são confrontados pelo encantador. A critério do Narrador, pode-se aplicar a algumas situações nas quais o herói precisa impressionar aqueles que deseja recrutar como aliados, como aconteceu quando Gandalf falou a Théoden em Meduseld e rompeu o domínio que Língua de Cobra exercia sobre o rei.

Se for apropriado, a mágica sutil da Terra-média pode refletir o uso deste encanto. Um raio de luz pode romper as nuvens e recair sobre o encantador, uma brisa morna começa a soprar, vinda do Oeste, ou algo assim.

## Evocar Medo [Feitiçaria]

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** consulte o texto
**Duração:** 1 rodada por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Habilidade
**Especialidade:** Feitiçaria

**Efeito:** este feitiço terrível inspira terror nos corações de todos os que forem confrontados pelo encantador. Confere a ele a perícia Intimidar (Medo) +8. Se ele já conhecer a perícia, o encanto adiciona um bônus igual a +8 ao resultado do reste em todas as tentativas de se usar a perícia para gerar Medo.

Se for apropriado, a mágica sutil da Terra-média pode refletir o uso deste encanto. Nuvens tempestuosas formam-se no céu e ouve-se o ribombar de trovões, um vento frio sopra do Leste, ou algo assim.

## Exclusão

**Tempo de Execução:** 10 min.
**Alcance:** Toque
**Duração:** 1 ano por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 12
**Custo:** 2 opções de encanto
**Método:** Padrão, Runas
**Especialidade:** Nenhuma

**Efeito:** este encanto, muito estimado pelos anões – que o utilizam para proteger seus palácios e tesouros –, provoca uma proibição e exclusão sobre aqueles que o encantador não deseja que venham a penetrar em uma determinada área, atravessar uma porta, ou destrancar uma fechadura. O encantador lança o encanto sobre a área, a porta ou a coisa que deseja proteger e define quem pode entrar ou abri-la. Entre as definições possíveis incluem-se: "qualquer um que tenha recebido minha permissão", "qualquer elfo", ou alguma coisa do gênero. A definição tem de ser feita de modo que qualquer pessoa (principalmente o Narrador) consiga determinar facilmente quem se qualifica ou não.

O encanto não pode ser usado como uma maneira indireta de detectar coisas que uma pessoa típica normalmente não seria capaz de perceber. Por exemplo, o encantador não pode definir o encanto declarando: "qualquer um que não sirva à Sombra pode entrar livremente". Já que uma pessoa típica não pode rápida ou facilmente determinar se alguém serve à Sombra, a exclusão é muito vaga.

Os efeitos de uma proibição e exclusão são dobrados. Primeiro, todos os testes exigidos para se penetrar ou abrir a área estão sujeitos a uma penalidade igual a -10. Segundo, quem violar intencionalmente a proibição sofre os efeitos de uma maldição. O encantador define a maldição, mas o Narrador tem de estar de acordo. Veja o parágrafo "Juramentos e Maldições", página 164, para mais informações sobre maldições. Como a maldição só tem efeito se alguém violar intencionalmente o encanto, os encantadores geralmente deixam uma mensagem proclamando o fato. Por exemplo, se um encantador lançar *Exclusão* na porta de uma cripta, ele poderia inscrever um aviso sobre a porta: "Aqueles que aqui penetrarem de sofrer a maldição dos mortos por perturbar-lhes o descanso."

## Divisar

**Tempo de Execução:** 5 min.
**Alcance:** consulte o texto
**Duração:** 1 minuto por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 15
**Custo:** 2 opções de encanto
**Requisito:** Percepção 10+
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Nenhuma

**Efeito:** com este encanto poderoso, o encantador é capaz de ver lugares remotos. Para lançá-lo, precisa de uma superfície refletora – um tanque de águas calmas ou um espelho, por exemplo. Se tiver sucesso em seu teste de Vigor, o encantador consegue ver qualquer local num raio de 160 quilômetros que ele seja capaz de especificar o nome ou descrever com razoável precisão. Ele não pode concentrar seu olhar remoto numa pessoa ou objeto específico, apenas num lugar, nem pode tentar perscrutar "a área onde fulano está nesse exato momento." O encanto



confere apenas a visão da área designada. O encantador não consegue ouvir palavras pronunciadas ou outros sons do local, e não consegue enxergar na escuridão.

Para cada opção adicional dedicada a este encanto, dobre a distância abrangida pela visão do encantador: 320 quilômetros com um terceiro investimento, 640 quilômetros com o quarto e assim por diante.

## Projetar a Voz

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** 1,6 quilômetros por ponto de Porte
**Duração:** Concentração
**NA de Fadiga:** 9
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** com este encanto, um encantador consegue fazer com que sua voz seja emitida por um objeto, como, por exemplo, um espelho ou uma pedra. O objeto tem de estar a menos de 1,6 quilômetros por ponto de Porte possuído pelo encantador, e tem de ter sido visto por ele anteriormente, seja com os próprios olhos ou por meio do encanto *Divisar*. O objeto repete o discurso à medida que o encantador fala. O objeto não pode falar por conta própria e nem pode ser "programado" para falar ao se cumprirem determinadas condições. O encantador pode lançar *Voz de Persuasão* ou *Voz de Comando* por meio deste encanto se assim o desejar, embora sua incapacidade de ver as pessoas com quem fala possa ser um estorvo nesse caso.

## Projétil Flamejante

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** consulte o texto
**Duração:** consulte o texto
**NA de Fadiga:** 7
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisito:** *Atear Fogo*
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Fogo
**Efeito:** este encanto dá ao encantador o poder de fazer com que pequenos objetos inflamáveis, como pinhas ou gravetos, irrompam em chamas de modo que ele possa atirá-los contra seus inimigos como se fossem projéteis ardentes. Ele é capaz de criar até um projétil por ponto de Porte com a coloração de chama que desejar. Os projéteis ardem durante até um minuto por ponto de Porte e cada um deles emite a luz de uma vela. Se não forem utilizados antes do encanto expirar, os objetos simplesmente queimam até virarem cinzas.

O arremesso de cada projétil conta como uma ação. Os projéteis têm um alcance de 3/8/15/25/+5. O encantador usa sua Agilidade ou Combate de Alcance para determinar se acerta o alvo ou não. Um disparo certeiro provoca 1d6+1 pontos de dano e pode incendiar roupas, pêlos ou outros materiais inflamáveis. Trate os projéteis como tochas para este fim. Para mais detalhes, veja o parágrafo "Fogo" na página 245.

## Encontrar o Caminho

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** Toque
**Duração:** 1 mês por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Runas
**Especialidade:** Nenhum
**Efeito:** este encanto protege os viajantes, fazendo com que seja mais provável eles encontrarem o caminho para seu destino e o da volta a salvo e sem nenhum impedimento. Ele dá a virtude da vantagem Noção de Caminhos, embora o viajante tenha de fazer um teste de Espírito com NA 5 para usa-la. Além disso, ele recebe um bônus igual a +2 em todos os testes que fizer para vencer os obstáculos do caminho: escalar penhascos, vadear rios, fugir ou se esconder de perseguidores e coisas do gênero. Entretanto, o encanto não dá bônus em testes de ataque, esquiva e coisas do gênero. O Narrador decide o que é um "obstáculo do caminho" para efeito do uso deste encanto.

Se for lançado sobre um animal como, por exemplo, um cavalo, este encanto é conhecido em muitos lugares como "Palavras de Orientação

## Modelar o Fogo

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** 30 cm por ponto de Porte
**Duração:** Concentração
**NA de Fadiga:** 5 (consulte o texto)
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisito:** *Atear Fogo*
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Fogo
**Efeito:** os encantadores usam este encanto para dar forma ao fogo, criando agradáveis imagens de chamas. O NA de Fadiga indicado assume que a chama não é maior que a de uma tocha. Aumente-o para 6, no caso de uma fogueira de acampamento, 7 para uma fogueira pequena e 9 para uma fogueira grande.

Na maior parte das vezes, *Modelar o Fogo* é lançado simplesmente com o objetivo de entretenimento ou distração. Contudo, nas circunstâncias apropriadas, pode adicionar um pequeno bônus (não mais do que +2) nos testes das perícias Inspirar e Intimidar e do atributo Porte.

## Chama de Anor

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** 6 metros por ponto de Porte
**Duração:** Instantânea
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 2 opções de encanto
**Requisito:** o personagem não pode conhecer nenhum feitiço
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Fogo Secreto
**Efeito:** este encanto, uma das armas mais poderosas dos Sábios contra a Sombra, projeta um raio de luz branca suficientemente brilhante para penetrar qualquer tipo de escuridão. O raio fere os servos do Inimigo – desde os nazgûl até os orcs – e também outras criaturas malignas. O encantador tem de ser bem sucedido em um teste de Combate de Alcance ou de Agilidade para acertar o alvo com o raio e o alvo pode tentar se esquivar. Se o raio atingir o alvo, este sofre 5d6+5 pontos de dano. Uma falha desastrosa pode fazer com que o encantador acerte alvos nas proximidades, sejam eles aliados ou inimigos.

## Criar Nevoeiro

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** 15 metros por ponto de Porte
**Duração:** consulte o texto
**NA de Fadiga:** 8
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Ar, Água
**Efeito:** este encanto permite a um encantador criar uma espessa barreira de névoa. As condições naturais devem ser adequadas à neblina: precisa-se de uma fonte de água, temperatura apropriada etc. Nem mesmo o mais poderoso mago seria capaz de criar um nevoeiro a partir do nada num dia quente e ensolarado.

O nevoeiro criado por este encanto tem um raio de até 9 metros multiplicados pelo Porte do encantador. Uma vez criado, dura até o encantador interromper sua concentração ou as condições naturais o dispersarem – o que acontecer primeiro. Conta como "neblina densa" para fins de determinação dos modificadores de testes físicos (ver página 218). O nevoeiro se desloca normalmente, de acordo com o vento e a configuração do terreno. O encantador não tem controle sobre o deslocamento do nevoeiro depois que ele foi criado.

## Urdidura da Névoa

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** 6 metros por ponto de Porte
**Duração:** 1 minuto por ponto de Porte
**NA de Fadiga** 9
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisito:** *Criar Nevoeiro*
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Ar, Água
**Efeito:** com este encanto, o encantador consegue dar forma a nevoeiros e brumas, sejam eles naturais ou criadas com o encanto *Criar Nevoeiro*. Ele pode formar espectros de homens, dragões e animais terríveis, ou maravilhosos quadros vivos a partir da neblina. Normalmente, faz-se isso apenas por diversão ou para distrair inimigos, mas nas circunstâncias apropriadas pode fornecer um pequeno bônus (tipicamente +1 ou +2) nos testes da perícia Intimidar.

## Esquecimento [Feitiçaria]

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** 1,5 metros por ponto de Porte
**Duração:** 1 semana por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 12
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Canção, Habilidade
**Especialidade:** Feitiçaria
**Efeito:** este feitiço vil permite a um feiticeiro obscurecer as lembranças de uma pessoa com trevas, impedindo que o alvo recorde quem é, onde vive, quem conhece ou qualquer outra coisa útil. Se tiver sucesso em seu teste de Vigor, o encantador tem de fazer um teste resistido de Força de Vontade com o alvo. O encantador recebe um bônus igual a +5 no teste. Se vencer, o encanto tem efeito. Se conseguir um sucesso extraordinário, a vítima não consegue lembrar nem mesmo como falar ou andar durante 1d6 dias e fica sujeita a uma penalidade igual a -5 em todos os testes de Percepção e da perícia Observar.



Uma vítima desse encanto pode readquirir suas perícias por meio de instrução e treinamento normais, e pode ainda adquirir novas perícias. Entretanto, não consegue lembrar o próprio nome, de onde vem ou qualquer pessoa que ela conheça até o encanto passar.

Passado o encantamento, as perícias recém-adquiridas permanecem. No caso das perícias readquiridas, use a maior graduação da vítima, tenha ela sido adquirida antes ou depois do encanto ter efeito.



## Encanto de Proteção

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** Toque
**Duração:** 1 minuto por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 12
**Custo:** 2 opções de encanto
**Método:** Padrão, Runas
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** este encanto faz com que seja mais difícil ferir o encantador, ou qualquer um a quem ele venha a conferir suas virtudes. Todos os testes para atingi-lo em combate ficam sujeitos a uma penalidade igual a -3. Além disso, todos os pontos de Coragem gastos para melhorar as tentativas de esquiva, bloqueio, defesa ou protegê-lo de algum outro modo conferem um bônus igual a +5 ao invés do usual +3.

## Encanto de Cura

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** Toque
**Duração:** consulte o texto
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Fogo Secreto
**Efeito:** este encanto dá ao encantador o poder de curar ferimentos, doenças e outros males do corpo. Ao lançá-lo, ele ganha a perícia Cura +8 e pode usá-la segundo as regras-padrão (ver página 244). Se já tiver a perícia Cura, ele ganha um bônus igual a +8 no resultado do teste para tanto. Em qualquer um dos casos, os efeitos do encanto duram o bastante para tratar uma pessoa com um ferimento ou uma doença grave, ou numa condição similar – uma pessoa À Beira da Morte, por exemplo. Este encanto poderia, ao invés disso, ser usado para tratar duas pessoas Incapacitadas, quatro pessoas Feridas, oito pessoas Machucadas ou 16 pessoas Atordoadas – ou alguma combinação equivalente.

## Encanto de Contenção [Feitiçaria]

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** 3 metros por ponto de Porte
**Duração:** 1 rodada por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 12
**Custo:** 2 opções de encanto
**Requisitos:** *Evocar o Medo e Destruição, Grilhões Mágicos*
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Feitiçaria
**Efeito:** com este encanto, um feiticeiro consegue paralisar uma outra pessoa, usando de medo e terror intensos para petrificá-la, de modo que ela não possa se mover ou fugir. Se tiver sucesso em seu teste de Vigor, o encantador e a vítima devem realizar um teste resistido de Força de Vontade, no qual o encantador recebe um bônus igual a +5 no resultado do teste. Se o feiticeiro vencer, a vítima continua paralisada enquanto o encanto durar, incapaz de correr ou se defender. Do contrário, o feitiço não tem efeito.

Com o investimento de uma opção de encanto adicional, o feiticeiro passa a ser capaz de afetar mais de um alvo com este encanto. O número máximo de pessoas afetadas é igual a seu Porte dividido por três. e todas as vítimas devem estar a uma certa distância uma das outras: 0,6 vezes o Porte do encantador em metros.

## Encanto de Imitação

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** 1m por ponto de Porte
**Duração:** Concentração
**NA de Fadiga:** 8
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisito:** Imitação 4+
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** este encanto aumenta a habilidade que um encantador tem de imitar as vozes de outras pessoas, conferindo um bônus igual a +8 nos testes de Imitação com esse propósito. Além disso, permite ao encantador imitar duas vozes ao mesmo tempo, de modo que alguns ouvintes escutem uma voz enquanto outros ouvem uma segunda.

## Brilho de *Ithildin*

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** Toque
**Duração:** Concentração *ou* 10 minutos por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 5
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisito:** *Criar Luz*
**Método:** Padrão, Habilidade
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** este encanto ativa *Ithildinl*, uma substância metálica mágica que os elfos fabricam a partir do *mithril*. Reflete apenas a luz das estrelas e da lua, e fica em estado dormente até ser tocado por alguém que conhece este encanto. Até ser ativado, o *Ithildinl* permanece invisível, e se for ativado à luz do sol aparece apenas na forma de tênues linhas de arabescos. Apenas ao crepúsculo e à noite é que sua verdadeira beleza prateada se revela. Esse é o material do qual são feitos os contornos da porta usada pela Sociedade para entrar em Moria.

## Atear Fogo

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** Toque
**Duração:** até as chamas se esgotarem naturalmente ou serem apagadas
**NA de Fadiga:** 5
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Fogo
**Efeito:** ao tocar algum objeto facilmente inflamável – tipicamente uma acendalha ou um graveto –, o encantador é capaz de fazer com que ele irrompa em chamas, mesmo se estiver úmido. Carne viva não conta como algo "facilmente inflamável" mas, a critério do Narrador, cabelos, pêlos ou roupas podem contar. Depois de aceso, o fogo queima e pode ser extinto normalmente.

Com o investimento de uma opção de encanto adicional, o encantador passa a ser capaz de fazer este encanto funcionar com um alcance de até 1 metro por ponto de Porte. Se o utilizar como um ataque – para incendiar os pêlos de um lobo, por exemplo – deve ter sucesso num teste de ataque com Combate de Alcance, e o alvo pode evitar os efeitos fazendo um teste resistido de Presteza. Com o investimento de uma terceira opção de encanto, o encantador passa a ser capaz de afetar mais de um objeto: até o máximo de um objeto facilmente inflamável por ponto de Porte. Todos os objetos incendiados devem estar a uma certa distância uns dos outros: 0,6 vezes o Porte do encantador em metros.

## Raio

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** 1,5 metros por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 12
**Duração:** Instantânea
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisito:** *Criar Luz*
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Ar
**Efeito:** a partir de sua mão ou de seu cajado, o encantador dispara um raio poderoso o bastante para matar até mesmo guerreiros vigorosos. Nenhum teste de Ataque à Distância é necessário. O raio acerta o alvo automaticamente e provoca 4d6 pontos de dano. O alvo pode reduzir o dano pela metade se for bem sucedido num teste de Presteza contra NA 15.

## Domínio das Formas

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** Si Mesmo
**Duração:** 1 hora por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 2 opções de encanto
**Requisito:** *Alterar Matizes*
**Método:** Padrão, Habilidade
**Especialidade:** Animais
**Efeito:** quem conhecer este encanto consegue mudar sua forma para a de qualquer animal ou ave normal, mas não para a de uma fera ou criatura terrível – como Wargs, Balrogs ou dragões – nem a de uma criatura única ou específica. Ao mudar de forma, o encantador retém seu Espírito, sua Força de Vontade e sua Sabedoria, mas ele agora apresenta outros atributos da criatura. Ele retém o uso de todas as perícias que conhece, embora a falta de mãos ou de outras faculdades possa impedi-lo de fazer uso delas. Ele pode voltar a sua forma normal a qualquer momento, pondo fim ao encanto. Ele não consegue mudar da forma de um animal para outro. Tem primeiro de voltar a sua forma normal e então lançar o encanto novamente.

Ao mudar de forma, todos os artigos e objetos que o encantador estava usando ou carregando desaparecem, tornando-se parte de sua nova forma. Os objetos retornam assim que ele voltar a sua forma normal. Entretanto, a critério do Narrador, certos artigos únicos e poderosos (Anéis de Poder, por exemplo) *não* desaparecem e têm de ser carregados pelo encantador em sua nova forma.

Se comprado como uma habilidade, este encanto confere ao personagem o poder de assumir a forma de um único animal (como um urso ou um lobo) sempre que desejar. Ele ainda vai precisar de 1 minuto para mudar de forma.

Com o investimento de duas opções de encanto adicionais, o encantador consegue fazer outras pessoas mudarem de forma ao tocá-las. É preciso que o alvo queira mudar de forma. O encantador não pode usar esse encanto como um ataque para forçar alguém a assumir uma outra forma. Isso requer o uso de *Transformação* (ver mais adiante).

Com o investimento de uma opção de encanto adicional, o encantador é capaz de assumir a forma de outras pessoas, transformando-se num hobbit ou num orc, por exemplo. Se o fizer, aquilo que estiver carregando ou vestindo permanece com ele. Entretanto, este encanto não lhe permite imitar com precisão as características de uma pessoa específica que não seja ele mesmo.

Boatos sombrios, murmurados entre os encantadores, e passagens enigmáticas em certos pergaminhos e livros, alegam que existe uma versão desse encanto na feitiçaria que permite ao encantador assumir as formas de animais cruéis e criaturas monstruosas, incluindo-se entre elas dragões e espécies aparentadas.

## Linguagem da Mente

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** 30 cm por ponto de Porte
**Duração:** Concentração
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisito:** *Pensamentos Revelados*
**Método:** Padrão, Habilidade
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** este encanto dá ao encantador o poder de falar com uma outra pessoa sem o uso da fala, comunicando-se diretamente de mente para mente. Funciona apenas com outras pessoas que também conhecem este encanto ou o possuem como uma habilidade mágica. A comunicação acontece à velocidade de fala normal e todas as pessoas envolvidas na conversação devem se manter à vista umas das outras.

## Desorientação

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** consulte o texto
**Duração:** 1 hora por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 12
**Custo:** 2 opções de encanto
**Requisito:** *Encontrar e Retornar*
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Nenhum
**Efeito:** este encanto estabelece uma rede de encantamento ao redor de uma área, fazendo com que aqueles que a adentrarem fiquem confusos e perdidos ou se aproximem do encantador, independentemente de sua vontade.

*Desorientação* afeta uma área em torno do encantador com um raio máximo de 800 metros para cada ponto de Porte. Enquanto o encanto permanecer em efeito, o encantador sabe automaticamente de todo anão, elfo, hobbit, homem, orc, troll ou outro ser racional – não incluindo animais inteligentes – que penetrar a área, e pode escolher afetá-los ou não com a mágica do encantamento. As pessoas afetadas perdem toda a noção de direção. Perícias e vantagens como Sobrevivência e Noção de Caminhos são completamente inúteis. As vítimas podem até mesmo achar que escolheram a direção correta – seguindo o sol poente, por exemplo – quando, de fato, não o fizeram.

Uma vez a cada hora, as vítimas podem travar um teste resistido de Sabedoria com o encantador. Se vencer, o encantador tem o direito de conduzir a vítima em sua direção ou de qualquer outra pessoa ou lugar no interior da área afetada no decorrer daquela hora e a seu critério. Se a vítima vencer, no decorrer daquela hora ela estará livre do efeito do encanto e poderá determinar normalmente as direções.

## Bruma de Celeridade

**Tempo de Execução:** 1 hora
**Alcance:** 16 quilômetros por ponto de Porte
**Duração:** 1 hora por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 12
**Custo:** 3 opções de encanto
**Requisito:** *Criar Nevoeiro, Urdidura da Névoa*
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** este encanto, uma operação de grande poder, cria uma nuvem de brumas densas e brancas. A nuvem abrange uma área de raio máximo igual a 30 metros multiplicados pelo Porte do encantador, tendo como centro uma pessoa, um objeto ou ponto da escolha do mesmo. Enquanto estiverem no interior da nuvem, cavalos e cavaleiros podem cavalgar sem descanso à velocidade total, sem ficarem mais cansados do que ficariam viajando a velocidades normais durante o mesmo período de tempo. Além do mais, sua passagem não provoca ruído, e ninguém fora da nuvem consegue ver aqueles que se encontram em seu interior, nem mesmo usando o encanto *Divisar*. Se o ponto central da nuvem for móvel, a nuvem se move juntamente com ele.

## Nomear

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** Toque
**Duração:** Permanente
**NA de Fadiga:** 8
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisito:** *Língua dos Animais*
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Animais
**Efeito:** com este encanto, o encantador pode dar um nome a qualquer animal domesticado, como um cavalo, uma vaca ou um cão. Durante o resto de sua vida, o animal responderá àquele nome, compreendendo-o claramente sempre que alguém o utilizar. Também torna-se mais inclinado a compreender e a obedecer ordens, desde que a pessoa que estiver lhe dando a ordem tratá-lo com gentileza. Trate o animal como dedicado àqueles que sabem seu nome e tratem-no bem. Isso acrescenta o modificador padrão igual a +10 dos testes sociais a quaisquer testes da perícia Persuadir (Cativar) realizados com o animal.



## Encanto de Desobstrução

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** Toque
**Duração:** Instantânea
**NA de Fadiga:** 7
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** este encanto permite a um encantador abrir portas trancadas, seja por mágica ou por simples e mundanas aldravas. O encanto abre automaticamente qualquer fechadura normal, mesmo se o encantador não possuir a chave.

Fechaduras seladas com mágica, entretanto, mostram-se em geral mais difíceis de serem abertas. O Narrador designa uma dificuldade para a fechadura, geralmente igual ao resultado do teste de Força de Vontade da pessoa que lança *Encanto de Obstrução* (ver mais adiante). Aquele que lança *Encanto de Desobstrução* então faz um teste de Força de Vontade. Se o resultado for maior ou igual ao NA, a porta se abre.

Algumas portas foram seladas magicamente com encantamentos ainda mais poderosos imbuídos em sua estrutura. O NA do teste de Força de Vontade para abrir essas portas pode chegar a 30 ou mais.

## Extinguir o Fogo

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** 5 metros por ponto de Porte
**Duração:** Instantânea
**NA de Fadiga:** consulte o texto
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisito:** *Atear Fogo*
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Fogo
**Efeito:** com este encanto, o encantador consegue extinguir chamas pequenas e grandes. O NA para o teste de Vigor depende do tamanho das chamas que o encantador deseja extinguir. Consulte a tabela anexa.

Se desejar, o encantador pode fazer com que uma fogueira de acampamento ou uma fogueira maior, ao ser extinta, emita uma imensa baforada de fumaça da cor que desejar. A fumaça pode preencher uma área com o tamanho máximo de um metro cúbico por ponto de Porte do encantador. Isso conta como "fumaça densa" para fins de cálculo do efeito sobre testes. Veja a tabela "Modificadores de Testes Físicos", página 218.

### Tabela 7.3: Dificuldade de Extinguir Fogo

| Tamanho das Chamas | NA de Fadiga |
|---|---|
| Vela | 3 |
| Tocha | 5 |
| Fogueira de acampamento | 7 |
| Fogueira pequena | 9 |
| Fogueira grande | 12 |
| Conflagração devastadora | 15 ou mais |

## Poder da Terra

**Tempo de Execução:** 3 rodadas completas
**Alcance:** 1,6 quilômetros de raio
**Duração:** Concentração (máximo de um minuto por ponto de Porte)
**NA de Fadiga:** 12
**Custo:** 3 opções de encanto
**Requisito:** quaisquer seis outros encantos das especialidades Ar, Animais ou Água
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Ar, Animais, Água
**Efeito:** este encanto permite ao encantador invocar a mágica sutil da terra, fazendo-a sublevar-se contra seus inimigos. Com efeito, o encanto reproduz a habilidade de ordem dos mágicos Poder do Santuário (página 90), mas se aplica a qualquer área onde o encantador se encontre no momento. Entretanto, ele tem de se concentrar para manter o efeito e tem de fazer um teste de Vigor a cada minuto. Se o encantador falhar no teste, interromper a concentração ou atingir a duração máxima do encanto, o ambiente e as condições meteorológicas circundantes voltam rapidamente ao normal.

## Proteção Contra a Chuva

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** Si Mesmo
**Duração:** Concentração
**NA de Fadiga:** 5
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Ar, Água
**Efeito:** este encanto menor proporciona grande conforto aos encantadores viajantes, dando-lhes a habilidade de não se molharem na chuva. Ele não altera as condições do tempo nem faz a chuva parar, mas, de algum modo, nenhuma gota de chuva atinge o encantador, não importa a intensidade da tempestade. Infelizmente, o encanto não protege o mago se ele pisar em poças d'água. Além disso, protege somente o próprio encantador.



## Ler o Coração

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** 3 metros
**Duração:** Instantânea
**NA de Fadiga:** 9
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisitos:** Sabedoria +4 ou mais, Discernimento 8+
**Método:** Padrão, Habilidade
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** este encanto permite que um mágico olhe nos olhos de outra pessoa e leia aquilo que se encontra em seu coração: esperanças, sonhos, temores, preocupações, amores, ódios e tentações. Os Sábios usam este poder para descobrir os males que se encontram na alma de uma pessoa, para que eles possam ser aliviados ou curados. Os feiticeiros às vezes aprendem este encanto para melhor atormentar suas vítimas com o conhecimento adquirido.

## Resistir ao Medo

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** Si Mesmo
**Duração:** 1 rodada por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 8
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Habilidade
**Especialidade:** Fogo Secreto
**Efeito:** Do mesmo que os servos da Sombra podem provocar medo e terror, os encantadores do Oeste conseguem neutralizá-lo. Este encanto fortalece os corações e bane o terror, permitindo que os afetados enfrentem seus adversários. O encantador pode usá-lo de duas maneiras diferentes. Primeira, o encanto pode fornecer um bônus igual a +8 nos testes da perícia Inspirar para ajudar outras pessoas a resistir ao medo. Segunda, o encantador pode fornecer a todas as pessoas amistosas ou aliadas – que se encontram num raio de 60 centímetros por ponto de Porte – um bônus igual a +5 em todos os testes de Força de Vontade para suportar o terror. Este último efeito inclui o próprio encantador.

## Destruição [Feitiçaria]

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** Toque
**Duração:** 1 rodada por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 12
**Custo:** 2 opções de encanto
**Requisito:** *Estilhaçar*
**Método:** Padrão, Runas
**Especialidade:** Feitiçaria

**Efeito:** este feitiço intensifica os efeitos destrutivos de máquinas de cerco, armas e coisas do gênero. Uma máquina de cerco com um encanto de *Destruição* provoca +1d6 ponto de dano. Uma arma branca incrementada com *Destruição* provoca +1 ponto de dano. Mais de um encanto *Destruição* lançado sobre uma única arma não têm qualquer efeito. Apenas um encanto de *Destruição* pode ser lançado sobre uma certa arma num determinado momento.

## Traçar Letras-da-Lua

**Tempo de Execução:** 1 min para cada 10 letras
**Alcance:** Si Mesmo
**Duração:** Permanente
**NA de Fadiga:** 7
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Runas, Habilidade
**Especialidade:** Nenhuma

**Efeito:** quem conhece este encanto é capaz de traçar letras-da-lua, um meio mágico de escrita inventado tempos atrás pelos anões. Algumas letras-da-lua só podem ser lidas quando o papel onde elas estão escritas é segurado contra a lua, de modo que o luar brilhe através dele. Os tipos mais engenhosos podem ser lidos somente quando expostos ao luar no mesmo dia do ano ou na mesma fase da lua – crescente, cheia, gibosa ou minguante – em que foram escritos.



## Sentir Poder

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** 3 metros por ponto de Porte
**Duração:** 1 minuto
**NA de Fadiga:** 5
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Habilidade
**Especialidade:** Nenhuma

**Efeito:** com este encanto, o encantador é capaz de perceber que poder um outro mago tem. Enquanto o encanto estiver ativo, ele pode fazer um teste da perícia Observar (*Sentir Poder*) ou um teste de Percepção para detectar a presença e o poder de um outro encantador, uma criatura de poder sobrenatural, a mágica sutil de uma área ou alguma outra coisa do gênero. O NA para o teste depende do nível de poder exibido. Consulte a tabela anexa.

Observe que o mero fato de alguém ser um elfo ou um amigo-dos-elfos confere-lhe poder suficiente para ser detectado ou percebido por este encanto. A critério do Narrador, pode ser que nenhum teste seja necessário para se perceber fontes de poder suficientemente fortes, conspícuas ou aparentes.

Este encanto simplesmente permite ao encantador determinar a presença do poder, não sua localização precisa. Em muitos casos, a localização precisa é óbvia, mas o mago não pode utilizar *Sentir Poder* para, por exemplo, localizar e estabelecer como alvo um encantador numa alcova escura.

Além de simplesmente detectar a presença do poder, o encantador também consegue determinar a natureza do poder em questão. O poder dos Sábios – ou o poder utilizado para fins bons e nobres – é percebido de maneira diferente do poder utilizado pelos servos de Sauron.

Para cada opção adicional dedicada a este encanto, o encantador recebe um bônus igual a +3 em todos os testes da perícia Observar (*Sentir Poder*) ou do atributo Percepção associados a este encanto.

## Sombra do Medo [Feitiçaria]

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** consulte o texto
**Duração:** consulte o texto
**NA de Fadiga:** 12
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisitos:** Porte 12+, Intimidar 10+, *Evocar o Medo e Destruição*
**Método:** Padrão, Habilidade
**Especialidade:** Feitiçaria

**Efeito:** este terrível encanto remata a habilidade que um feiticeiro tem de controlar outras pessoas por meio do terror. Tem dois efeitos possíveis. Primeiro, permite o uso de *Evocar o Medo e Destruição*

### Tabela 7.4: Dificuldade de Sentir Poder

| NA | Poder |
|---|---|
| 5 | Poder Muito Intenso: Saruman, Gandalf, Elrond, um Balrog. |
| 10 | Poder Intenso: um mago típico, um mágico noldorin, um dragão, um objeto encantado poderoso (Anel de Poder, *palantír*). |
| 15 | Poder Mediano: um típico mágico errante, um típico objeto encantado, um típico elfo noldorin, um amigo-dos-elfos. |
| 20 | Poder Fraco: um mestre da sabedoria que conhece um ou dois encantos, um menestrel com a habilidade Palavras Entretecidas, um típico elfo cinzento ou silvestre. |

contra alvos normalmente muito distantes ou bem protegidos para sentir os efeitos desse encanto. Estende o alcance de *Evocar o Medo e Destruição* a 30 metros por ponto de Porte e permite a esse encanto provocar o medo independentemente do encantador ver ou não os alvos ou ter consciência da presença dos mesmos. Esta forma do encanto tem duração igual à duração do encanto *Evocar o Medo e Destruição* com o qual é utilizado. Quando o efeito de *Evocar o Medo e Destruição* chegar ao fim, o mesmo acontece com o encanto *Sombra do Medo*.

Segundo, o encanto pode prolongar a duração dos efeitos de *Evocar o Medo e Destruição* ao invés do alcance. Esta versão do encanto tem alcance de toque. Ao contrário da maioria dos usos da perícia Intimidar, que desaparecem relativamente rápido depois da remoção da fonte de terror (ver página 233), a *Sombra do Medo* perdura com a mesma potência por ponto de Porte do encantador. Durante esse período, a vítima não recebe nenhum bônus relacionado ao tempo nos testes de Força de Vontade para se livrar do medo. Depois disso, os efeitos se desvanecem normalmente.

## Sombras & Fantasmas [Feitiçaria]

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** consulte o texto
**Duração:** 1 hora por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisito:** *Máscara do Mago*
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Feitiçaria

**Efeito:** com este encanto de logro e manipulação, o feiticeiro consegue tecer ilusões: sombras e fantasmas de magia para enganar e tentar seus inimigos.

Os feiticeiros geralmente usam este encanto para criar disfarces ilusórios para seus servos. Com essa finalidade, o encanto funciona exatamente como *Máscara do Mago*, mas pode afetar outras pessoas além do encantador. O alcance deste encantamento é o de toque. Criado o fantasma, a pessoa que o utiliza como disfarce pode se locomover como desejar sem desfazer a imagem. Quem tiver motivos para suspeitar de que tal pessoa não é o que aparenta ser pode fazer um teste resistido para desmascará-la, como se faz normalmente com a perícia Disfarce.

De modo similar, este encanto pode ajudar um encantador a se esconder. Tecendo sombras e fantasmas em redor de si mesmo, ele pode ganhar um bônus igual a +8 em testes de Dissimulação (Esconder). Ele tem de permanecer imóvel e o encanto não anula nem oculta qualquer ruído que ele venha a fazer. Aqueles que estiverem procurando por ele poderão fazer o teste resistido usual para encontrá-lo.

Os feiticeiros também são capazes de criar pessoas completamente ilusórias – geralmente duplicatas de si mesmos – para enganar observadores indesejados. Esses fantasmas são capazes de falar e produzir outros sons da forma que o feiticeiro desejar. Quem estiver observando tal fantasma pode fazer um teste de Sabedoria para perceber que não se trata de uma pessoa real, mas tem de aplicar o modificador de Porte do encantador como uma penalidade ao resultado do teste. Exemplo, se o modificador de Porte for +2, a penalidade será igual a –2.

Um fantasma criado por meio deste uso do encanto tem de permanecer a uma distância do feiticeiro, menor do que 30 metros por ponto de Porte. Se ultrapassar essa distância, o fantasma desaparece imediatamente como a neblina numa manhã de sol.

Os feiticeiros também podem alterar a aparência da paisagem com este encanto. Podem fazer uma floresta sadia parecer morta e putrefata, prados parecerem desertos pedregosos e rios e lagos secos ou estagnados. Este efeito funciona sobre uma área de 300 metros por ponto de Porte do feiticeiro e seu alcance é o limite da visão. Em outras palavras, o encantador tem de ser capaz de ver a região que deseja cobrir com sua ilusão. Os observadores podem fazer testes de Sabedoria contra NA 12 para perceber que se trata de um fantasma e qualquer pessoa que realmente entrar na área afetada descobrirá imediatamente a ilusão.

O Narrador pode, a seu critério, permitir que os feiticeiros criem outros usos para este encanto. Independente de como um encantador utilizar este encanto, os fantasmas criados têm sempre que ser óbvios ao toque e não são capazes de provocar dano diretamente ou outros efeitos em combate.

## Estilhaçar

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** 1,5 metros por ponto de Porte
**Duração:** Instantânea
**NA de Fadiga:** 8
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Nenhuma

**Efeito:** este encanto confere a um encantador a habilidade de estilhaçar pequenos objetos de madeira, vidro, chifre, pedra ou substâncias semelhantes, mas não de metal. O objeto não pode ser tão grande nem tão pesado que um homem forte não seja capaz de segurá-lo facilmente com uma só mão. Se alguém estiver segurando o objeto que o encantador deseja estilhaçar, os dois têm de fazer um teste resistido de Força de Vontade, e o encantador recebe um bônus igual a +4 a ser adicionado ao resultado do teste. Se o encantador vencer, o objeto será estilhaçado. Do contrário, permanece intacto.

## Encanto de Obstrução

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** Toque
**Duração:** 1 hora por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 8
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Runas
**Especialidade:** Nenhuma

**Efeito:** com este encanto, o encantador consegue trancar portas magicamente, impedindo qualquer pessoa de abri-las. A porta permanece trancada durante o tempo que o encanto durar. Nem mesmo a chave apropriada é capaz de abri-la. Entretanto, o encantador pode especificar uma palavra de comando para abrir a porta quando alguém a pronunciar. Além disso, a porta ainda pode ser arrebentada à força ou com o uso de armas. Para mais detalhes veja a "Tabela de Proteção e Estrutura" na página 242.

Ao lançar este encanto, o encantador tem de fazer um teste de Força de Vontade contra NA 10. O resultado de seu teste torna-se o Número Alvo para os testes de Força de Vontade realizados pelos encantadores que utilizarem o *Encanto de Desobstrução* para tentar anular esta mágica. Se o teste resultar numa falha, o encanto também fracassa.

Muitos *Encantos de Obstrução* se estendem por períodos mais longos do que a duração citada acima. Com uma penalidade igual a -2 sobre o resultado do teste, o encantador pode alterar a duração do encanto de horas para anos. Com uma penalidade igual a -4, ele pode passar de horas a décadas. Com uma penalidade igual a -6, ele pode alterar a duração de horas para séculos.

Os *Encantos de Obstrução* mais poderosos também fortalecem as portas que trancam, tornando-as mais difíceis de serem derrubadas ou arrebentadas a machadadas. Com uma penalidade igual a -3 no teste de Força de Vontade, o encantador pode aumentar a Proteção e a Estrutura da porta em 5 pontos cada. Com uma penalidade igual a -6, o encantador pode aumentar a Proteção e a Estrutura da porta em 10 pontos cada.

Para abrir qualquer porta selada magicamente com uma chave de código, o personagem tem de saber a chave de código ou fazer um teste de Saber: Mágica para deduzi-la. O NA para o teste varia de uma porta para outra, mas em geral é maior ou igual a 20. Aplicam-se os modificadores-padrão de testes acadêmicos. Normalmente este teste requer 1 hora.

## Sono

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** 1,5 metros por ponto de Porte
**Duração:** 1 hora por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** com este encanto, o encantador consegue colocar uma pessoa para dormir profundamente sem que ela seja capaz de acordar desse sono por vontade própria. Outras pessoas podem acordar a pessoa adormecida das maneiras usuais: com chacoalhões, gritos, borrifos d'água no rosto ou coisas do gênero. O encantador e a vítima devem fazer testes resistidos de Força de Vontade, sendo que o encantador recebe um bônus igual a +4 a ser adicionado ao resultado do teste. Se o encantador vencer, a vítima adormece. Do contrário, a vítima continua acordada e não é afetada pelos efeitos do encanto.

Ao custo de penalidades acumulativas de -3 no teste de Fadiga, o encantador recebe um bônus adicional de +1 no teste resistido de Força de Vontade.

## Urdidura da Fumaça

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** 30 centímetros por ponto de Porte
**Duração:** Concentração
**NA de Fadiga:** 5
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Fogo
**Efeito:** este encanto simples, utilizado normalmente para divertir outras pessoas, permite ao encantador controlar a cor, a forma e o movimento da fumaça. Com isso, ele consegue dar todas as cores do arco-íris a anéis de fumaça e fazer com que persigam uns aos outros além de ser capaz de criar dragões, navios a velejar e outras formas a partir da fumaça. Ele não consegue criar a fumaça a partir do nada, aumentar a quantidade de fumaça naturalmente presente nem torná-la significativamente mais espessa e mais densa do que já é.

Este encanto tem lá seus usos práticos. Fazendo com que a fumaça se ajunte em torno da cabeça de uma pessoa - o que requer um teste de Força de Vontade contra um NA igual a 10 + a Presteza do alvo - o encantador pode cegar e sufocar a vítima, impondo uma penalidade de até -2 a qualquer teste que esta realizar enquanto durar o encanto. Ou então, alterando a cor da fumaça de uma fogueira de acampamento, ou de uma fogueira maior, com base num padrão pré-estabelecido, ele seria capaz de enviar elaboradas mensagens por meio de sinais de fumaça.

## Grilhões Mágicos

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** 1,5 metros por ponto de Porte
**Duração:** Concentração (máximo de 1 rodada por ponto de Porte)
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** com este encanto, o encantador pode agrilhoar temporariamente os braços e as pernas de uma outra pessoa, impedindo-a de se locomover ou atacar, mas não de falar. Se o encantador tiver sucesso em seu teste de Vigor, ele e a vítima têm de travar um teste resistido de Força de Vontade. Se o encantador vencer, a vítima fica paralisada e deixa cair quaisquer objetos que estiver carregando nas mãos. Do contrário, o encanto não tem efeito.

O agrilhoamento mágico dura enquanto o encantador estiver concentrado - até o máximo de uma rodada para cada um de seus pontos de Porte - ou até ele ou alguma outra coisa atacar ou ameaçar fisicamente a vítima. Se o encantador interromper sua concentração ou surgir alguma ameaça física, a vítima é imediatamente libertada.

Ao custo de uma opção de encanto adicional, o encantador consegue afetar mais de um alvo com este encanto. O número máximo de pessoas que ele é capaz de afetar é igual a seu Porte dividido por três, e todas as vítimas têm de estar a uma distância, uma em relação a outra, igual a 0,3 vezes o Porte do encantador.

## Pensamentos Revelados

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** Si Mesmo
**Duração:** 1 hora por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 7
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Habilidade
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** o encantador é capaz de sobrepujar sua ignorância da língua de uma outra pessoa com este encanto, pois ele revela os pensamentos na mente da outra pessoa à medida que são expressos

pela fala. Enquanto durar o encanto, é como se o encantador tivesse 10 graduações na língua falada pela pessoa, seja ela qual for. Ele não consegue, entretanto, ler formas escritas que não tenha aprendido por meios normais, e nem falar a língua. Tudo o que ele consegue fazer é compreender as palavras faladas.

Com o investimento de mais uma opção de encanto, o encantador é também capaz de lançar este encanto em outra pessoa, permitindo a intercomunicação. O alcance desse encantamento é o de toque.

## Primavera

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** consulte o texto
**Duração:** Concentração
**NA de Fadiga:** 12
**Custo:** 1 opção de encanto
**Requisito:** *Poder da Terra* ou *Poder do Santuário*
**Método:** Padrão, Canção, Habilidade
**Especialidade:** Fogo Secreto
**Efeito:** este encanto rompe os grilhões do inverno, dando um ligeiro, belo e agradável toque primaveril às condições do tempo. No interior de uma área ao redor do encantador – com um raio de 15 metros por ponto de Porte do mesmo – as águas congeladas derretem-se imediatamente, o sol brilha intensamente, a temperatura se eleva até ficar semelhante à da primavera e as flores desabrocham. Dentro da área de *Primavera*, todos os personagens, com exceção do encantador, recuperam Níveis de Fadiga perdidos ao dobro da velocidade normal: um nível por hora. A área afetada não se desloca juntamente com o encantador e ele consegue deixá-la sem desfazê-la, desde que mantenha sua concentração.

## Fender

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** 1,5 metros por ponto de Porte
**Duração:** Instantânea
**NA de Fadiga:** 15
**Custo:** 2 opções de encanto
**Requisito:** *Estilhaçar*
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** este encanto poderoso permite ao encantador despedaçar e destruir objetos grandes: torres, muralhas, pontes e coisas assim. O alvo sofre 10 pontos de dano em sua Estrutura para cada ponto de Porte possuído pelo encantador. A Proteção da estrutura protege contra esse tipo de dano como de costume. Veja a "Tabela de Proteção e Estrutura", na página 242, no que se refere aos pontos de Estrutura de construções.

Embora funcione à distância, este encanto é mais eficiente se o encantador realmente tocar o objeto que deseja destruir, o que faz com que ele corra o risco de se ferir no desabamento. Se o encantador puder tocar o objeto, este sofre 12 pontos de dano na Estrutura para cada ponto de Porte possuído pelo encantador.

O encantador pode aumentar o dano provocado por *Fender* em +1 ponto para cada penalidade igual a –1 que aceitar em seu teste de Vigor.

## Transformação

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** 30 centímetros por ponto de Porte
**Duração:** Instantânea
**NA de Fadiga:** 15
**Custo:** 3 opções de encanto
**Requisitos:** quaisquer outros 10 encantos
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** com este poderoso encanto, o encantador é capaz de transformar uma criatura viva – normalmente uma pessoa – em um outro tipo de criatura ou num objeto. Ele não consegue alterar a capacidade de raciocínio da criatura. Um gamo transformado num homem retém a mente de um gamo, e um hobbit transfor-



mado em rã continua tão inteligente quanto era, embora incapaz de falar de maneira inteligível. Tampouco pode o encantador matar a vítima transformando-a num objeto. Um homem transformado num bloco de madeira continua sendo um ser vivo. Ele apenas se encontra incapaz de se mover.

A vítima retém sua Saúde e seus pontos de ferimento, mas pode se tornar mais ou menos vulnerável a ataques como resultado da transformação. Um homem transformado num bloco de madeira pode ser mais difícil de se ferir do que o normal – talvez ele ganhe um pouco de "armadura" efetiva – mas um homem transformado numa pilha de pergaminhos poderia ser facilmente ferido pelo fogo, pela água ou alguma coisa semelhante. O Narrador deve avaliar com cuidado todos os usos deste encanto, certificando-se de que os personagens não o utilizem de maneira abusiva ou desequilibradora.

Este encanto é um dos preferidos dos feiticeiros e de outros praticantes das artes negras, que o utilizam para afligir vítimas indefesas. Os Sábios e seus aliados o utilizam raramente, quando o fazem.



## Véu

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** Si Mesmo
**Duração:** 1 hora por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Habilidade
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** este efeito protege o encantador dos efeitos de *Divisar* e *Sentir Poder*. Quem tentar observar o encantador com *Divisar* não conseguirá ver nem mesmo sinais dele. Pode ser que seja possível ver os efeitos significativos de sua passagem, como fumaça e cinzas de fogueiras por ele acesas, mas isso é tudo. Contra *Sentir Poder*, este encanto impõe uma penalidade igual a –8 no teste de Observar (*Sentir Poder*) ou de Percepção para detectar o poder do encantador.

## Sombra de Dissimulação [Feitiçaria]

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** 30 metros por ponto de Porte
**Duração:** 1 hora por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 12
**Custo:** 2 opções de encanto
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Feitiçaria
**Efeito:** com este encanto, o feiticeiro é capaz de invocar uma nuvem de obscuridade para ocultar seus atos malignos e também os de seus lacaios. A sombra cobre uma área com um raio de 3 metros por ponto de Porte do feiticeiro. Ele pode aumentar esse raio em +3 metros para cada penalidade igual a –1 que aceitar em seu teste de Vigor. A sombra é considerada "escuridão" para fins de determinação dos modificadores de testes físicos (ver página 218).

## Encanto de Vitória

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** Toque
**Duração:** 1 minuto por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 12
**Custo:** 2 opções de encanto
**Método:** Padrão, Runas
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** este encanto concede ao encantador – ou a qualquer pessoa a quem ele confira esse poder – a virtude da vitória e do triunfo. Ele ou ela recebe um bônus igual a +3 em todos os testes de Combate com Armas e Combate de Alcance e nos testes de Força de Vontade para resistir ao medo. Além disso, qualquer ponto de Coragem gasto para melhorar seus ataques dá um bônus igual a +5 ao invés do usual +3.

## Voz de Comando

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** som da voz do encantador na fala normal
**Duração:** consulte o texto
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 2 opções de encanto
**Requisitos:** Porte 10+, Força de Vontade +3 ou mais
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** este encanto confere ao encantador uma habilidade breve e limitada de forçar outras pessoas a fazer sua vontade. Por ser tão limitada, não é feitiçaria, mas não obstante esse fato, os Sábios e seus aliados evitam fazer uso desse encanto tanto quanto possível.

*Voz de Comando* permite ao encantador emitir uma única instrução, ordem ou comando. O comando deve ser simples e de fácil expressão, como, por exemplo, "Volte aqui!", "Deixe este lugar!" ou "Largue suas armas!". Deve ser uma ordem única. O encantador não pode compor duas ou mais ordens numa única sentença, tal como "Largue suas armas e renda-se!" O comando afeta somente uma pessoa, que tem de ser capaz de ouvi-lo.

Os efeitos do comando duram até ele ser obedecido ou até chegar ao fim o prazo de uma hora por ponto de Porte do encantador, o que acontecer primeiro. Se assim o desejar, o encantador pode utilizar a perícia Intimidar logo em seguida ao encanto para convencer o alvo do valor da obediência continuada. Em nenhuma circunstância este encanto pode ser usado para fazer com que alguém conscientemente cause a si mesmo dano direto.

## Voz de Persuasão

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** som da voz do encantador na fala normal
**Duração:** 1 minuto por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Habilidade
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** este encanto aumenta os poderes de persuasão do encantador. Todas as suas palavras parecem doces e razoáveis, suas opiniões e seus planos de ação os mais dignos de consideração. Ele recebe um bônus igual a +8 no resultado do teste em todos os usos da perícia Persuadir, embora a vítima possa fazer um teste resistido de Sabedoria para resistir, como de praxe (ver página 132).

## Modelar a Água

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** 15 metros por ponto de Porte
**Duração:** Concentração
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Água
**Efeito:** este encanto dá ao encantador poder sobre as águas das redondezas. Ele é capaz de dar a forma que desejar às ondas, transformá-las em representações elaboradas de guerreiros a cavalo, dragões, castelos ou o que quer que ele deseje. Isso é mais uma forma de entretenimento do que qualquer outra coisa. Ele não pode fazer com que ondas esmaguem embarcações ou afogue seus adversários. Entretanto, ele pode usar seu controle sobre a água para acelerar ou retardar navios, criar uma "corrente mediana" (ver a "Tabela de Velocidade de Viagem", página 252) para auxiliar ou atrapalhar uma nau. Além disso, em algumas circunstâncias, o controle que o personagem tem sobre a água pode dar a ele um pequeno bônus de até +2 sobre o resultado do teste para Inspirar ou Intimidar.

## Domínio dos Ventos

**Tempo de Execução:** 2
**Alcance:** 15 metros por ponto de Porte
**Duração:** Concentração; teste adicional de Vigor a cada hora
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão, Canção
**Especialidade:** Ar
**Efeito:** com este encanto, o encantador consegue controlar os ventos, alterando-lhes a velocidade e a direção, fazendo com que se manifestem numa calmaria e amainando-os quando estiverem agitados. Não pode criar ou aumentar a intensidade dos ventos de modo a torná-los violentos o bastante para provocar dano e destruição, mas pode gerar brisas fortes o bastante para fazer com que as pessoas se inclinem ao caminhar. Se utilizar o encanto para impulsionar um navio, isso conta como "velejando com vento forte" (ver a "Tabela de Velocidade de Viagem", página 252).

## Máscara do Mago

**Tempo de Execução:** 1 min.
**Alcance:** Si Mesmo
**Duração:** 1 hora por ponto de Porte
**NA de Fadiga:** 8
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** este encanto permite a um encantador alterar ligeiramente sua aparência, melhorando um disfarce de modo que ele possa passar despercebido entre outras pessoas. Fornece um bônus igual a +8 nos testes de Disfarce. Pessoas que tiverem motivos para suspeitar que ele não é o que aparenta ser podem fazer um teste resistido de Sabedoria (ou Discernimento) para desmascará-lo, como se faz normalmente com a perícia Disfarce (ver página 124).

## Mão do Mago

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** 1,5 metro por ponto de Porte
**Duração:** Instantânea
**NA de Fadiga:** 10
**Custo:** 1 opção de encanto
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** com este encanto, o encantador consegue "agarrar" um objeto à distância e movê-lo ou arremessá-lo. O objeto deve ser tal que ele possa ser erguí-



do pelo encantador com sua própria Força, como um jarro de cerveja, uma arma ou uma estatueta. O efeito é instantâneo, de modo que, apesar de poder arremessar o objeto para longe dele ou trazê-lo rapidamente para sua mão, o encantador não pode movê-lo para lá e para cá ou fazer com que ziguezagueie dentro de uma sala.

Para determinar a que distância o encantador consegue lançar um objeto com a Mão do Mago, ele tem Força 10 ou sua própria Força, a que for mais alta. O encantador pode usar sua perícia em Combate de Alcance para arremessar o objeto em uma outra pessoa ou coisa, embora não precise fazer isso para trazer alguma coisa para sua mão. O encanto não permite manipulação delicada de forma alguma.

Se uma outra pessoa segurar o objeto em questão, essa pessoa pode fazer um teste resistido de Força para anular os efeitos do encanto e reter o objeto em sua mão. O encantador tem uma Força efetiva igual a 20 no que se refere a essa disputa.

### Palavra de Comando

**Tempo de Execução:** 1
**Alcance:** consulte o texto
**Duração:** consulte o texto
**NA de Fadiga:** 13 (consulte o texto)
**Custo:** 3 opções de encanto
**Requisitos:** quaisquer outros 10 encantos
**Método:** Padrão
**Especialidade:** Nenhuma
**Efeito:** este encanto, diferente tanto de *Comandar* quanto de *Voz de Comando*, está entre os mais potentes da Terra-média. Ao invocar a *Palavra de Comando*, o encantador pode intensificar o poder de qualquer outro encanto. Este poder tem seu preço: o personagem perde automaticamente um Nível de Fadiga. Todos os Níveis de Fadiga perdidos devido a uma falha no teste de Vigor são adicionados a essa perda automática.

Ao pronunciar uma *Palavra de Comando* em conjunção com um outro encanto, o personagem pode decidir fazer qualquer uma das coisas a seguir com o encanto:

* Dobrar o alcance do encanto.
* Dobrar a duração do encanto.
* Fazer com que o encanto provoque dano máximo.
* Fornecer um bônus igual a +8 em qualquer teste necessário para lançar ou usar o encanto que não seja o teste de Vigor.

A duração e o alcance de uma *Palavra de Comando* são os mesmos do encanto incrementado. Seus efeitos chegam ao fim quando termina o outro encantamento.

Uma *Palavra de Comando* é tão poderoso que pode ter efeitos colaterais involuntários. Por exemplo, quando Gandalf usou uma delas para manter a porta da Câmara de Mazarbul contra o Balrog de Moria, a porta não conseguiu suportar o esforço e se despedaçou. Muitos outros desses efeitos são possíveis e todos ficam a critério do Narrador. É particularmente provável que venham a ocorrer quando o personagem que utiliza a *Palavra de Comando* sofre uma falha no teste de Vigor, ou num teste resistido associado ao encanto subjacente.

## Objetos Encantados

*"Enquanto eles cantavam, o hobbit sentiu agitar-se dentro de si o amor por coisas belas feitas por mãos, e com habilidade e com mágica (...)"*
*– O Hobbit*

O poder mágico não reside somente nos mágicos, magos ou elfos. Os encantadores e artífices algumas vezes imbuíram armas e outros objetos com mágica, criando talismãs e espadas encantadas de grande poder. Embora extremamente raros, os objetos encantados são definitivamente uma parte da Terra-média e, assim, muito provavelmente terão um papel importante na sua crônica.

### Criando Objetos Encantados

Os personagens podem criar objetos encantados de três modos. Primeiro, os personagens élficos podem usar sua habilidade racial A Arte (página 65) para criar objetos de poder menor. Segundo, os artífices podem usar sua habilidade de ordem Encantamento (página 83) para fazer o mesmo. Terceiro, os personagens capazes de lançar encantos podem tomar um objeto de qualidade superior e imbuí-los de encantamento.

A criação de um objeto encantado requer várias coisas. A primeira é um objeto de qualidade superior. Não é qualquer objeto que pode servir para encerrar um encantamento. Apenas os melhores, mais finos e mais fortes. Se o criador do objeto não for capaz de produzir uma obra-prima do tipo que ele precisa, ele deve obtê-la através de outros meios.

O segundo requerimento é acesso aos encantos ou poderes mágicos necessários. Um mágico não pode criar uma espada que provoca dano adicional contra os orcs a menos que conheça o *Encanto de Ruína* ou consiga encontrar alguém que o conheça para ajudá-lo. Em situações nas quais nenhum encanto está diretamente relacionado à habilidade em questão – como no caso de muitos objetos que proporcionam bônus nos testes de Perícia – o Narrador deve assumir que qualquer artífice ou encantador pode, com suficiente diligência, imbuir um objeto com tal encantamento.

O terceiro requerimento é o tempo. Encantar um objeto é um processo demorado e não algo que os encantadores conseguem fazer casualmente. Além do tempo despendido na criação ou na aquisição do objeto a ser encantado, o criador tem de criar e posicionar o encantamento sobre o objeto ou dentro dele. No caso dos objetos que fornecem bônus nos testes de perícia, isso requer no mínimo uma semana por bônus igual a +1, e pode levar mais tempo, como um mês por +1, a critério do Narrador. O encantador tem de trabalhar no objeto continuamente durante esse período. Se algo o interromper, forçando-o a abandonar o trabalho por mais de um dia – ou uma semana, no caso

dos objetos que levam meses para serem criados – o encantamento é arruinado e o encantador tem de começar tudo de novo.

O quarto requerimento é o esforço. Encantar um objeto é um processo custoso. O criador tem de fazer um teste de Vigor para resistir à perda de Níveis de Fadiga uma vez a cada dois dias (no caso de objetos criados ao longo de várias semanas) ou uma vez por semana (no caso de objetos criados ao longo de vários meses). O Narrador deve estabelecer o NA para o teste com base no NA para se resistir à Fadiga dos encantos utilizados ou seus equivalentes. Uma falha em um desses testes resulta na perda de um número apropriado de Níveis de Fadiga no período seguinte: dois dias ou uma semana. Isso reflete o cansaço gradual que sorrateiramente toma conta do encantador durante os longos dias necessários para se encantar um objeto. É impossível readquirir normalmente esses Níveis de Fadiga perdidos enquanto se tenta encantar um objeto, sem perturbar todo o processo. Se o personagem decidir descansar para recuperar esses níveis ou se em algum momento atingir o nível "Exausto", o processo de criação fracassa completamente.

Os Narradores têm de aprovar todos os objetos encantados, examinando-os para garantir que sejam adequados ao tempero especial da crônica e não venham a provavelmente causar problemas de desequilíbrio no jogo. Entre outras coisas, devem ter certeza de que os poderes inseridos no objeto sejam apropriados. Alguns encantos e poderes – *Encanto de Ruína, Divisar, Encanto de Proteção, Encanto de Vitória*, e bônus menores nos testes de perícias – são claramente adequados para objetos encantados. Outros, como *Criar Nevoeiro, Poder da Terra* e *Modelar a Água*, provavelmente não são apropriados.

Os Narradores devem impor quaisquer outras restrições ou exigências que considerarem adequados ao processo de encantamento de objetos. O personagens nunca devem se transformar em "fábricas de encantamentos", produzindo desenfreadamente um objeto atrás do outro até os grupos de aventureiros estarem armados até os dentes com espadas cobertas de runas e anéis de poder menores. Isso não é apropriado à Terra-média e pode rapidamente causar problemas na crônica.

Os personagens que tentarem produzir desenfreadamente quantidades imensas de objetos encantados, ou criar itens poderosos demais para serem capazes de lidar com eles, muito provavelmente virão a se descobrir como os alvos de ladrões ou coisa bem pior. Os que não forem capazes de proteger apropriadamente um objeto encantado poderão se ver espoliados rapidamente. É claro que isso pode ser também o tema de aventuras inteiras. Num certo sentido, *O Senhor dos Anéis* trata de um hobbit que desejava dispor-se apropriadamente de um objeto encantado muito mais poderoso do que ele.

## Objetos Encantados na Terra-média

Como foi mencionado anteriormente, na Terra-média os objetos encantados são realmente raros. O personagem típico muito provavelmente nunca virá a possuir um e pode ser que venha apenar a ver alguns deles durante toda sua vida. Os objetos encantados não acompanham com freqüência nem mesmo os heróis fadados a cumprir destinos grandiosos, ou melhor, com muito menos freqüência do que os objetos heróicos (veja o quadro na página seguinte).

Quase todos os objetos encantados na Terra-média são únicos, cada qual com seu nome e sua história. Ao encontrar – ou estudar – um objeto encantado, o personagem geralmente descobre quem o usou anteriormente, de onde vem e talvez até mesmo quem o forjou ou criou. Estes objetos entram e saem dos contos da Terra-média, auxiliando ou atrapalhando aqueles que os possuem e criando legados que provavelmente sobreviverão ao personagem e sua época.

Por esses motivos – raridade e singularidade – os objetos encantados são considerados preciosos e valiosos, tanto quanto qualquer herança de família. Não são comprados nem vendidos como mercadoria. Mesmo assumindo que alguém fosse idiota o



### Objetos Heróicos

Muitos objetos não encantados com mágicas poderosas ainda assim auxiliam seus usuários de certos modos. Graças à perícia do artífice ou à mágica sutil da Terra–média, armas, armaduras e outros objetos dignos de nota algumas vezes adquirem habilidades próprias. São denominados objetos heróicos.

Objetos heróicos – geralmente armas ou armaduras – constituem um modo de prover os personagens dos jogadores e PdNs de "objetos mágicos" que não são verdadeiramente encantados. Pelo contrário, as habilidades possuídas por esses objetos provêm de outras fontes, como, por exemplo:

**Qualidade do Trabalho Artesanal:** como se ressalta na descrição da habilidade de ordem Obra–prima (página 84), objetos de alta qualidade podem fornecer pequenos bônus aos personagens. Armas bem–feitas provocam mais dano do que espadas comuns e armaduras bem–feitas oferecem mais proteção do que a malha metálica normal.

**Obras de Antanho:** de qualidade ainda superior são as espadas e armaduras de antanho, forjadas nos dias antigos em Beleriand e Númenor ou mesmo nas terras de além Mar. Feitas com perícia elevada, com o uso de uma arte de se trabalhar o metal hoje perdida, as obras de antanho têm uma qualidade superior até mesmo às obras–primas dos dias mais recentes.

**Linhagem e História:** a linhagem de um objeto – do que é feito, de onde vem e quem o utilizou –, a crônica dos acontecimentos pelos quais passou e os feitos que tornou possíveis podem fazer dele um objeto heróico.

Os Objetos heróicos não são necessariamente tão poderosos quanto os objetos encantados. Geralmente suas habilidades são saborosas e divertidas, mas limitadas ou de pouca potência. Tipicamente, fornecem um bônus pequeno (+1 a +3) nos testes de ataque, jogadas de dano ou testes de perícias relevantes, como Inspirar, Intimidar ou Poliorcética. Estes bônus podem ser limitados com base no propósito ou na história do objeto. Exemplo, uma espada que tenha matado centenas de orcs pode ter se tornado uma arma heróica que fornece um bônus igual a +2 em testes de ataque, jogadas de dano e testes da perícia Intimidar, mas apenas contra orcs.

A coisa mais importante no que se refere aos objetos heróicos não é o bônus ou a habilidade por eles oferecidos e sim o modo como contribuem para o sabor da crônica e encorajam a interpretação. Ao invés de procurar por um poderoso objeto encantado, um jogador deveria querer manter o objeto heróico de seu personagem por causa de seu significado, em relação ao personagem, e do modo como esse objeto se encaixa no histórico do personagem. Por exemplo, a espada de Aragorn, Andúril, é muito menos poderosa, em termos de jogo, do que Glamdring, a espada de Gandalf, mas será que Aragorn trocaria Andúril por Glamdring ou por qualquer outra espada? É claro que não! Andúril é sua espada ancestral, forjada a partir dos fragmentos de Narsil, empunhada pelo próprio Elendil e usada por Isildur para arrancar o Um Anel da mão de Sauron. Isso é muito mais importante e valioso para o personagem do que alguns bônus adicionais ou outros poderes.

bastante para querer vender um objeto encantado que tivesse feito ou obtido, o estabelecimento de um preço justo mostrar–se–ia muito difícil, se não impossível. Entretanto, às vezes, heróis e líderes podem trocar objetos encantados ou dá–los como presentes para expressar seu apreço e sua afeição por outras pessoas.

## Descrições dos Objetos

Veremos a seguir diversos objetos encantados (ou heróicos) encontrados na Terra–média. Alguns deles, como Andúril ou o Um Anel, são únicos. Outros, como os mantos élficos, não o são. Os Narradores podem fornecer esses objetos aos personagens como desejarem ou usá–los como diretrizes para a criação de seus próprios objetos encantados para as crônicas.

### Portas dos Anões

*"– [As Portas dos Anões] são invisíveis, e nem mesmo seus donos podem encontrá–las ou abri–las, se seu segredo for esquecido."*
*– Gimli, A Sociedade do Anel*

Em geral os anões fabricam portas encantadas para proteger suas mansões e cofres de tesouros. Normalmente, essas portas são feitas de pedra para que se assemelhem à encosta da montanha ou à parede da caverna na qual são encaixadas. Apresentam várias propriedades mágicas.

Primeira, quando fechada, permanecem invisíveis. Apenas os que conhecem sua localização exata – ou as palavras de comando necessárias para fazê–las aparecer – conseguem encontrá–las e abri–las.

Segunda, são trancadas com *Encantos de Obstrução*. Apenas aqueles que conhecem o *Encanto de Desobstrução* específico para aquela porta, ou que possuam a chave, são capazes de abri–las. O *Encanto de Desobstrução* genérico também pode funcionar mas o NA do teste de Força de Vontade é geralmente elevado (15 – 25). Entretanto, isto se aplica somente às tentativas de abrir as portas pelo lado de fora. Quem estiver do lado de dentro pode empurrá–las e abri–las sem esforço.

Terceira, essas portas são geralmente imunes a ataques. Não podem ser forçadas de fora para dentro e os que tentarem

derrubá-las com picaretas ou machados irão simplesmente despedaçar suas armas contra a porta.

Por último, essas portas podem conter outros encantamentos, como *Exclusão*.

## Brinquedos Mágicos dos Anões

*"Havia brinquedos que eles nunca tinham visto antes, todos lindos e alguns obviamente mágicos."*
*– A Sociedade do Anel*

Esses objetos encantados, os únicos na Terra-média comprados e vendidos regularmente, são pequenos brinquedos para crianças. Variam desde caixinhas de música, contendo instrumentos em miniatura, que emitem tons belos e perfeitos quando são abertas, a pequenos soldados metálicos capazes de percorrer curtas distâncias, ou barcos de brinquedo que velejam sozinhos e dúzias de outros tipos no meio do caminho.

## Comida Élfica

*"Logo que Frodo engoliu um pouco da bebida quente e aromática, sentiu nova coragem, e a sonolência pesada abandonou seus braços e pernas."*
*– A Sociedade do Anel*

Como no caso de muitas outras coisas feitas pelos elfos, a comida deles geralmente possui propriedades que outras raças consideram mágicas. As melhores conhecidas são *miruvor* (o cordial dos elfos) e *lembas* (o pão-de-viagem deles).

**Miruvor:** esta bebida rara e deliciosa revigora tanto o corpo quanto a mente. O personagem que consumir mesmo que um só gole recebe um bônus igual a +4 nos testes de Vigor para resistir à Fadiga, aos efeitos da exposição às intempéries, à sonolência e coisas do gênero. Os efeitos duram uma hora. Ele também readquire automaticamente um Nível de Fadiga perdido.

**Lembas:** o pão-de-viagem élfico é assado na forma de pequenos bolos e depois embrulhado em folhas para se manter fresco. Se não forem removidos de sua embalagem de folhas, os bolos de *lembas* podem permanecer frescos durante muitos dias. Um único bolo oferece sustento suficiente para um homem marchar por um dia. Além disso, *lembas* fortalece o corpo e a vontade, possibilitando aos viajantes prosseguir quando já não há mais esperança ou a estrada parece escura demais para se continuar. Dá um bônus igual a +2 nos testes de Vigor para resistir à Fadiga, e um bônus igual a +1 nos testes de Força de Vontade. Ambos os efeitos duram um dia, embora possam passar mais rapidamente ou mostrarem-se mais fracos caso o personagem não consuma um bolo inteiro.



## Equipamento Élfico

*"– Mas vão servi-los bem: são leves de usar, quentes o suficiente e frescas o suficiente, conforme a necessidade.*
*– A Sociedade do Anel*

Graças à natureza inerentemente mágica dos elfos, os objetos criados por eles possuem pequenas propriedades mágicas. Eles raramente dão esses objetos a outras pessoas, mas, às vezes, compartilham-nos para ajudar grandes heróis ou em grandes demandas. Entre os exemplos incluem-se:

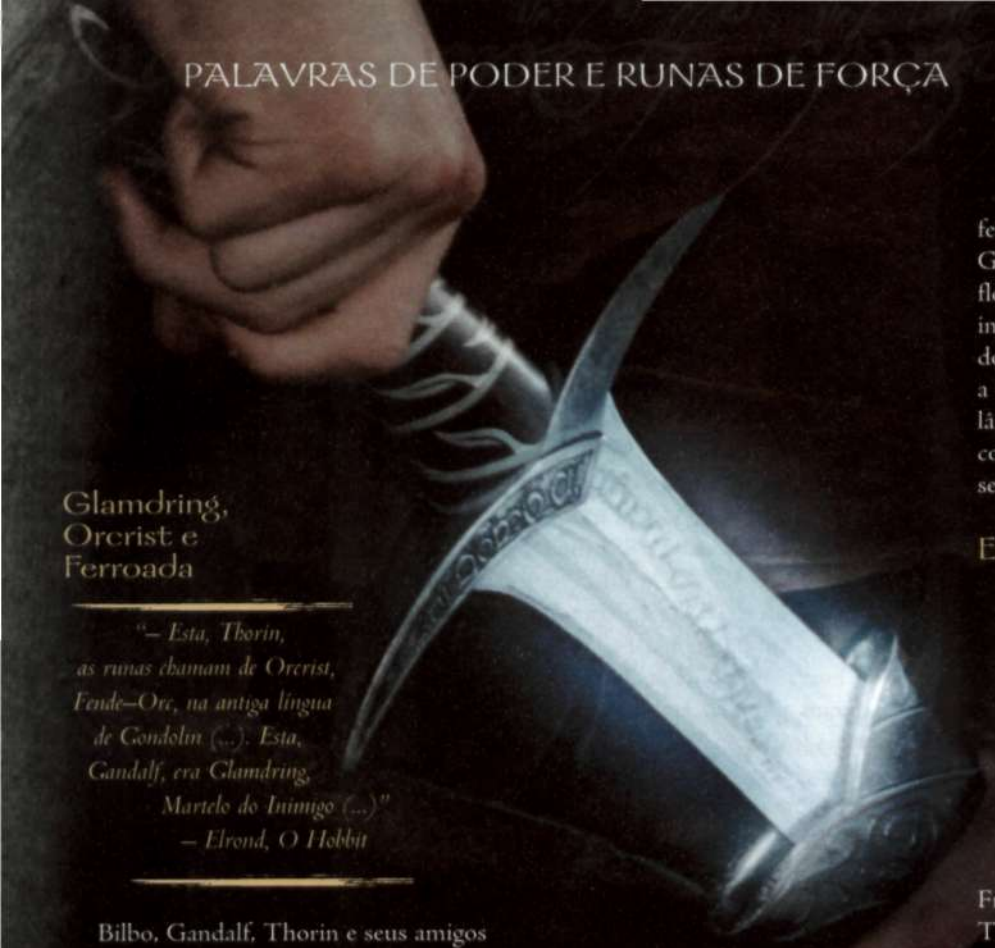
**Barcos élficos:** esses pequenos barcos cinzentos, dirigidos por remos curtos e com lâminas em forma de folha, podem carregar, sem afundar, duas vezes o peso de qualquer outro barco de tamanho similar e, ainda assim, são tão leves que dois hobbits conseguem facilmente carregar um deles em terreno plano. São tão fáceis de se dirigir que fornecem um bônus igual a +1 aos testes de Arte Naval (Manejar Barcos). Entretanto, um barqueiro pode facilmente manejá-los com imperícia se não cuidar de sua tarefa. Toda vez que um personagem num desses barcos falhar num teste de Arte Naval (Manejar Barcos), sofrerá automaticamente um grau adicional de fracasso.

**Mantos élficos:** ainda mais valiosos para os viajantes em terras perigosas são os mantos élficos verde-acinzentados, que se misturam discretamente ao mundo natural e ocultam aqueles que os vestem dos olhos dos inimigos. Conferem um bônus igual a +8 nos testes de Dissimulação (Esconder-se) se o personagem permanecer imóvel, ou um bônus igual a +4 caso o personagem se mova. Esses bônus se aplicam independentemente do terreno, mas não contra elfos que estejam tentando avistar aquele que veste o manto.

Corda élfica: feita de *hithlain*, a corda élfica, de um cinza indistinto, é leve e delgada, mas forte como uma corda grossa e pesada feita pelos homens. Fornece um bônus igual a +1 nos testes da perícia Escalar. O mais importante é que quando ordenada a fazê-lo – seja diretamente, ou indiretamente por meio da expressão de um desejo – uma corda élfica pode se soltar de onde estiver amarrada para que o usuário possa recuperá-la. Algumas criaturas malignas ou perversas não conseguem tolerar o contato com a corda élfica. Ela queima e machuca estes seres, causando um ponto de dano por minuto.

## Espadas Encantadas e Heróicas

Um dos tipos mais comuns de objetos encantados ou heróicos encontrados na Terra-média são as armas, geralmente espadas e adagas. As que são descritas a seguir fornecem excelentes exemplos para outras armas brancas que o Narrador pode vir a criar para sua própria crônica.



## Glamdring, Orcrist e Ferroada

*"– Esta, Thorin, as runas chamam de Orcrist, Fende-Orc, na antiga língua de Gondolin (...). Esta, Gandalf, era Glamdring, Martelo do Inimigo (...)"*
*– Elrond, O Hobbit*

Bilbo, Gandalf, Thorin e seus amigos encontraram essas duas espadas longas (Glamdring e Orcrist) e o punhal (Ferroada) durante a demanda pelo ouro de Smaug. As armas faziam parte de um tesouro dos trolls, sem dúvida roubado por eles de outros viajantes ou encontrados em alguma ruína.

Forjadas tempos atrás pelos ferreiros élficos de Gondolin, essas armas possuem encantamentos poderosos. Primeiro, cada uma delas é uma maldição para os orcs, fornecendo um bônus igual a +5 nos testes de ataque feitos para atingi-los.

Segundo, as duas brilham com uma luz azulada na presença de orcs, alertando desse modo o usuário de que ele está em perigo. Uma arma assim é capaz de detectar orcs num raio de 500 metros. A luz torna-se mais brilhante quanto mais próximos estiverem os orcs e quanto mais numerosos forem. Essa luz fere os olhos dos orcs e enche-lhes de medo os corações. Quem empunhar uma dessas armas recebe um bônus igual a +5 nos testes da perícia Intimidar contra orcs assim que desembainhá-la. Quando os orcs estiverem a 100 metros de distância, a lâmina exposta emite luz equivalente à de uma tocha. Isso pode dificultar as tentativas do usuário de se esconder, e os bônus que ele poderia ganhar por estar no escuro são eliminados.

Por último, todas as três arma são particularmente boas para atravessar armaduras e outros artigos de metal, como correntes. O valor de proteção de qualquer armadura é diminuído à metade para fins de resistência ao dano por elas provocado.

## Andúril

*"A Espada de Elendil foi reforjada por ferreiros élficos, e na lâmina foi inscrito o desenho de sete estrelas, colocadas entre a lua crescente e o sol raiado (...)"*
*– A Sociedade do Anel*

Forjada a partir dos fragmentos de Narsil, a Espada de Elendil que se despedaçou sob seu corpo quando ele matou e foi morto pelo Senhor do Escuro Sauron, Andúril é a espada empunhada por Aragorn, filho de Arathorn. Embora não seja encantada, é uma arma heróica devido a sua longa linhagem e seu propósito elevado. Fornece um bônus igual a +2 nos testes de Combate com Armas e, quando desembainhada, um bônus igual a +3 aos testes apropriados das perícias Inspirar e Intimidar.

Além disso, Andúril tem uma bainha feita especialmente para ela pela Senhora Galadriel. Coberta por uma gravura de flores e folhas feita em ouro e prata, e incrustada com pedras preciosas formando as runas élficas que detalham o nome e a linhagem da espada, a bainha protege a lâmina do seguinte modo: nem mesmo com a derrota de Aragorn Andúril há de ser quebrada ou manchada.

## Espadas dos Dúnedain

*"– Sem dúvida, os orcs os despojaram, mas temeram guardar as facas, reconhecendo o que eram: trabalho do Ponente (...)"*
*Aragorn, As Duas Torres*

Essas armas brancas, encontradas por Frodo e seus amigos nas Colinas dos Túmulos, são punhais forjados pelos ferreiros dúnedain muitos anos atrás, quando os homens de Arnor lutaram contra o Rei dos Bruxos e seus terríveis seguidores. Contêm um pequeno encantamento de ruína que adiciona um bônus igual a +2 ao resultado do teste de Combate com Armas quando utilizadas para atacar todos os que servem Sauron ou Mordor. O bônus aumenta para +3 ao se lutar com adversários sobrenaturais, como os Nazgûl.

## Bebidas dos Ents

*"O efeito da bebida começou nos dedos dos pés, e subiu cada vez mais pelo corpo, trazendo descanso e vigor conforme avançava em seu curso (...)"*
*– As Duas Torres*

No coração da Floresta de Fangorn vivem os ents, os Pastores de Árvores, protetores e guardiões das florestas. Os ents consomem apenas a água especial do Entágua.

As bebidas dos ents apresentam propriedades mágicas poderosas que afetam os que delas bebem. Primeiro, reanimam e revigoram, restaurando imediatamente dois Níveis de Fadiga perdidos e forne-

cem um bônus igual a +2 nos testes de Vigor para resistir à Fadiga durante as três horas seguintes. Segundo, curam pequenos ferimentos, como cortes, esfoladuras e escoriações, restaurando 1d6+1 pontos de ferimento perdidos. Terceiro, podem ter também um efeito de longo prazo. Se ingerir as bebidas dos ents com freqüência – uma vez ou mais ao dia ao longo de três dias ou mais – o personagem fica ligeiramente mais alto (cinco ou sete centímetros, no máximo) e mais saudável. A critério do Narrador, ele pode ganhar +1 em Força, Vitalidade ou Vigor. Um personagem pode se beneficiar desse efeito apenas uma vez.

Infelizmente para os aventureiros, a água dos ents perde suas propriedades mágicas se for engarrafada ou removida da floresta. Somente se os personagens a beberem em Fangorn ou receberem uma vasilha de água diretamente de um ent é que podem se beneficiar dos efeitos descritos acima.

## Faca de Morgul

*"(...) eles observaram atônitos: a lâmina pareceu derreter, e sumiu como fumaça no ar, deixando apenas o cabo na mão de Passolargo."*
*– A Sociedade do Anel*

Uma arma corrompida, impregnada de feitiçaria e utilizada somente pelos mais poderosos servos da Sombra, uma faca de Morgul consiste de uma lâmina longa e delgada fixada a um punho no qual se inscrevem palavras torpes em letras que apenas os encantadores e os elfos conseguem enxergar. Uma arma dessas provoca o dano normal de um punhal, mas se causar mesmo que um único ponto de dano, provoca dois efeitos terríveis.

Primeiro, a dor do ferimento é tão intensa que a vítima fica sujeita a uma penalidade igual a –2 ou a penalidade devida aos Níveis de Ferimento perdidos – o que for maior – em todos os testes até ela ser curada. Esse ferimento requer um sucesso em um teste de Cura contra NA 25 para cicatrizar. Cicatriza-se naturalmente a um terço da velocidade normal.

Mas o segundo efeito é ainda pior. A ponta da faca se quebra e permanece no interior da ferida, penetrando cada vez mais no corpo da vítima. Provoca 1d6–2 (mínimo de 1) pontos adicionais de dano todos os dias, até o personagem ser curado ou morrer.

Uma faca de Morgul não consegue suportar o contato com o sol. Sua lâmina evapora e desaparece à luz do dia.

## Os *Palantíri*

*"– Os palantíri vieram de além do Ponente, de Eldamar. Os Noldor os fizeram. O próprio Fëanor, talvez, os tenha feito (...)"*
*– Gandalf, As Duas Torres*

Globos de cristal escuro que, ao serem utilizados, brilham como se tivessem corações de fogo, os *palantíri* permitem aos usuários visualizar coisas muito remotas e conversar em pensamento a longas distâncias. Elendil e seus filhos trouxeram-nos para a Terra-média. Três deles ficaram em Arnor: em Annúminas, Amon Sûl e nas Emyn Beraid. Este último era a Pedra de Elendil, que sempre olhava para o Oeste, em direção ao Mar e às terras além. Os outros quatro foram enviados a Gondor: a pedra-mestra – para a qual as visões das outras estavam sempre disponíveis – para Osgiliath e as outras para Minas Anor, Minas Ithil e Orthanc.

Infelizmente, no final da Terceira Era, a maioria dos *palantíri* estava perdida. O das Colinas das Torres foi protegido pelos elfos até 3021 TE, enquanto as outras duas pedras do Norte afundaram no naufrágio que matou Averdui, o Último Rei, em 1975 TE. O *palantír* de Osgiliath se perdeu nas águas do Anduin durante a Contenda das Famílias em 1437 TE, e as forças de Sauron capturaram a pedra de Ithil quando tomaram Minas Ithil em 2002 TE. A pedra de Anor continuou nas mãos dos Regentes Governantes, que sabiamente se abstiveram de fazer uso dela. Denethor II, o último Regente Governante, utilizou-a de fato e, assim, caiu na armadilha de Sauron e foi enganado pelo Senhor do Escuro.

A pedra de Orthanc, há muito esquecida pelos homens, caiu nas mãos de Saruman quando ele ali estabeleceu residência em 2759 TE. Ele a utilizou para seus próprios fins, inclusive para conversar com Sauron, por quem foi corrompido. Ele a perdeu quando seu escravo Gríma a atirou contra Gandalf. Gandalf entregou a pedra a Aragorn, seu legítimo dono. Dominando a pedra e arrancando o controle da mesma das mãos de Sauron, Aragorn fez com que o Senhor do Escuro partisse para a guerra com demasiada precipitação, levando-o à derrota na Batalha dos Campos do Pelennor.

A pedra de Ithil perdeu-se no desmoronamento de Barad-dûr, mas a pedra de Anor e a de Orthanc permaneceram sob o poder do Rei Elessar. Infelizmente, a pedra de Anor, apertada entre as mãos de Denethor enquanto este morria em sua pira, mostra apenas duas mãos envelhecidas murchando em meio ao fogo, a não ser que o usuário possua força de vontade para ver aquilo que deseja ver. Elessar foi capaz de usar livremente a pedra de Orthanc.

Esferas perfeitas de cristal negro, os *palantíri* são grandes e pesados. Os menores tinham cerca de trinta centímetros de diâmetro, os maiores (em Amon Sûl e Osgiliath) eram grandes e pesados demais para serem erguidos por um homem. É impossível danificá-los ou sequer arranhá-los, embora exista a possibilidade de que calor e força extremos – como no incêndio de Osgiliath ou no desabamento da Torre Escura – sejam suficientes para destruí-los.

## Poderes e Uso

Cada *palantír* confere o poder de *Divisar* com um alcance de 800 quilômetros (ou 1200 quilômetros no caso das pedras mais poderosas, as de Amon Sûl e Osgiliath).

Independente do alcance, cada pedra é capaz de se conectar a qualquer uma das outras e mostrar o que existe ao seu redor. Se duas pedras já estiverem em comunicação uma com a outra, a tentativa de

qualquer outra pedra de contatar uma delas simplesmente mostra o nada. A pedra de Osgiliath era a única exceção. Ela conseguia bisbilhotar ou ver o que quer que qualquer outra das perdas estivesse vendo, ou ainda o que várias pedras enxergavam simultaneamente.

Se duas pessoas fitarem pedras conectadas desse modo, poderão se comunicar como se estivessem utilizando *Linguagem da Mente*. Entretanto, existe um risco pois se um dos usuários tiver o poder *Comandar* (ver página 176), ele poderá usá-lo através das pedras para forçar o outro usuário a continuar olhando para a pedra e a responder às perguntas que lhe forem feitas.

A ativação de um *palantír* requer um minuto e um teste de Força de Vontade contra NA 15. Reduza o NA para 10 no caso dos Herdeiros de Isildur ou de pessoas por eles indicadas, os legítimos donos e usuários das pedras. Se o teste falhar Completamente, a pedra continuará a mostrar o nada. Uma Falha Desastrosa coloca o usuário inesperadamente em comunicação com Sauron, sendo necessário um sucesso num teste de Força de Vontade contra NA 25 para afastá-lo da pedra antes que ele seja forçado a travar uma disputa de vontade com o próprio Senhor do Escuro. Se o teste simplesmente falhar, a pedra mostra uma cena, mas não a que o usuário desejava ver. No caso de tentativas de se usar a pedra de Anor após a morte de Denethor II, aumente o NA do teste para 20.

Dois personagens olhando para o interior de uma das pedras, ou através dela, podem fazer testes resistidos de Força de Vontade para controlar o que lhes é mostrado. Foi assim que Sauron ludibriou Denethor II, mostrando-lhe apenas o que o Senhor do Escuro desejava que ele visse, alimentando as chamas de seu desespero.

Depois de utilizar um *palantír*, o personagem tem de fazer um teste de Vigor para resistir à Fadiga. O NA é 10, +1 para cada cinco minutos despendidos usando-se a pedra. Se o personagem tiver de travar uma disputa de vontades para manter o controle da pedra, aumente o NA para o teste de Vigor em +5 ou mais. Se falhar no teste, o personagem perde um Nível de Fadiga. Falhas completas e desastrosas custam-lhe dois e três Níveis de Fadiga respectivamente.

## Os Anéis de Poder



*Um Anel para a todos governar,*
*Um Anel para encontrá-los,*
*Um Anel para a todos trazer e*
*na escuridão aprisioná-los*

Os mais poderosos e perigosos de todos os objetos encantados da Terra-média são os Anéis de Poder. Mesmo o mais insignificante dos Anéis oferece grande poder àquele que o usar, mas esse poder quase sempre corrompe e magoa, causando grandes males para imenso prazer do Senhor do Escuro.

Os Anéis de Poder foram forjados durante a Segunda Era, a partir do ano 1500 SE, aproximadamente, pelos ourives élficos de Eregion*, sob a liderança de Celebrimbor. Ávidos por conhecimento e perícia, eles haviam sucumbido às lisonjas de Sauron, que - usando o belo disfarce de Annatar ("Senhor dos Presentes") - instruiu-os e ampliou seu saber. Seus primeiros esforços tiveram como resultado os Anéis menos importantes, mas logo eles fizeram progressos em sua perícia, o bastante para, com a ajuda de Annatar, criar os Sete e os Nove. Em 1590 SE, o próprio Celebrimbor, sem qualquer auxílio de Sauron, forjou os Três Anéis.

Mas não demorou muito para que os ourives élficos fossem traídos e descobrissem a magnitude de sua tolice. Em 1600 SE, Sauron forjou o Um Anel em Sammath Naur, concedendo a si mesmo o poder de conhecer o paradeiro de todos os Anéis de cuja criação ele tivesse participado e também de controlá-los. Por volta de 1693 SE, a Guerra dos Elfos e Sauron começara e Sauron derrotou Eregion, matando Celebrimbor e apoderando-se de todos os Anéis de Poder que foi capaz de encontrar. Os Sete e os Nove, ele os tomou, mas os Três permaneceram escondidos, apesar do suplício a que Celebrimbor foi submetido antes de morrer.

### Poderes Genéricos

Todos os Anéis de Poder, do menor deles ao próprio Grande Anel, possuem certos poderes em comum. Primeiro, têm o poder de se protegerem. Para começar, eles não se revelam a outras pessoas quando são usados. Uma outra pessoa usando um dos anéis mais poderosos, ou com poder comparável, pode ser capaz de vê-los, mas aqueles que não têm esse poder não enxergam nada ou confundem aquilo que vêem com alguma outra coisa. Além disso, podem alterar discretamente o próprio tamanho, ficando grandes o bastante para escorregar do dedo de um usuário descuidado e assim, vagarosamente, retornar às mãos de seu mestre sombrio.

Segundo, os mais poderosos Anéis de Poder possuem a habilidade de prolongar a vida do usuário. No início, isso pode parecer uma dádiva maravilhosa, mas com o passar do tempo o usuário começa a considerá-la um fardo. Sente-se "esticado" e fino. Mais cedo ou mais tarde,

*Na tradução da Martins Fontes, Elven-smiths é traduzido alternadamente como ferreiros ou ourives élficos. Como esta seção trata dos anéis, mantive ourives ao invés de ferreiros. N.do.T

despedaçado pela ânsia por seu Anel e pelo desespero devido a esse fardo, ele desaparece, tornando-se nada mais que um espectro sob o comando de Sauron. O Um Anel, por exemplo, preservou a vida de Gollum durante mais de 500 anos, cerca de cinco vezes o tempo de vida de um hobbit.

Exceto pelo Um Anel (ver abaixo), cada um dos Grandes Anéis é uma argola de metal adornada com uma pedra preciosa que os distingue dos outros.

## O Um Anel

*"– Precisa apenas do Um, pois este foi feito por ele mesmo, pertence a ele, que permitiu que uma grande parte de seu antigo poder passasse para o anel (...)"*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

O maior de todos os Grandes Anéis forjados por Sauron para controlar os outros Anéis e assim dominar os Povos Livres da Terra-média. Uma argola de ouro puro, desprovido de pedras preciosas, tem gravado ao longo de suas faces, tanto a interna quanto a externa, o *Encanto do Anel*, pronunciado por Sauron ao finalizá-lo. Quem o aquecer será capaz de ver essas letras de fogo.

Mais do que qualquer um dos outros Anéis, o Um protege a si mesmo. Como um receptáculo de boa parte do poder de Sauron, ele é invulnerável ao dano. Apenas as chamas de Orodruin são capazes de derretê-lo ou danificá-lo. Assume o controle da vontade de quem o mantiver, mesmo que por pouco tempo. Ao tentar rejeitá-lo ou dá-lo a outra pessoa, seu "dono" descobre que é incapaz de fazê-lo. Resiste a esse ato conscientemente, ou inconscientemente "esquece" de fazer seja o que for que tinha em mente. Quem tentar tomar o Anel de seu dono, ou mesmo pedir para vê-lo ou segurá-lo, torna-se feio e perverso aos olhos dele, alguém a quem se deve apenas ferir ou de quem se deve fugir. Se um personagem possuir o Um Anel, deve fazer um teste de Força de Vontade contra NA 25 para livrar-se voluntariamente dele de algum modo, tentar danificá-lo ou permitir que seja visto ou manuseado por uma outra. Deve fazer um teste de Força de Vontade contra NA 15 para evitar golpear ou fugir de alguém que peça para vê-lo ou segurá-lo. Se alguém tiver sucesso numa tentativa de tomar à força o Anel de seu dono, o pobre diabo do despossuído terá de passar num teste de Força de Vontade contra NA 20 para não enlouquecer de pesar e de desejo pela coisa dourada.

A quem o possuir, o Um Anel confere poder de acordo com sua estatura. Até certo ponto, isso se aplica a todos os Anéis de Poder, mas é de longe mais evidente no caso do Um. No caso da gente miúda, como os hobbits, confere meramente vida prolongada e o poder da invisibilidade. Enquanto estiver invisível, o personagem não pode ser visto, embora possa ser percebido por meio da audição ou do olfato. Além disso, ele ainda projeta uma sombra, embora indistinta e inconstante, e pode ser detectado por meio dela. O Anel tampouco oculta qualquer fonte de luz carregada por quem o usa – como uma tocha ou o brilho de uma espada encantada – ou qualquer som que essa pessoa venha a produzir. Em combate, um personagem invisível recebe um bônus igual a +10 nos testes de ataque. Assumindo-se que o inimigo não possa sequer adivinhar onde ele se encontra para contra-atacar, todos os testes para atingir o usuário estão sujeitos a uma penalidade igual a -10.

No caso da gente graúda, o Um Anel pode conferir poderes maiores, especialmente quando se acostumam a ele e ganham experiência em seu uso. Seu principal poder é o de *Comandar*: a habilidade de dominar e sobrepujar a vontade de outras pessoas, forçando-as a fazer o que lhes for ordenado. Pode ser que isso não seja tão óbvio como a autoridade rude de Sauron sobre seus servos, pois o poder do Um pode, ao menos no início, parecer benigno. Um grande comandante militar que viesse a fazer uso dele possuiria tamanhos dons de liderança que todos o seguiriam de boa vontade. Um grande conselheiro tornar-se-ia tão persuasivo que ninguém seria sequer capaz de discordar dele. Mas a essência da coisa – *Comandar* – persiste, e com o passar do tempo o Um exerce sua influência corruptora sobre aquele que o usa, que viria a se tornar nada menos do que mais um Senhor do Escuro. O Anel é completamente maligno



e leva à maldade quem quer que o use, independente de seus propósitos elevados e nobres ao colocá-lo no dedo.

Enquanto estiver usando o Um Anel, uma pessoa de poder e vontade suficientes – tipicamente alguém com pelo menos um total de 10 evoluções, Porte 10 ou mais, ou Força de Vontade +4 ou maior – pode exercer o poder de *Comandar*. Funciona como o encanto de mesmo nome, apesar de aquele que usa o Anel não precisar fazer qualquer teste para resistir à Fadiga. O Anel incrementa outras habilidades também, a critério do Narrador. Pode adicionar um bônus em Porte, Força de Vontade, Inspirar ou Intimidar, tornar todos os encantos do usuário 50% ou 100% mais poderosos, ou algo do gênero. Os efeitos exatos variam de um personagem para outro, com base na natureza, vontade, disposição e nas habilidades do mesmo.

Além disso, o Anel confere outros poderes ao usuário. Primeiro, aguça sua audição, fornecendo um bônus igual a +4 em todos os testes da perícia Observar (Audição) e testes relacionados à Percepção. Ao mesmo tempo, já que usar o Anel empurra o personagem para mundo dos espectros e das sombras, obscurece a visão (modificador igual a –2 nos testes da perícia Observar (Avistar) e testes relacionados à Percepção) mas permite enxergar no escuro (substitua todas as penalidades devidas à escuridão, neblina etc. por uma penalidade igual a –2). Segundo, permite ao usuário compreender a fala de todos os que servem à Sombra como se tivesse 5 níveis na perícia apropriada ligada a Língua, mesmo que nunca tiver aprendido seus idiomas incultos.

Terceiro, e mais importante, para um usuário de poder suficiente, o Um Anel revela todas as coisas feitas, no passado e no presente, com os outros Anéis, e do mesmo modo revela os corações, as mentes e os pensamentos de seus respectivos usuários. Pior ainda, permite ao usuário exercer seu poder de *Comandar* sobre qualquer um que esteja usando um dos outros Anéis, apesar da distância entre eles, e os usuários dos outros Anéis ficam sujeitos a uma penalidade igual a –5 em seus testes de Força de Vontade para resistir a isso.

Carregar o Um Anel é um fardo que apenas se torna mais pesado ao se aproximar de Mordor. Enquanto estiver a mais de 480 quilômetros de Mordor, o portador do Anel precisa apenas fazer um teste de Vigor contra NA 5 uma vez ao dia para resistir à perda de Níveis de Fadiga devido ao Anel. Entre 160 – 480 quilômetros, o NA aumenta para 10. Num raio de 160 quilômetros de Mordor, sobe para 15. Quando estiver de fato em Mordor, o personagem tem de fazer um teste contra NA 15 por hora.

Carregar ou usar inocentemente o Um Anel requer que os personagens façam testes para resistir à Corrupção (ver página 234). Colocar o Anel no dedo com a intenção de usá-lo para propósitos malignos, maliciosos ou tirânicos faz com que o usuário ganhe automaticamente um bônus igual a +6 ou mais em Corrupção. Realizar atos malignos, maliciosos ou tirânicos com o Anel no dedo, mesmo se este tiver sido colocado inocentemente, faz com que o usuário ganhe automaticamente um bônus igual a +2 ou mais em Corrupção.

Alguns poderes de grande inocência ou força podem resistir ao Um Anel. Por exemplo, ele não exerce nenhum poder sobre Tom Bombadil, que também ignora a invisibilidade proporcionada pelo Anel.

## Os Sete

*"– Sete os Senhores–Anões possuíam, mas ele recuperou três, e os outros foram consumidos pelos dragões."*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

Quanto aos Sete Anéis, as histórias divergem. Alguns dizem que os elfos de Eregion deram todos, ou alguns deles, aos senhores das sete Casas dos anões – ou pelo menos a Durin III de Khazad-dûm. Outros dizem que Sauron capturou os Sete em 1697 SE, durante seu assalto a Eregion, e posteriormente deu-os pessoalmente aos anões. Em qualquer um dos casos, está claro que o poder do Senhor do Escuro repousava sobre eles, como também sobre todos os Grandes Anéis com a exceção dos Três.

Os anões, entretanto, mostraram-se resistentes à dominação de Sauron. Ele foi incapaz de exercer o controle sobre eles como o fez com os homens. Pelo contrário, os Sete simplesmente intensificaram o desejo normal dos anões por tesouros e riquezas. Enfurecido, Sauron começou a recolher os Sete, determinado a controlá-los. Três ele recuperou, inclusive o Anel da Casa de Durin, mas os dragões consumiram os outros quatro. Presumivelmente, os três remanescentes foram destruídos na queda de Barad-dûr.

A natureza dos anões impões poderes e limitações especiais aos Sete. Os anões são imunes às propriedades dos Anéis que prolongam a vida. Ao invés de tornar o usuário suscetível ao controle por aquele que usa o Um, endurecem ainda mais seu coração e sua mente contra qualquer dominação, conferindo um bônus igual a +4 nos testes de Força de Vontade para resistir a qualquer tipo de controle ou ao encanto *Comandar*. Entretanto, o usuário adquire o defeito Ganancioso. Se já o tiver, sofre o efeito em dobro: tem de gastar dois pontos de Coragem para resistir à tentação dos tesouros.

Os Sete também têm o poder, como dizem os anões, de "criar ouro", isto é, de tornar o dono mais rico por meio de mágica sutil. Mas precisam de ouro para criar ouro. Desde que mantenha o anel, a cada dois anos seu dono ganha +1 graduação na vantagem Tesouro se, para começar, já tiver pelo menos uma graduação nessa vantagem.

## Os Nove

*"– Nove ele deu a Homens Mortais, orgulhosos e poderosos, e desse modo os seduziu. Há muito tempo caíram sob o domínio do Um (...)"*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

De todos os Anéis de Poder, os Nove são os que mais se assemelham ao Um Anel, e seus usuários, os homens, são mais suscetíveis do que ninguém ao controle de Sauron. Depois de Sauron ter se apoderado dos Nove, ele os deu aos mais poderosos dentre os homens que o serviam: três para grandes senhores dos númenoreanos, seis para os senhores



entre os orientais e os haradrim. Aqueles que possuíram os Nove tornaram-se reis e feiticeiros poderosos, mestres de tudo o que demarcavam e muito mais ricos do que a avareza seria capaz de sonhar. Podiam caminhar invisíveis entre seu povo e ver coisas que os demais não conseguiam exergar. Mas eles logo caíram completamente sob o domínio de Sauron e, à medida que suas vidas se estendiam e tornavam-se insuportáveis, eles se transformaram nos Espectros do Anel, os mais terríveis servos de Sauron. Após a transformação dos detentores dos Nove em Nazgûl, Sauron retomou os Anéis para garantir seu domínio sobre eles. De qualquer maneira, os Nazgûl não mais precisavam deles. Presume-se que, eles pereceram com a destruição do Um e de Barad-dûr.

## Os Três

*"– Os Três, os mais bonitos de todos, foram escondidos dele pelos Reis-Elfos, e suas mãos nunca os tocaram ou macularam."*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

Os Três – Vilya, o Anel do Ar; Nenya, o Anel da Água; e Narya, o Anel do Fogo – foram forjados por Celebrimbor e nunca foram maculados pelo toque de Sauron. Nenya, ele o deu à Senhora Galadriel, e Vilya e Narya a Gil-galad. Gil-galad, por sua vez, deixou Narya com Círdan e deu Vilya a Elrond. Quando Gandalf chegou à Terra-média, Círdan deu-lhe Narya, para que melhor pudesse reacender as chamas da bravura entre os Povos Livres.

Os Três têm a mesma natureza e o mesmo propósito. Foram feitos para conservar sem mácula todas as coisas e para intensificar os poderes de compreensão, criação e cura do usuário. Mantêm afastada a decadência e postergam a fadiga e a tristeza. Além de seus poderes individuais (ver abaixo), cada um deles fornece um bônus igual a +4 em todos os testes das perícias Cura e Inspirar, nos testes da perícia Intimidar para amedrontar os servos da Sombra, e em qualquer teste para resistir aos poderes das trevas, resistir à destruição ou à deterioração, ou coisas do gênero. O Narrador tem de decidir quando e como esses bônus se aplicam, dependendo da natureza do encontro ou do método pelo qual o usuário emprega um determinado anel.

Narya, o Anel Vermelho, o Anel do Fogo, é incrustado com um rubi. Fornece ao usuário um bônus igual a +2 em todos os testes para a utilização de mágicas do fogo, inclusive os testes de Vigor para resistir à Fadiga.

Nenya, o Anel de Diamante, o Anel da Água, é feito de *mithril* e incrustado com um diamante. Fornece ao usuário um bônus igual a +2 em todos os testes para a utilização de mágicas da água, inclusive os testes de Vigor para resistir à Fadiga.

Vilya, o Anel de Safira, o Anel do Ar, é feito de ouro e incrustado com uma safira. O mais poderoso dos Três, fornece ao usuário um bônus igual a +2 em todos os testes para a utilização de mágicas do ar, inclusive os testes de Vigor para resistir à Fadiga.

## Os Anéis Menos Importantes

*"– Os anéis menos importantes foram apenas ensaios no ofício, que ainda não estava totalmente desenvolvido, e para os ourives élficos eram insignificantes – embora eu os considere um risco para os mortais."*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

Há muito esquecidos no conhecimento dos Sábios estão os Anéis de menor importância, aquelas primeiras tentativas dos elfos de Eregion de forjar objetos de tamanho poder. Embora pareça provável que Sauron tenha se apoderado de muitos deles e presenteado seus servos preferidos, outros podem ter escapado a seu controle, embora não a sua influência.

Se ainda existisse algum deles no final da Terceira Era, os Anéis menos importantes sem dúvida teriam poderes similares aos dos Grandes Anéis – longevidade limitada, incremento de poder, controle sobre outras pessoas – mas de potência ou efeito menores. Alguns deles poderiam ainda proporcionar outros poderes, cujo uso os ourives élficos rejeitaram por alguma razão. O que continua certo, porém, é que pelo fato de Sauron ter contribuído mesmo que ligeiramente para sua criação, a sombra do Senhor do Escuro repousa sobre eles, e quem os usar pode vir a se corromper e acabar voltando-se para as trevas.

Onde esses anéis podem estar agora, ninguém sabe. Alguns podem estar nas mãos dos homens do Norte ou do Leste, ou dos anões com quem os ourives élficos tinham amizade tempos atrás. Outros podem aguardar, em tumbas e ruínas há muito esquecidas, por aventureiros que os venham descobrir. Alguns indubitavelmente perderam-se ao longo das eras e agora jazem escondidos em estranhos rincões do mundo até que alguém os encontre.

# Punhal e Machado

*"Nas mãos traziam longas lanças de freixo, escudos pintados pendiam-lhes das costas, longas espadas estavam penduradas em seus cintos (...)"*

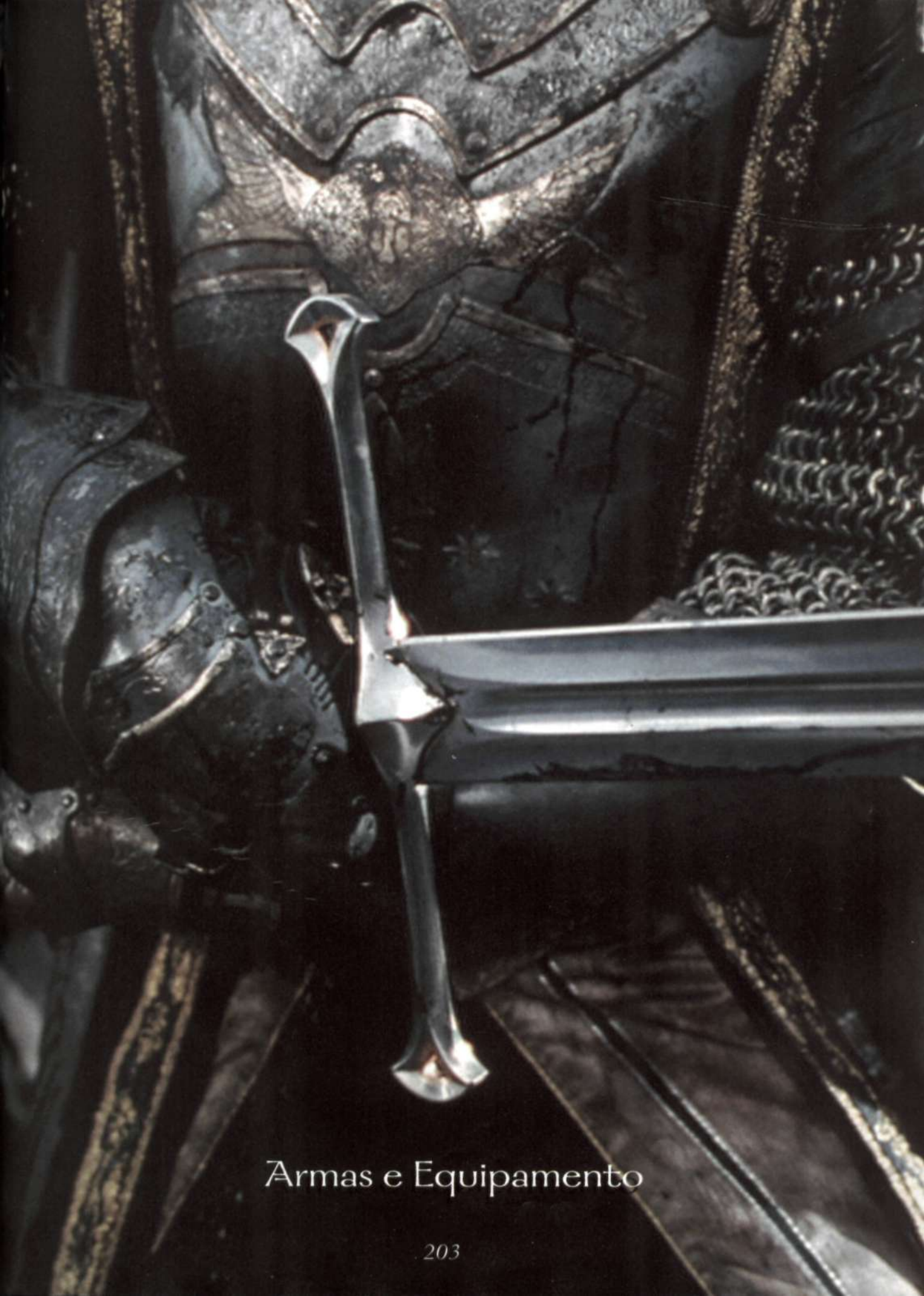
— *As Duas Torres*

Os personagens que se envolvem em aventuras audaciosas geralmente descobrem-se precisando de armas, armaduras e outros equipamentos de guerra, pois os servos do Inimigo não hesitam em matar os fracos e os indefesos se os encontrarem. Além disso, como Samwise sabe muito bem, mesmo os artigos mais simples como cordas e utensílios de cozinha podem ser uma comodidade na estrada e uma grande ajuda em momentos de necessidade.

## Dinheiro

Aquilo que não conseguirem fabricar por si mesmos, os personagens terão de adquirir por meio de compras ou trocas. A maior parte do comércio na Terra-média, como o intercâmbio comercial entre os anões e os homens, assume a forma de escambo. Os homens, por exemplo, trocam comida e outros produtos pelo minério e pelas obras em metal dos anões. Mas em outros tempos, as pessoas devem usar moedas para comprar o que precisam. Arnor cunhava moedas em sua época, como também outros reinos dos homens, e Gondor ainda o faz. A moeda de menor valor comumente encontrada em Eriador e Gondor é o *dinheiro de cobre*, uma pequena moeda usada em pequenas compras e, às vezes, como na festa de Bilbo, dada às crianças como um presente.

Para compras maiores, as pessoas usam pequenas moedas de prata, geralmente denominadas *dinheiros de prata*, embora diversas regiões tenham seus próprios nomes para elas. Um dinheiro de prata equivale a cem dinheiros de cobre de acordo com o cálculo usual. Os dinheiros de prata são normalmente os quartos cortados a partir da *peça de prata*, de maior tamanho. Uma peça de prata não é uma quantidade insignificante de dinheiro, é o suficiente para comprar um pônei na maioria dos lugares. Para compras ainda maiores, a gente rica pode usar as peças de ouro ou os dinheiros de ouro. Um dinheiro de ouro equivale a uma peça de prata, e quatro di-nheiros de ouro perfazem uma peça de ouro.



# Armas e Equipamento

## Preços de Armas e Armaduras

As armas apresentam um preço básico de uma peça de prata (PP) para cada d6 pontos de dano provocados, mais um dinheiro de prata adicional (dp) por ponto adicional de dano. Assim, uma espada longa que provoca 2d6+5 pontos de dano custa 2 PP + 5 dp – ou 3PP, 1 dp. Uma arma de qualidade superior custa três vezes o preço-padrão, ou mais (se é que o dono deseja vendê-la). Qualquer personagem é capaz de fazer sozinho certas armas, como clavas e cajados.

As armaduras apresentam um preço básico de no mínimo uma peça de prata por ponto de proteção oferecido, se for um corselete, ou o dobro disso se for um camisote completo. Exemplo: um corselete de malha metálica custa 5 PP, enquanto um camisote de malha metálica vale 10 PP. Armaduras feitas de materiais mais valiosos, como prata ou *mithril*, ou que tenham ornamentos elaborados (como pedras preciosas) podem custar muito mais. De acordo com Gimli, por exemplo, o corselete de *mithril* incrustado de pedras de Frodo vale mais do que todo o Condado e tudo o mais que existe em seu interior.

Os preços indicados para armas e armaduras nas tabelas abaixo são para compras efetuadas em Minas Tirith. Para determinar o custo de uma arma ou de uma peça de armadura em algum dos outros locais relacionados, multiplique o preço básico pelo multiplicador indicado. Por exemplo, uma espada longa que vale 3 PP, 1 dp em Minas Tirith custa 9 PP, 3 dp no Condado.

### Câmbio

100 dinheiros de cobre (dc) = 1 dinheiro de prata (dp)
4 dinheiros de prata (dp) = 1 peça de prata (PP) = 1 dinheiro de ouro (do)
4 dinheiros de ouro (do) = 1 peça de ouro (PO)
Assim:
1 do = 4 PP = 16 dp = 1600 dc

### Tabela 8.1: Conversão de Preços

| Artigo | Custo em No Condado/Bri | Custo Valle | Custo em Minas Tirith |
|---|---|---|---|
| **Equipamento de Guerra** | | | |
| Arma | x3 | x2 | x1 |
| Armadura | x5 | x3 | x1 |

# Armas

*"Para cada um dos hobbits escolheu um punhal, longo, em forma de folha e afiado, de um artesanato maravilhoso, trabalhado com formas de serpentes vermelhas e douradas."*
*– A Sociedade do Anel*

O povo da Terra-média criou muitas armas nas forjas ou nas florestas ao longo de interminâveis anos. Algumas delas marcam aqueles que as fabricaram, sendo de feitio ou metal distintivos. Outras são encontradas desde o Norte longínquo ao cálido Sul.

## Tipos de Armas

**Flecha:** uma haste longa e reta, encimada por uma ponta afiada e guarnecida de penas, às vezes chamada "seta". A maioria dos povos usa flechas diferentes. As dos anões e hobbits são um pouco mais curtas do que as demais. As flechas dos orcs têm hastes e penas negras, são geralmente envenenadas e também mais curtas, a não ser que tenham sido produzidas pelos uruks. Aqueles que possuem conhecimento das artes da guerra conseguem até mesmo diferenciar uma flecha dos sulistas de uma de Gondor.

**Machado de Guerra:** uma arma composta de um cabo de madeira comprido e forte, e uma lâmina curta, com fio em forma de crescente, numa



## Tabela 8.2: Armas

### Armas de Combate

| Arma | DanoQ | Bônus de Defesa | Tamanho | Peso | Preço |
|---|---|---|---|---|---|
| Machado de guerra | 2d6+5 | ±0 | M | 4 kg | 3 PP, 1dp |
| Machado, franquisquet | 2d6+7 | ±0 | G | 8 kg | 3 PP, 3 dp |
| Clava | 2d6+2 | +1 | M | 2 kg | Grátis |
| Punhal | 2d6+2 | ±0 | P | 0,5 kg | 2 PP, 2 dp |
| Adaga, faca longa | 2d6+3 | ±0 | M | 0,7 kg | 2 PP, 3 dp |
| Adaga orc | 2d6+3 | ±0 | P | 0,5 kg | 2 PP, 3 dp |
| Martelo | 2d6+3 | ±0 | M | 4 kg | 2 PP, 3 dp |
| Maça | 2d6+4 | ±0 | M | 4 kg | 3 PP |
| Picaretat | 2d6+4 | ±0 | M | 7 kg | 3 PP |
| Piquet | 2d6+3 | ±0 | G | 7 kg | 2 PP, 3 dp |
| Escudo (pancada) | 1d6+1 | +5 ou +3 | M | 2 – 6 kg | Ver Tabela de Armaduras |
| Lança | 2d6+3 | ±0 | G | 3 kg | 2 PP, 3 dp |
| Cajado | 2d6+2 | +2 | M | 2 kg | Grátis |
| Espada, espada longa | 2d6+5 | +1 | M | 2 – 3 kg | 3 PP, 1 dp |
| Espada, espada longa orc | 2d6+5 | +1 | M | 2 – 4 kg | 3 PP, 1 dp |
| Espada, cimitarra | 2d6+4 | +1 | M | 2 – 3 kg | 3 PP |
| Espada, espada curta (eket) | 2d6+3 | ±0 | M | 1,5 – 2 kg | 2 PP, 3 dp |
| Chicote | 1d6 | -3 | M | 0,5 kg | 1 PP |

### Armas de Alcance

| Arma | Dano * | Alcance (em metros) QR/C/M/L/E + C | Peso | Preço |
|---|---|---|---|---|
| Flecha, comum ou orc | 2d6+2 | Ver "Arco" | 1 kg (20) | 1 PP / 20 |
| Arco, arco longot | Ver "Flecha" | 5/30/60/150/+30 | 1,5 kg | 2 PP, 2 dp |
| Arco, arco de aço númenorianot | Ver "Flecha" | 5/40/80/200/+40 | 1,5 kg | Inestimável |
| Arco, arco curtot | Ver "Flecha" | 5/25/50/100+25 | 1 kg | 2 PP |
| Adaga arremessada | 2d6+2 | 5/10/20/40/+5 | 0,5 kg | 2 PP, 2 dp |
| Dardo | 2d6+4 | 5/15/45/90/+15 | 1 kg | 3 PP |
| Lança arremessada | 2d6+3 | 5/10/20/40/+5 | 3 kg | 2 PP, 3 dp |
| Pedra arremessada | 1d6 | 5/10/20/30/+5 | 0,2 kg | Grátis |

*: Acrescente o modificador de Força a Combate com Armas, combate desarmado e a ataques com armas de alcance arremessadas.

†: arma empunhada com duas mãos

**Dano:** quantidade de dano causado pela arma ao atingir o alvo.

**Bônus de Defesa:** ao empunhar esta arma, o personagem adiciona esse número às tentativas de se defender de um ataque.

**Tamanho:** o tamanho relativo da arma, usado para fins de escamoteamento.

**Peso:** o peso da arma, usado para fins de deslocamento.

**Alcance:** as várias distâncias nas quais a arma é eficiente: queima-roupa, curta, média, longa e estendida. Consulte a página 230 para ver os modificadores de alcance.



das pontas. Utilizado geralmente com grande habilidade pelos anões, não é empunhado apenas por eles. Os elfos e os homens também lutam com machados.

**Machado, Franquisque:** um machado maior, geralmente com duas lâminas ao invés de uma, usado por pessoas altas e fortes: os homens de Lossarnach, os variags de Khand e alguns orcs e trolls. Deve ser empunhado com as duas mãos.

**Arcos:** pessoas mais baixas (como os hobbits e os anões) e os elfos da Floresta (que passam seus dias em meio a florestas densas) usam arcos curtos, que são mais fáceis de se carregar mas têm um alcance menor que os outros arcos. Os homens e os orcs preferem arcos longos, armas mais altas e de maior alcance e potência.

O mais raro e mortal de todos os arcos é o arco de aço númenoriano, feito de aço oco e brilhante, fabricado pelas artes do Ponente. A habilidade para fazê-los há muito se perdeu entre os homens, e os próprios arcos perderam-se, um a um, ou foram destruídos, mas pode ser que ainda restem um ou dois, escondidos em túmulos ou em arsenais há muito esquecidos. O arco de aço é tão poderoso que as flechas disparadas à queima-roupa e a curtas e médias distâncias, provocam +2 de dano.

**Clava:** um pedaço de madeira, curto, geralmente nodoso ou retorcido. Uma pessoa sem qualquer outra perícia com armas pode ainda pegar um pedaço de madeira – ou objetos semelhantes, tais como um banco – e fazer dele uma clava, embora armas assim rudes possam provocar um ou dois pontos a menos de dano do que clavas normais.

**Punhal:** um instrumento comum e uma arma carregada até mesmo por muitas pessoas que não são guerreiros e não têm desejo de lutar, um punhal (ou faca) é composto de uma lâmina de aço curta. Apesar de ser normalmente brandido com uma das mãos, pode também ser arremessado.

**Adaga, Faca Longa:** mais comprida que um punhal comum, porém menor que uma espada curta, esta arma branca é a preferida dos elfos da Floresta das Trevas e de alguns outros povos. É uma boa arma para um arqueiro ou outro guerreiro que luta apenas quando é forçado, ao invés de se meter no grosso do combate. Pode ser arremessada como um punhal, mas desajeitadamente (penalidade igual a -2 sobre o resultado do teste).

**Adaga Orc:** os orcs usam adagas de aparência terrível. De punho e lâmina negros, apresentam fios agudos e denteados que provocam ferimentos dolorosos. Podem ser arremessadas como um punhal, mas desajeitadamente (penalidade igual a -2 sobre o resultado do teste).

**Martelo:** os anões dão preferência ao martelo de guerra, uma cabeça moldada de metal sobre um cabo de madeira. Orcs e trolls, e alguns homens fortes, também fazem uso do martelo.

**Dardo:** uma lança curta, projetada para ser arremessada, é uma arma de tamanho Médio que uma pessoa astuta pode esconder sob um manto ou algo assim.

**Maça:** semelhante ao martelo, a maça tem uma pesada cabeça de metal – às vezes uma esfera com cravos – encimando um grosso cabo de madeira.

**Picareta:** uma ferramenta para mineração e escavação que os anões adaptaram para que fosse utilizada na guerra. Deve ser brandida com as duas mãos, mas desfere golpes poderosos e mortais capazes de atravessar armaduras com facilidade.

**Pique:** arma com uma haste longa e grossa, e uma cabeça de metal grande e afiada, como uma lança de tamanho maior, geralmente utilizada por soldados de infantaria para defender formações em linha e muralhas.

**Lança:** esta arma apresenta uma haste comprida de madeira, geralmente de freixo ou carvalho, encimada por uma ponta de aço afiado, semelhante a um punhal. Preferida por cavaleiros e paladinos, particularmente os rohirrim.

**Cajado:** um bastão de madeira, comprido e robusto, de certo modo semelhante a uma clava, mas que permite movimentos mais precisos e rápidos.

**Pedra:** embora poucos guerreiros considerem uma pedra como uma arma, nas mãos de um hobbit, ou de um homem forte e habilidoso, ela pode provocar um dano considerável.

**Espada, Espada Longa:** a espada típica encontrada entre os guerreiros da Terra-média, tem uma lâmina reta e comprida. Andúril, Gúthwinë e Herugrim, entre outras, são espadas longas.

**Espada, Espada Longa Orc:** os uruks também usam espadas longas, embora as deles sejam um pouco mais curtas, de lâmina mais larga e de fabricação obviamente orc.

**Espada, Cimitarra:** a maioria dos orc e também os haradrim dão preferência a esta arma, uma espada de comprimento similar ao de uma espada longa, mas com uma lâmina ligeiramente recurva com apenas um fio.

**Espada, Espada Curta:** denominada *eket* pelos dúnedain, para quem ela é uma arma principalmente de infantaria, esta espada tem entre trinta e quarenta e cinco centímetros de comprimento: maior que uma faca longa, mas mais curta e de lâmina mais larga que uma espada longa.

**Chicote:** uma tira de couro, comprida e trançada, às vezes guarnecida de pedaços afiados de ferro, usada principalmente pelos orcs para conduzir escravos e torturar prisioneiros. Capaz de ferir somente a carne desprotegida. Guerreiros protegidos por malha não sentem sua vergastada.

## Tamanho das Armas

Como se encontra ressaltado na Tabela de Armas, todas as armas têm um tamanho: Pequeno, Médio ou Grande. Em geral, quanto maior a arma, maior o dano que ela provoca. Entretanto, armas maiores apresentam duas desvantagens. Primeira, são mais difíceis de se ocultar. Veja alguns exemplos na descrição da perícia Ocultar (página 122). Segunda, armas maiores pesam mais e são mais desajeitadas para se carregar, criando um fardo maior para quem faz uso delas. De maneira geral, uma arma Pequena pesa menos de meio quilo, uma arma Média pesa entre meio e dois quilos, e uma arma grande pesa entre dois e cinco quilos.

Pessoas mais baixas – anões e hobbits – não podem utilizar armas Grandes. Para eles, uma arma Pequena conta como Média, e uma Média como Grande, para fins de ocultação. O dano causado, entretanto, não se altera.

Pessoas altas e fortes, como os trolls, podem fabricar e utilizar versões ainda maiores de armas Médias e Grandes. A versão troll (ou coisa que o valha) de uma arma

Média provoca +4 pontos de dano e a versão troll de uma arma Grande provoca +2 de dano. Os homens e os elfos noldorin conseguem usar armas trolls de tamanho Médio se tiverem Força maior ou igual a 14, mas com uma penalidade igual a -3 sobre o resultado do teste para acertar, devido à falta de jeito. Nenhum outro povo pode utilizá-las.

## Armaduras

*"Então chegaram homens trazendo vestimentas de guerra do tesouro do rei, e vestiram Aragorn e Legolas em malhas reluzentes."*
*– As Duas Torres*

Para se protegerem das espadas de seus inimigos, os guerreiros e os heróis vestem malhas reluzentes e carregam escudos resistentes. Como acontece com as armas, algumas armaduras provêm unicamente de certos povos e lugares. O povo de Dáin, por exemplo, possui a habilidade de fabricar uma excelente malha metálica, como nenhuma outra na Terra-média.

Toda vez que um ataque causar dano a um personagem, sua armadura absorverá um certo número de pontos de dano, subtraindo este mesmo montante do total de pontos que passa adiante na forma de ferimentos. Veja o Capítulo Nove para maiores informações.\

### Tipos de Armaduras

**Malha:** uma trama de anéis metálicos ligados, vestida sobre uma proteção acolchoada. Foi inventada, tempos atrás, pelos anões de Belegost. Alguns guerreiros preferem uma cota ou um corselete curto de malha – o suficiente para proteger o peito, a cintura e os braços – enquanto os paladinos preferem um camisote completo que cobre praticamente o corpo inteiro.

**Malha dos Anões:** os anões fazem dois tipos de malha superiores aos outros tipos. Um deles tem anéis metálicos mais grossos e, assim, é mais pesada, mas oferece maior proteção (como indicado na tabela). Somente os anões são capazes de suportar-lhes o peso.

A outra protege como uma malha normal, mas é mais refinada e flexível, mais fácil e mais leve de se vestir. Pesa apenas 11 quilos. A malha da antiga Númenor oferecia uma proteção similar à malha dos anões, sem o peso adicional, mas tanto ela quanto a habilidade para fabricá-la há muito se perderam.

**Malha Orc:** os orcs algumas vezes reaproveitam as malhas daqueles que matam, mas também fabricam suas próprias. A malha deles é mais forte do que a dos homens, mas também mais pesada e mais difícil de se vestir. Quem a vestir fica sujeito uma penalidade igual a -1 em todos os testes baseados em Agilidade.

**Malha de *Mithril*:** caso um guerreiro tenha a fortuna de adquirir um corselete de *mithril* como o de Frodo, ele realmente tem sorte, pois a malha oferece a maior proteção possível e é leve e confortável, bem como de grande beleza.

**Malha com Placas:** também conhecida como armadura simples. Alguns paladinos e outros guerreiros adicionam à sua malha metálica algumas placas de aço reluzente: avambraços (para cobrir os antebraços), espaldadeiras (para proteger os ombros), gorjal (em volta da garganta), grevas (para a parte inferior das pernas), e outras similares.

**Couro:** um gibão de couro forte pode ser usado como armadura pelos orcs, hobbits e por aqueles que não desejam o peso maior da malha metálica. Boas roupas de couro, às vezes, podem até mesmo oferecer 1 ponto de proteção.

**Brunea:** os guerreiros haradrim vestem, como proteção, corseletes de pequenas placas de bronze sobrepostas. Embora não tão forte quanto uma malha de aço, esta armadura é mais leve e mais confortável de se usar sob o cruel sol sulista.

**Escudos:** muitos guerreiros carregam escudos de madeira ou metal a fim de obter proteção adicional. Variam em tamanho (os escudos carregados por alguns homens



## Tabela 8.3: Armaduras & Escudos

| Tipo de Armadura | Peso | Dano Absorvido* | Preço● |
|---|---|---|---|
| Couro | 5 kg | 2 | 2 PP |
| Brunea | 10 kg | 4 | 4 PP |
| Malha comum | 15 kg | 5 | 5 PP |
| Malha dos anões | 20 kg | 7 | 7 PP |
| Malha de *mithril* | 25% do normal | +10 ao valor da malha | Inestimável |
| Malha orc | 11 kg | 6† | 6 PP |
| Malha com placas | + 2 kg | +1 ao valor da malha | +1 PP |

*: Aqui são mostrados os corseletes. Um camisote completo absorve +1 ponto de dano, mas quem os veste fica sujeito a uma penalidade igual a -1 em todos os testes baseados em Agilidade.

●: Os preços valem para os corseletes.

†: O portador de uma armadura deste tipo fica sujeito a uma penalidade igual a -1 nos testes baseados em Agilidade. Um camisote completo absorve +1 ponto de dano, mas quem os veste fica sujeito a uma penalidade total igual a -2 em todos os testes baseados em Agilidade.

| Tipo de Escudo | Peso | Bônus de Defesa/Modificador de Ataque | Preço |
|---|---|---|---|
| Escudo grande | 2 – 6 kg | +5 para defender/-5 para ataques à distância | 2 PP |
| Escudo pequeno | 1,8 – 4 kg | +3 para defender/-5 para ataques à distância | 1 PP |

**Peso:** o peso da arma, usado para fins de deslocamento.

**Dano Absorvido:** o número de pontos de dano que a armadura absorve de cada ataque.

**Bônus de Defesa/Modificador de Ataque:** quando o personagem usar esse escudo, acrescente o primeiro número às tentativas que ele faz de se defender de um ataque. Aplique o segundo número aos ataques à distância realizados contra o personagem.

forneceriam cobertura completa para um Pequeno) e forma (retangulares, redondos etc.). Os escudos apresentam dois efeitos. Primeiro, fornecem um bônus no resultado do teste (+5 para um escudo grande, +3 para um pequeno) de tentativas de defender/bloquear. Segundo, aqueles que atacarem o portador de um escudo ficam sujeitos a uma penalidade de valor similar no resultado do teste: -5 para um escudo grande ou -3 para um pequeno.

# Outros Equipamentos

Pode ser que os personagens que embarcam em aventuras queiram levar com eles mais do que simplesmente armas e armaduras. Pode ser que eles precisem de coisas como cavalos, comida, corda, lenha, tochas, cobertores, vinho etc enquanto estiverem pelejando com os servos do Inimigo. Algumas dessas coisas eles podem, às vezes, encontrar por si mesmos no Ermo, mas outras eles têm de obter com antecedência.

A tabela da próxima página relaciona o valor de vários itens de equipamento comumente utilizados por aventureiros e viajantes. Para os locais não mencionados, o Narrador pode sugerir um valor equivalente. Além disso, todos os preços são aproximados. As condições locais ou a qualidade das mercadorias podem alterar drasticamente os preços (para mais ou para menos). E também, quando tiverem necessidade, os personagens poderão ter de pagar muito mais do que uma coisa vale, como Frodo e a companhia descobriram ao tentar comprar um pônei em Bri.

É claro que os personagens podem adquirir equipamento de outras formas. Se tiverem tempo e as perícias apropriadas, pode ser que eles sejam capazes de produzir aquilo que precisam. Ou se receberem a ajuda de um Aliado ou patrono rico ou poderoso, como Elrond, ele poderá lhes dar aquilo de que necessitam. De qualquer modo, não permita que sua crônica se atole em questões sobre armas e equipamento. Isto é uma brincadeira sobre aventuras heróicas e audazes, sobre a luta contra o Mal definitivo, e não um exercício de logística.



## Tabela 8.4: Equipamento

| Item | Preço (Condado/Bri) | Preço (Valle) | Preço (Minas Tirith) | Peso |
|---|---|---|---|---|
| **Animais e Veículos** | | | | |
| Barco | 2 dp | 1 dp, 20 dc | 1 dp, 20 dc | 35 kg |
| Carreta | 2 PO | 2 PO | 2 PO | — |
| Carroção | 4 PO | 4 PO | 4 PO | — |
| Cavalo de guerra | 4 PP | 4 PP | 3 PP | — |
| Cavalo de montaria | 2 PP | 2 PP | 1 PP, 2 dp | — |
| Pônei | 1 PP | 1 PP | 3 dp | — |
| Sela e arreios | 1 dp | 1 dp | 1 dp | 10 kg |
| **Comida e Bebida** | | | | |
| Cerveja, caneca | 10 dc | 15 dc | 15 dc | — |
| Comida, | | | | |
| boa, 1 semana | 1 dp | 1 dp, 20 dc | 1 dp, 20 dc | — |
| comum, 1 semana | 40 dc | 50 dc | 50 dc | 7 kg |
| provisões de viagem, 1 semana | 20 dc | 25 dc | 25 dc | 4 kg |
| Erva-de-fumo, uma algibeira | 50 dc | 2 dp | 2 dp | 0,1 kg |
| Refeição | | | | |
| numa estalagem, boa | 1 dp, 20 dc | 1 dp, 50 dc | 1 dp, 50 dc | — |
| numa estalagem, comum | 60 dc | 75 dc | 75 dc | — |
| Vinho comum | | | | |
| por copo | 20 dc | 20 dc | 25 dc | — |
| por odre | 1 dp | 1 dp | 1 dp, 25 dc | 1,5 kg |
| Vinho de Dorwinion | | | | |
| por copo | 80 dc | 50 dc | 65 dc | — |
| por odre | 1 PP | 3 dp | 3 dp, 25 dc | 1,5 kg |
| **Alojamento** | | | | |
| Estalagem boa, pernoite | 1 dp | 1 dp | 1 dp | — |
| Estalagem comum, pernoite | 50 dc | 50 dc | 50 dc | — |
| **Miscelânea** | | | | |
| Brinquedos mágicos dos anões | 3 dc | 1 dc | 3 dc | 0,05 kg |
| Cobertor | 30 dc | 30 dc | 30 dc | 1,5 kg |
| Corda, 15 m | 50 dc | 50 dc | 40 dc | 6 kg |
| Lanterna | 50 dc | 40 dc | 40 dc | 1 kg |
| Roupas comuns, 1 muda | 1 dp | 1 dp | 1 dp | 1,5 kg |
| Roupas de viajem, 1 muda | 1 dp | 1 dp | 1 dp | 1,8 kg |
| Roupas finas, 1 muda | 2 dp | 2 dp | 2 dp | 2 kg |
| Roupas muito finas, 1 muda | 4 dp | 4 dp | 4 dp | 3 kg |
| Tocha | 10 dc | 10 dc | 10 dc | 0,5 kg1 |



# PALAVRAS BOAS E VERDADEIRAS

*"(...) gostavam de ter os livros repletos de coisas que já conheciam, colocadas preto no branco, sem contradições."*
*– A Sociedade do Anel*

Quando os personagens tentam se esconder de orcs saqueadores, matar dragões ou encontrar um tesouro escondido, as regras dizem como o Narrador deve determinar o resultado dessas tentativas. As regras descrevem que tipo de teste usar, quantos dados lançar e como interpretar o resultado.

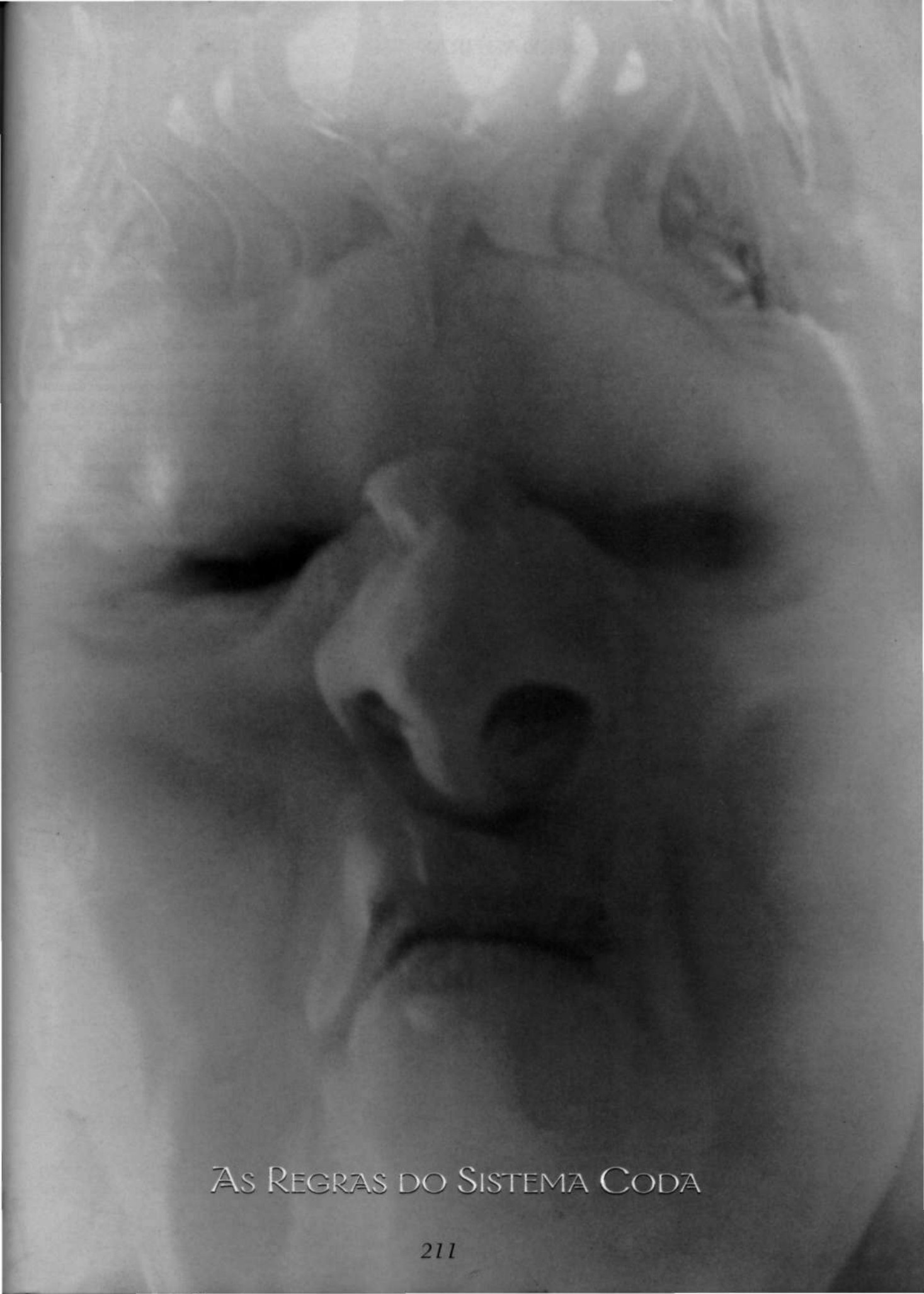
Este capítulo apresenta todas as regras do Sistema Coda para resolver as ações dos personagens, desde o simples controle do tempo aos assuntos mais profundos, como batalhas, viagens e ferimentos. Contém tudo o que o Narrador precisa saber para resolver as ações e situações que ocorrem nas aventuras do *RPG O Senhor dos Anéis*.

## TEMPO

*"Os hobbits já estavam havia quase dois meses na casa de Elrond; novembro tinha passado, levando os últimos resquícios do outono (...)"*
*– A Sociedade do Anel*

O tempo exerce domínio até mesmo sobre os reis mais poderosos e os magos mais sábios, como foi observado com perspicácia numa das adivinhas de Gollum. Se um exército não resgatar uma cidade sitiada a tempo, acontece uma catástrofe. Se não der logo início à sua demanda, um guerreiro descobre que seus inimigos estão fechando o cerco antes que ele possa alcançar seu objetivo. O tempo tem um papel crucial em muitas aventuras.

No âmbito do jogo, a passagem do tempo divide-se em cinco intervalos abstratos: rodadas de ação, cenas, capítulos, crônicas e interlúdios.



# As Regras do Sistema Coda

## Rodada de Ação

*Rodadas de ação* (também chamadas de rodadas) são o menor incremento de tempo no *RPG O Senhor dos Anéis*. Uma rodada de ação representa cerca de 6 segundos: a quantidade de tempo necessária para evitar um golpe de espada, desembainhar sua própria arma e contra-atacar. Boa parte da dramatização em *O Senhor dos Anéis* gira em torno de momentos audaciosos e letais de ação, de modo que sempre que os personagens realizarem feitos em ritmo rápido, uma após o outro, a história progredirá em rodadas seqüenciais. Uma rodada de ação define o número exato de ações que um personagem é capaz de executar, dependendo de sua "cota de ações". Para mais informações, veja a seção "Ações", na página seguinte.

## Cena

*Cenas* são incrementos de tempo de extensão variável que apresentam aos personagens um determinado objetivo ou servem a um determinado propósito na trama da história, como introduzir um inimigo, apresentar um desafio, ou dar aos personagens a oportunidade de encontrar as pistas de que precisam para continuar sua aventura. As cenas podem durar de vários minutos a uma hora ou mais, dependendo do cenários e das circunstâncias. Têm fim quando o objetivo é alcançado ou serviram ao seu propósito. Os personagens então prosseguem para a próxima cena. Por exemplo, uma cena poderia envolver uma viagem por Eregion, um debate com Saruman ou o combate com uma alcatéia de lobisomens.

## Capítulo

Um *capítulo* pode, à semelhança dos capítulos em *O Senhor dos Anéis*, abarcar qualquer quantidade de tempo, desde várias horas ou dias a semanas ou meses. Composto de uma dúzia ou mais de cenas, mais interlúdios narrativos entre as mesmas, conforme as necessidades do desenvolvimento da história, um capítulo preenche uma ou mais sessões de jogo. Um exemplo de capítulo poderia começar com a partida dos personagens de Valfenda para alcançar Erebor, terminando várias semanas mais tarde, quando os personagens chegam à Montanha Solitária depois de muitas aventuras.

## Crônica

Uma *crônica* é composta de dois ou mais capítulos: uma seqüência de aventuras, terminando geralmente num marco importante nas vidas dos personagens. Por exemplo, uma crônica poderia incluir uma jornada a um reino muito distante, o aprendizado dos costumes do povo que lá vive, algumas escaramuças e um capítulo final retratando uma batalha significativa entre o Inimigo e as forças do Oeste.

## Interlúdio

Os Narradores usam *interlúdios* ao descrever acontecimentos fora do âmbito da experiência direta dos PdJs, ou para prestar contas de atividades comuns que não justificam uma narração detalhada, como uma viagem rotineira por Eriador. Em outras palavras, representam o tempo que transcorre "fora de cena". Em geral, o Narrador insere interlúdios entre cenas e capítulos para discorrer brevemente sobre aquilo que acontece entre cenas cruciais e para dar uma noção de quanto tempo se passou desde o último acontecimento dramático. Ele pode ainda fornecer informações importantes por meio de interlúdios, mas apenas quando estas informações ou acontecimentos chegam automaticamente aos personagens, sem a necessidade de escolhas e testes específicos. As cenas e as rodadas de ação estão aí para lidar com essas situações.



# Ações



*"Aragorn levantou Frodo, que estava caído perto da parede, e dirigiu-se para a escada, empurrando Merry e Pippin na frente dele."*
*– A Sociedade do Anel*

No *RPG O Senhor dos Anéis*, os personagens realizam coisas tentando e executando *ações*. Uma ação representa um feito singular, como correr por um corredor, atacar um orc com uma espada ou escalar um penhasco. Em geral, você pode assumir que muitas das ações tentadas por um personagem são automaticamente bem sucedidas. Em outras palavras, elas não requerem qualquer tipo de teste com os dados para se determinar o sucesso. Caminhar, conversar, apanhar um objeto, cortar uma árvore: os personagens podem fazer esses tipos de coisas automaticamente na maioria das circunstâncias, sem se preocupar em falhar.

Outras ações exigem testes. Atravessar uma saliência estreita, encontrar e seguir uma trilha, erguer o corpo morto de um troll para libertar um companheiro ferido: essas ações geralmente mostram-se desafiadoras para o PdJ típico e exigem testes específicos com os dados para se determinar seu sucesso ou sua falha. Além disso, esses feitos representam ações que impedem o personagem de realizar outras atividades ao mesmo tempo. Embora seja possível um mágico conseguir explorar uma área desconhecida e, simultaneamente, fazer uma preleção para seus amigos a respeito de um assunto relacionado, pode ser que ele não tenha concentração suficiente para recordar um encantamento numa língua orc setentrional enquanto foge de uma alcatéia de wargs.

De fato, muitas das ações tentadas pelos personagens traduzem-se melhor numa série de ações seqüenciais, como por exemplo, preparar, mirar e disparar um arco. Embora isso pareça um único movimento contínuo quando retratado em sua mente, esses três atos representam ações separadas em termos de jogo, já que uma falha em qualquer um deles poderia ter conseqüências específicas e perigosas para o personagem. Para lidar com estes feitos no jogo, o Narrador precisa dividi-los em ações controláveis, que acontecem uma após a outra em rodadas de ação seqüenciais. Determinar o que um personagem pode e não pode fazer numa rodada, e depois deixá-lo decidir o que deseja tentar, é uma das coisas que torna a brincadeira tão divertida e desafiadora.

O resto desta seção apresenta uma variedade de ações que os personagens realizam comumente durante os capítulos de sua história. Essas ações pertencem a uma de várias categorias, incluindo-se ações de deslocamento (correr, mergulhar, escalar), ações de combate (mirar, disparar, desferir um golpe), ações livres (largar um objeto, emitir uma ordem), e ações plenas (procurar por um objeto escondido, decifrar uma escrita desconhecida). Dentro de cada categoria, as descrições das ações informam:

a) os efeitos pretendidos,

b) o tipo de teste necessário com os dados (se houver algum), e

c) o custo em ações para se realizar a proeza.

## Tempo da Ação versus Tempo da Narrativa

Durante uma sessão de jogo, o Narrador e os jogadores estabelecem juntos o ritmo dos acontecimentos. No início, o Narrador estabelece o ritmo, descrevendo os acontecimentos que já ocorreram e apresentando as circunstâncias atuais, às quais os jogadores podem responder. Dependendo do que fizerem os PdJs, o narrador pode avaliar cada ação separadamente, pedindo testes quando necessário para determinar o resultado de ações independentes. Ou ele pode simplesmente saltar adiante no tempo para descrever o resultado final das ações dos personagens. Esses dois modos diferentes de lidar com a ação da história exigem métodos distintos de se avaliar a ação no tempo de jogo: dividir os acontecimentos de acordo com o "tempo da ação" ou manter um ritmo mais fluído com o "tempo da narrativa".

As rodadas de ação são úteis para se determinar se um personagem pode iniciar uma ação antes de uma outra, ou terminar uma tarefa antes que um outro acontecimento tenha início. Embora o tempo da ação transcorra rapidamente, rodada após rodada, leva mais tempo para se interpretar um período breve de um capítulo usando-se o tempo da ação, pois os jogadores fazem um monte de testes e o Narrador descreve o que acontece durante cada uma das rodadas de seis segundos. As rodadas de ação representam a maneira padrão de se avaliar encontros combativos e outros seqüências rápidas de ação.

Em contraste, o tempo da narrativa desenvolve a linha da história muito mais rapidamente ao permitir que o Narrador pule para os acontecimentos importantes e discorra brevemente sobre os "entreatos" intermediários. O tempo da narrativa é o método padrão para se relatar a maioria dos acontecimentos que ocorrem numa cena ou num capítulo, bem como para resolver testes realizados para se executar ações prolongadas que duram minutos, horas ou dias, como, por exemplo, pesquisar uma obscura questão de erudição nos arquivos de Gondor.

## Ações de Deslocamento

*"– Agora, para a última corrida! – disse Gandalf. – Se o sol estiver brilhando lá fora, ainda poderemos escapar. Sigam-me!"*
*– A Sociedade do Anel.*

Durante uma rodada, um personagem pode executar qualquer uma das ações de deslocamento relacionadas na Tabela 9.1. Cada opção de deslocamento requer que o personagem gaste pelo menos uma ação para obter o efeito desejado.

Para mais informações, veja o parágrafo "Deslocamento e Tolhimento", pág. 216.

## Velocidade

Os personagens sempre se deslocam em uma das *velocidades* a seguir:

**Marcha:** uma caminhada normal e enérgica (2 a 6 metros por ação, ou aproximadamente 5 quilômetros por hora) requer uma única ação de deslocamento.

Trote: um trote (7 a 12 metros a cada duas ações, ou aproximadamente 10 quilômetros por hora) requer uma ação de deslocamento.

**Corrida:** uma corrida (13 a 18 metros por rodada, ou aproximadamente 14 quilômetros por hora) requer 1 ação e pode exigir um teste, se o personagem estiver em combate. Consulte a Tabela de Exemplos de Ações de Deslocamento, abaixo.

**Arrancada:** uma arrancada (19 a 40 metros por rodada, ou aproximadamente 19 quilômetros por hora) normalmente constitui-se de uma ação plena e pode exigir um teste, se o personagem estiver em combate. Consulte a Tabela de Exemplos de Ações de Deslocamento, abaixo. Os Personagens que estão transportando uma carga muito pesada (veja Tabela 9.2) não podem dar arrancadas.

Essas velocidades se aplicam quando os personagens fizerem uso de movimentação *tática*: deslocamento durante combate, outras formas de conflito físico e situações nas quais seja importante a mensuração precisa do deslocamento. Para situações casuais – ao se executar tarefas nas quais os segundos não são vitais, como, por exemplo, quando se explora uma torre arruinada – multiplique por 10 os metros por ação (ou rodada) para descobrir quantos metros o personagem pode percorrer por minuto. Para longas jornadas e outros tipos de viagens por terra, veja a seção "Viagens", página 251.

### Cota de Ações

Um personagem pode executar duas ações por rodada. O Sistema Coda refere-se a esse limite como a cota de ações do personagem (ou "cota" para abreviar). Certas características e habilidades de ordem podem aumentar a cota de ações de um personagem, capacitando-o, assim, a executar ações adicionais em cada rodada. Por exemplo, um guerreiro com a habilidade especial Golpe Rápido pode ganhar o benefício de uma ação adicional de combate por rodada. Com isso, ele pode realizar três ações (as duas básicas mais uma devido a sua habilidade de ordem) por rodada, desde que pelo menos uma delas seja uma ação de combate.

Um personagem pode executar todas as suas ações de uma só vez ou executar uma delas e adiar as demais até um momento posterior dentro da mesma rodada.

## Tabela 9.1: Exemplos de Ações de Deslocamento

| Ação | Custo | Efeito | Teste |
|---|---|---|---|
| Rastejar/Dar um passo | 1 | Deslocar-se 2 metros | Sem teste |
| Caminhar | 1 | Deslocar-se 6 metros | Sem teste |
| Trotar | 1 | Deslocar-se 12 metros | Sem teste |
| Correr | 1 | Deslocar-se 18 metros | Correr (TN 5+)† |
| Arrancar | Ação Plena | Deslocar-se 40 metros | Correr (TN 10+)† |
| Nadar | 1 | Deslocar-se 2 metros | Nadar (TN 5+) |
| Saltar | 1 | Deslocar-se 1 metro na vertical, 2 metros na horizontal | Saltar (TN 5+)† |
| Escalar | 1 | Deslocar-se 1 metro na vertical ou na horizontal | Escalar (TN 5+)† |
| Prostrar-se | 1 | Ficar prostrado | Sem teste |
| Levantar-se | 1 | Levantar-se a partir da posição de prostração | Agilidade (TN 5+)† |

†: Exige-se um teste somente se o personagem estiver envolvido em combate ou tentar se deslocar uma distância maior do que seria normalmente permitido pela ação. Se o personagem em movimento estiver envolvido numa situação de combate, os NAs dos testes aumentam normalmente em +5. Se o teste resultar em uma falha, o personagem consegue percorrer apenas a metade do deslocamento máximo pretendido. No caso de uma falha desastrosa, o personagem tropeça e cai prostrado.

## Tabela 9.4: Exemplos de Ações Livres

| Ação | Custo | Efeito | Teste |
|---|---|---|---|
| Dar Ordens | 0 | Emitir uma ordem com várias palavras | Sem teste† |
| Largar Objeto | 0 | Deixar cair objeto/arma ao chão | Sem teste† |
| Observar | 0 | Reparar em alguma coisa | Observar (NA variável) |
| Refazer a Mira | 0 | Escolher um novo alvo em combate | Sem teste† |
| Avisar/Alertar | 0 | Gritar um aviso/soar um alerta | Sem teste† |

†: Fatores ambientais, como um nevoeiro sombrio, fumaça asfixiante, ou barulho alto podem justificar testes para ações específicas.

## Tabela 9.3: Exemplos de Ações de Combate

| Ação | Custo | Efeito | Teste |
|---|---|---|---|
| Mirar | 1 | bônus igual a +1 no ataque subseqüente de Combate Corpo–a–Corpo | Sem teste |
| | | bônus igual a +3 no ataque subseqüente de Combate de Alcance | Sem teste |
| Ataque armado | 1 | Ataque com arma branca | Teste de ataque (NA é a Defesa do alvo) |
| Esquiva | 1 | Esquivar–se de um ataque | Teste da reação Presteza (NA resistido) |
| Sacar a arma | 1 | Sem teste | |
| Ataque à distância | 1 | Atacar com uma arma de alcance | Teste de ataque (NA é a Defesa do alvo) |
| Recuperar arma | 1 | Apanhar arma que se deixou cair | Sem teste |
| Recarregar | 1 | Preparar outra flecha | Sem teste |
| Ataque desarmado | 1 | Esmurrar, chutar, engalfinhar–se etc. | Teste de ataque (NA é a Defesa do alvo) |
| Defender/bloquear | 1 | Desviar um ataque | Teste de ataque (NA resistido) |

## Tabela 9.2: Tolhimento e Deslocamento

| Carga (em quilos) | Penalidade no Deslocamento |
|---|---|
| Fardo mediano (até For x 4,5) | Nenhuma |
| Fardo pesado (For x 5 – 9) | 3/4 da velocidade normal |
| Fardo muito pesado (For x 9,5 –13,5) | 1/2 da velocidade normal; não pode dar arrancadas |



## Tabela 9.5: Ações Plenas

### Ações Plenas Básicas

| Ação | Custo | Efeito | Teste |
|---|---|---|---|
| Esconder-se | A/P | Esconder-se num abrigo ou nas sombras | Dissimulação (NA variável) |
| Discurso Inspirador | A/P | Inspirar outras pessoas com palavras | Inspirar (NA variável) |
| Esquadrinhar | A/P | Esquadrinhar uma área de 1 x 1 m | Esquadrinhar (NA variável) |

### Ações Plenas Prolongadas

| Ação | Custo | Efeito | Teste |
|---|---|---|---|
| Realizar cura | A/P prol. | Tratar ferimentos | Cura (NA variável) |
| Consertar arma | A/P prol | Consertar arma danificada | Metalurgia (NA variável) |

## Raça e Velocidade

As regras descritas na página 214 fornecem as taxas de deslocamento de homens, elfos, orcs e outras criaturas ou raças de estatura similar. Os povos de menor estatura têm pernas mais curtas e, portanto, deslocam-se um pouco mais devagar. Os hobbits e os anões deslocam-se a dois terços (67%) das taxas normais, arredondando-se o valor para o número inteiro mais próximo.

## Deslocamento e Tolhimento

Um personagem consegue carregar (For x 4,5) quilos como se fosse carga mediana. Pode carregar até o dobro desse montante (For x 9) como fardo pesado e três vezes isso (For x 13,5) como carga muito pesada.

Os personagens estão sujeitos a penalidades sobre suas taxas de deslocamento quando estiverem levando cargas pesadas ou muito pesadas, como indicado na Tabela 9.2. Essas penalidades são cumulativas em relação a quaisquer outras penalidades devidas à raça.



## Ações de Combate

*"À frente e mais próximos das muralhas os homens de Elfhelm estavam em meio às torres de sítio, apunhalando, matando, empurrando os inimigos para dentro das trincheiras em chamas."*

*– O Retorno do Rei*

Durante uma rodada, o personagem pode realizar ações de combate como as relacionadas na Tabela 9.3.Veja as descrições dessas ações na página 228.

## Ações Livres

Durante uma rodada, o personagem pode realizar as ações livres indicadas na Tabela 9.4. As ações livres não têm nenhum custo em ações e podem ser executadas simultaneamente com outras ações. É claro que até mesmos as ações "livres" podem consumir tempo se um personagem realizar muitas delas em seguida ou dedicar a elas demasiada atenção. Cabe ao Narrador decidir se isso acontece ou não.

## Ações Plenas

Durante uma rodada, o personagem pode executar uma única ação plena ao invés de múltiplas ações simples. As ações plenas incluem qualquer número de proezas ou feitos que o Narrador achar que podem ser realizados no intervalo de seis segundos, como jogar um fardo dentro de um carroção, pular para a boléia e fugir a toda velocidade; ou manter uma porta aberta de modo que os demais possam escapar antes que os orcs apareçam. Em geral, você deveria tratar os testes de perícias não relacionadas ao combate como ações plenas. Ações baseadas em perícias, que exigem várias rodadas inteiras para se completarem, devem ser conduzidas como testes prolongados (veja o parágrafo "Variações dos Testes: Testes Prolongados", página 224).

## Realizando Ações: A Penalidade por Ações Múltiplas

A maioria dos personagens é capaz de executar duas ações por rodada sem estarem sujeitos a penalidades por tentarem fazer coisas demais. As ações plenas que exigem toda a atenção do personagem são exceção. Cada ação plena consome toda a cota de ações do personagem naquela rodada, mesmo se por alguma razão ele tiver ações adicionais.

Se tentar executar um número de ações além de sua cota, o personagem fica sujeito a uma penalidade igual a -5 para cada ação adicional que exceder a cota. Essa penalidade é cumulativa, de modo que a primeira ação adicional é tentada com uma penalidade igual a -5, a segunda com -10 e assim por diante.

### Arredondamentos

A menos que haja alguma coisa especificada em contrário, sempre que você precisar arredondar um número – ou acabar com uma fração ou um número decimal nas mãos e o arredondamento, para cima ou para baixo, fizer sentido –, arredonde-o normalmente. Isso significa que se a fração for 1/2 ou o decimal for 0,5 ou maior, arredonde para cima. Do contrário, arredonde para baixo.

Por exemplo, se um guerreiro com um arco longo e uma cota padrão de duas ações tentar preparar, apontar e disparar numa única rodada, o teste de ataque para disparar o arco (a terceira ação) estará sujeito a uma penalidade igual a –5 sobre o resultado do teste.

A acumulação das penalidades devido a ações múltiplas torna extremamente difícil o sucesso em três ações adicionais. Para poupar tempo, o Narrador pode simplesmente proibir os personagens de tentarem ultrapassar mais do que o dobro de sua cota de ações por rodada.

# Testes

*"– Como Aragorn começou, assim devemos continuar. Devemos empurrar Sauron para seu último lance."*
*– Gandalf, O Retorno do Rei*

No *RPG O Senhor dos Anéis*, o resultado das ações de um personagem depende do resultado dos *testes*. Um teste padrão consiste em lançar 2d6, acrescentando-se o modificador de atributo correspondente e o nível da perícia – e quaisquer outros modificadores relevantes – e comparar o *resultado do teste* final a um número alvo (NA), determinado pela dificuldade da ação. O montante pelo qual o resultado do teste exceder ou ficar aquém do NA determina o grau de sucesso ou de fracasso do teste.

## Dificuldade dos Testes

A *dificuldade* de um teste estabelece a gravidade do desafio imposto pela ação tentada pelo personagem, variando de Simples a Virtualmente Impossível. Chegar ao alto de uma torre subindo por uma escada representa um teste mais fácil do que escalar a face íngreme de um penhasco sem o equipamento apropriado, assim como erguer uma espada de 4,5 quilos é mais fácil do que arrancar um elmo de *mithril* das mãos crispadas de um anão agonizante.

## Números Alvos

Para determinar a dificuldade de um determinado teste, o Narrador deve primeiro decidir a qual categoria de dificuldade geral a ação pertence: Simples, Rotineira, Desafiadora, Difícil ou Virtualmente Impossível. A categoria de dificuldade informa ao Narrador o *número alvo* (NA) básico para o teste do personagem. A tabela anexa revela os NAs típicos para cada categoria de dificuldade. As descrições de atributos e perícias em capítulos anteriores fornecem NAs específicos que abrangem situações típicas de jogo.

### Tabela 9.7: Números Alvos (NAs) Padrão

| Dificuldade | NA básico |
|---|---|
| Simples | 5 |
| Rotineira | 10 |
| Desafiadora | 15 |
| Difícil | 20 |
| Virtualmente Impossível | 25 |

Depois de determinar o NA básico, o Narrador deve considerar todos os fatores que podem aumentar ou diminuir a dificuldade global e então modificar adequadamente o NA básico. As descrições de atributos e perícias que existem neste livro oferecem algumas diretrizes para várias tarefas e a seção "Modificadores de Teste" (Ver p. 218) fornece algumas sugestões adicionais. Por exemplo, a realização de ações em condições adversas de luminosidade, com tempo inclemente, sem as ferramentas ou o equipamento apropriados, ou sem tempo suficiente normalmente aumenta o NA de um teste. Por outro lado, levar um pouco mais de tempo ou executar uma tarefa sob condições ideais pode diminuir significativamente o NA de uma ação. O Narrador tem de usar seu discernimento ao avaliar

### Tabela 9.6: Resumo das Categorias de Teste

**Testes Físicos**
Testes de Atributo: Força, Agilidade, Vitalidade, Percepção
Testes de Reação: Presteza, Vigor
Testes de Perícia: Acrobacia, Combate com Armas, Escalar, Ocultar, Ofício, Jogos, Cura, Saltar, Prestidigitação, Observar, Combate de Alcance, Montar, Correr, Arte Naval, Esquadrinhar, Poliorcética, Metalurgia, Dissimulação, Alvenaria, Sobrevivência, Nadar, Condutor, Rastrear, Noção do Clima.

**Testes Sociais**
Testes de Atributo: Porte
Testes de Reação: Força de Vontade, Sabedoria
Testes de Perícia: Debater, Jogos, Inquirir, Discernimento, Inspirar, Intimidar, Trovar, Persuadir.

**Testes Acadêmicos**
Testes de Atributo: Espírito, Percepção
Testes de Reação: Sabedoria
Testes de Perícia: Avaliar, Disfarce, Língua, Saber

uma ação, um encontro ou uma cena e alterar o NA conforme for necessário.

Você vai notar que os NAs básicos são todos múltiplos de cinco. Como Narrador, você deve tentar manter em seu jogo essa propriedade dos NAs: designar NAs aleatórios acaba arruinando o propósito dos modificadores cuidadosamente balanceados fornecidos pelos criadores do jogo.



## Modificadores de Teste

O Narrador define o Número Alvo básico a partir da natureza da ação pretendida e de sua dificuldade estimada, mas muitas circunstâncias podem influenciar um teste específico. Entre os fatores de complicação incluem-se uma variedade de condições ambientais (chuva ou pouca luz), vieses culturais (ódio racial), considerações materiais (equipamento inadequado ou recursos insuficientes), etc. Por esse motivo, as regras agrupam todos os testes de perícia em uma dentre três categorias – física, social e acadêmica – de acordo com o tipo de modificadores que a eles mais comumente se aplicam.

A não ser em circunstâncias incomuns, poucos modificadores devem ser aplicados a qualquer teste individual. As diretrizes estabelecidas neste livro para a determinação das dificuldades dos testes já dão conta de uma série de fatores que se combinam para estabelecer os NAs básicos de vários testes. O Narrador deve aplicar modificadores de teste com parcimônia, e isso inclusive deve acontecer apenas com os mais importantes.

### Tabela 9.8: Modificadores de Testes Físicos

| Condição* | Modificador do Teste* |
|---|---|
| **Visibilidade e Iluminação** | |
| Visibilidade total/iluminação ideal | NA ±0 |
| Iluminação fraca | NA ±2 |
| Escuridão | NA ±5 |
| Fumaça/névoa rala | NA ±2 |
| Fumaça/névoa espessa | NA ±5 |
| Chuva leve | NA ±1 |
| Chuva pesada | NA ±3 |
| **Extremos de Temperatura** | |
| Temperado | NA ±0 |
| Calor/frio desconfortável | NA +2 |
| Calor/frio extremo | NA +5 |
| **Terreno** | |
| Terreno plano/desobstruído | NA ±0 |
| Terreno irregular/ligeiramente obstruído | NA ±3 |
| Terreno acidentado/extremamente obstruído | NA ±5 a ± 10 |
| Num barco/navio em movimento | NA +2 |
| Superfície lisa/apoios duvidosos para os pés | NA +3 |
| Superfície escorregadia/péssimos apoios para os pés | NA +7 |
| Posição desvantajosa | NA +3 a +9 |
| Posição vantajosa | NA –3 a –6 |
| **Modificadores por Equipamento** | |
| (para testes que exijam equipamento) | Modificador do Teste |
| Adequadamente equipado | NA ±0 |
| Inadequadamente equipado/usando ferramentas inferiores | NA +5 |
| Completamente desequipado | NA +15 |
| Personagem bem equipado/usando ferramentas superiores | NA –5 |
| **Modificadores de Tamanho** | |
| Personagem está duas categorias de tamanho acima do alvo | NA +4 |
| Personagem está uma categoria de tamanho acima do alvo | NA +2 |
| Personagem e alvo estão na mesma categoria de tamanho | NA ±0 |
| Personagem está uma categoria de tamanho abaixo do alvo | NA –2 |
| Personagem está duas categorias de tamanho abaixo do alvo | NA –4 |
| **Outros Modificadores** | |
| Penalidade por usar a mão "ruim"† | |

*: no caso de testes resistidos envolvendo personagens submetidos aos mesmos modificadores, não é necessário acrescentar ao teste os modificadores devidos aos fatores de complicação, exceto quando modificadores relativos venham a favorecer um dos oponentes.

*: ± indica que o modificador é relativo. Por exemplo, um personagem tentando se esconder em terreno acidentado beneficia-se da cobertura (NA –5), enquanto um guarda procurando por um arqueiro orc em terreno acidentado fica sujeito a uma penalidade (NA +5)

†: a penalidade por usar a mão "ruim" se aplica sempre que um personagem depender de sua mão não dominante para executar uma ação física.

## Modificadores de Testes Físicos

*"– Boas notícias! – exclamou Éomer. – Mesmo nesta escuridão, a esperança reluz outra vez. (...) A própria escuridão amaldiçoada nos tem sido uma proteção."*
*– O Retorno do Rei*

Os modificadores de testes físicos definem as complicações que podem surgir de condições físicas, materiais e ambientais anormais. Aplicam-se a ações físicas, como os testes das perícias Combate com Armas, Observar ou da reação Vigor. Por exemplo, dar uma busca na mais completa escuridão é muito mais difícil do que com iluminação clara. Do mesmo modo, procurar algo numa superfície plana e regular é mais simples do que numa área obstruída por uma grande quantidade de entulho. Nesses casos, tanto as condições de luminosidade quanto as considerações materiais (obstruções) são aplicadas como modificadores aos testes físicos.

Consulte a Tabela 9.8, para ver uma lista dos modificadores físicos comuns e sugestões para seus respectivos modificadores do resultado do teste. Se mais de um modificador for aplicável, aplique-os todos juntos. Embora tratemos dos testes de combate e seus modificadores mais adiante neste capítulo (ver página 230), sendo eles, como o são, ações físicas, podem também ser influenciados por esses modificadores de testes físicos.

### Tamanho

Para criaturas maiores, é mais difícil afetar as menores. Inversamente, para uma criatura menor, é mais fácil afetar um alvo maior. Isso vale para todos os testes físicos, desde avistar alguém a se envolver em várias formas de combate.

Na maioria das situações, são relevantes três níveis de tamanho: Pequeno (de 0,6 a 1,5 metros de altura), Médio (daí até 2,5 metros de altura) e Grande (daí até 5 metros de altura). A maioria dos hobbits e anões é considerada Pequena. A maioria dos homens e elfos é considerada Média.

Adversários pertencentes à mesma categoria de tamanho não adicionam nenhum modificador de teste físico relacionado ao tamanho, mas esse não é o caso de inimigos de tamanhos distintos. Oponentes de tamanhos diferentes aplicam um modificador de NA ±2 para cada categoria de tamanho de diferença. Por exemplo, um homem (Médio) tentando atacar um hobbit (Pequeno) estaria sujeito a uma penalidade igual a +2 sobre o NA. O mesmo hobbit, ao retribuir o favor ao mesmo homem, ganharia um bônus igual a –2 sobre o NA.

Embora o tamanho dê uma vantagem aos personagens menores quando se trata de atingir e ferir adversários maiores, isso é compensado pelo fato de os personagens menores possuírem um menor número de Níveis de Ferimento. Os hobbits, por exemplo, possuem apenas quatro Níveis de Ferimento. Os anões, devido à sua resistência, possuem 1 Nível de Ferimento a mais que o normal, dando-lhes cinco deles.



## Modificadores de Testes Sociais

*"Aparentemente, membros de duas ou três tribos completamente diferentes estavam presentes, e não podiam entender a língua uns dos outros."*
*– As Duas Torres*

Os modificadores de testes sociais representam fatores que afetam as habilidades utilizadas por um personagem para interagir com outras pessoas, como os testes do atributo Porte, os testes da perícia Persuadir e muitos testes da reação Força de Vontade. De longe, os modificadores sociais mais comuns envolvem a disposição da pessoa que o personagem está tentando influenciar. Um personagem pode persuadir mais facilmente um interlocutor amistoso do que seus inimigos com um pedido de socorro. Essa situação de interação, assim como outros modificadores sociais comuns e sugestões para seus respectivos modificadores de NA, aparecem na Tabela 9.9. Se mais de um modificador for aplicável, o Narrador deve aplicá-los todos juntos.

Ao utilizar perícias sociais, os jogadores não devem simplesmente lançar os dados e esperar um certo resultado. Pelo contrário, eles devem interpretar a interação, falando e atuando como seus personagens o fariam. Os jogadores que interpretarem bem devem receber um bônus em seus testes. Mas não penalize um jogador devido a uma interpretação ruim, a menos que ele estrague completamente as coisas, revelando uma mentira ao tentar engambelar um guarda. Até mesmo uma tentativa desajeitada de contribuir para a história deve contar alguma coisa.

## Tabela 9.9: Modificadores de Testes Sociais

| Condição | Modificador do Teste |
|---|---|
| **Situação de Interação** | |
| Alvo da interação é leal/dedicado | NA –10 |
| Alvo da interação é amistoso/pacifista | NA –5 |
| Alvo da interação é indiferente | NA ±0 |
| Alvo da interação é agressivo/inamistoso | NA +5 |
| Alvo da interação é hostil/violento | NA +10 |
| Alvo da interação fala uma língua materna diferente | NA ±0 a +15 |
| Alvo da interação é da mesma raça do personagem | NA ±0 a –5 |
| Alvo da interação e personagem são de raças diferentes | NA +3 a +9 |
| O personagem apresenta provas ou demonstra sinceridade | NA –3 a –9 |

## Modificadores de Testes Acadêmicos

Embora o NA básico da maioria dos testes de perícias acadêmicas dependa da obscuridade da informação que um personagem tenta relembrar, os modificadores de testes acadêmicos surgem de circunstâncias que complicam a habilidade do personagem em recordar, reunir ou utilizar o conhecimento. Testes do atributo Espírito, testes da perícia Saber e muitos testes da reação Sabedoria são exemplos de testes geralmente sujeitos a modificadores mentais.

Consulte a Tabela 9.10, para ver uma lista de modificadores mentais comuns e sugestões para seus respectivos modificadores de NA. Se mais de um modificador for aplicável, o Narrador deve aplicá-los todos juntos.

## Tabela 9.10: Modificadores de Testes Acadêmicos

| Condição | Modificador do Teste |
|---|---|
| O personagem encontra-se num ambiente confortável | NA ±0 |
| **Perda de Memória** | |
| O personagem está sob efeito de uma droga/toxina que altera a mente | NA +5 a +10 |
| O personagem sofre de amnésia seletiva | NA +3 a +9 |
| O personagem sofre de amnésia quase total | NA +10 a +15 |
| **Distrações** | |
| O personagem está envolvido numa situação em que corre risco de perder a vida | NA +5 a +10 |
| O personagem está num lugar barulhento (ruídos/conversas) | NA +3 a +6 |
| O personagem é afetado por fatores ambientais | 1/2 do modificador físico (consulte a Tabela de Modificadores de Testes Físicos) |

## Tabela 9.11: Graus de Sucesso

| Resultado do Teste | Grau de Sucesso ou Fracasso | Modificador de Tempo |
|---|---|---|
| 11+ abaixo do NA | Falha Desastrosa: a tentativa piora as coisas, se isso for possível | x 1,5 |
| 6 – 10 abaixo do NA | Falha Total: a tentativa fracassa e pode impedir novas tentativas | x 1 |
| 1 – 5 abaixo do NA | Falha: a tentativa fracassa, mas o personagem pode tentar novamente com uma penalidade cumulativa igual a –2 aplicada sobre o resultado do teste, caso isso seja apropriado | x 1 |
| Resultado = NA | Sucesso Marginal: o personagem cumpre seu objetivo básico com, na pior das hipóteses, apenas complicações ou reveses menores | x 1 |
| 1 – 5 acima do NA | Sucesso Total: o personagem cumpre seus objetivos sem qualquer revés | x 0,75 |
| 6 – 10 acima do NA | Sucesso Superior: o personagem tem uma performance além das expectativas, com a possibilidade de ganhar uma vantagem adicional, como, por exemplo, uma redução na duração do teste | x 0,5 |
| 11+ acima do NA | Sucesso Extraordinário: o personagem tem uma performance muito além das expectativas, com a possibilidade de ganhar uma vantagem adicional, como um modificador positivo de iniciativa na rodada seguinte, ou a habilidade de executar uma ação adicional à metade do custo normal | x 0,25 |

## Graus de Sucesso e Fracasso

Enquanto os NAs representam a dificuldade ao considerar todos os fatores envolvidos no testes, os graus de sucesso avaliam as conseqüências dos esforços de um personagem ao comparar seu resultado final com o NA. No *RPG O Senhor dos Anéis*, é simples calcular o grau de sucesso ou fracasso de qualquer teste. Um resultado de teste que iguale o NA é um sucesso marginal. Cada incremento de 5 pontos (ou uma fração disso) acima ou abaixo do NA representa um grau de sucesso ou fracasso, respectivamente. Consulte a Tabela 9.11 para mais informações.

Além de qualificar a performance global de um personagem durante um teste, os graus de sucesso e fracasso podem também determinar efeitos específicos de habilidades, perícias e características. Para certas habilidades e perícias dos personagens, o grau de sucesso obtido determina a duração de um efeito ou quantifica o bônus ou a penalidade que o personagem receberá ao executar ações subseqüentes.

Como mostra a coluna "Modificador de Tempo" na tabela anexa, a variação dos níveis de sucesso pode afetar o tempo que se leva para executar um teste com uma perícia não relacionada ao combate. Uma falha desastrosa aumenta o tempo em 150%, desperdiçando-se ainda mais tempo do que o normal. Um sucesso total permite a um personagem completar a tarefa em três quartos (75%) do tempo normal. Um sucesso superior reduz o tempo pela metade (50%) e um sucesso extraordinário reduz o tempo a apenas um quarto (25%) do normal. O Narrador pode aplicar outros efeitos apropriados derivados de sucessos adicionais, se assim o preferir.

Se um personagem desejar executar uma tarefa em menos tempo do que o normal, tudo o que tem a fazer é obter um nível mais alto de sucesso. Para tanto, ele não precisa declarar sua intenção com antecedência e isso não deve aumentar a dificuldade da ação.

## Tipos de Teste

Existem dois tipos principais de testes: testes de atributo e testes de perícia. Embora esses testes compartilhem muitas aplicações durante o jogo, cada tipo tem suas próprias regras para simular a diferença entre usar uma habilidade natural bruta e fazer uso de um extenso aprendizado e treinamento em disciplinas como Saber e Alvenaria.

## Testes de Atributo

*"Dois grandes trolls apareceram. Traziam grandes lajes que jogaram no chão para servir de passarela por cima do fogo."*
*– A Sociedade do Anel*

Todos os personagens possuem seis atributos definidores: Porte, Agilidade, Percepção, Força, Vitalidade e Espírito (para mais detalhes, veja o Capítulo Dois). Os níveis de atributo (entre 1 e 12, às vezes maiores) quantificam os dotes pessoais do personagem em cada uma dessas áreas. Os níveis de atributo traduzem-se em modificadores de atributo fixos (de –2 a +3, às vezes maiores). Ao fazer um teste de atributo, adicione esse modificador ao resultado dos dados.

Os personagens usam atributos para realizar ações baseadas exclusivamente em suas habilidades inatas. Em outras palavras, os personagens fazem testes de atributo quando não precisam de uma perícia para ter sucesso numa determinada empreitada ou nenhuma perícia se aplicar a uma dada tarefa. Erguer algo pesado, apanhar um objeto antes que este caia no chão e resistir aos efeitos de alguns venenos dos orcs são exemplos de testes de atributos que podem ser tentados por qualquer personagem.

## Testes de Reação

Embora os personagens geralmente façam testes de atributo ao exercitarem diretamente seus talentos brutos, muitas ocasiões exigem que eles dependam de seus dons naturais para resistir à influência mental ou social (como a intimidação ou o medo), ou para sobreviver a provações físicas (como ataques ou doenças). Esses tipos de testes de atributo são chamados *testes de reação*, e são ajustados por um modificador de reação específico do personagem (veja a seção "Reações", no Capítulo Dois deste livro). Existem quatro tipos de testes de reação – Vigor, Presteza, Força de Vontade e Sabedoria – cada um deles corresponde a um par diferente de atributos do personagem.

Os testes de reação funcionam como testes de atributo padrão ou resistidos (ver

### Fazendo um Teste de Atributo

Para fazer um teste de atributo, jogue 2d6 e acrescente o modificador de atributo correspondente do personagem (–2 a +3, às vezes mais alto). Se você obtiver dois 6, pode lançar mais um d6 e adicioná-lo ao resultado total. Se esse dado gerar mais um 6, lance um outro dado e adicione-o, repetindo o processo até obter algo diferente de 6. A esse número, acrescente quaisquer modificadores especiais resultantes das habilidades de ordem e características de seu personagem, das circunstâncias etc. Em outras palavras:

**Resultado do teste de atributo = 2d6 + modificador de atributo + outros modificadores**

Exemplo: se seu personagem tentar abrir uma porta emperrada à força (NA 12), você faria um teste do atributo Força, lançando 2d6 e acrescentando o modificador de Força de seu personagem e quaisquer outros modificadores aplicáveis. Compare o resultado modificado final do teste ao NA estabelecido pela dificuldade do teste para determinar o grau de sucesso ou fracasso.

## Tabela 9.12: Exemplos de Testes de Reação

| Reação | Tipo de Teste | Reação | NA/Teste Resistido |
|---|---|---|---|
| Sobrepujar o medo | Padrão | Força de Vontade | Varia com os graus |
| Resistir à intimidação, ao interrogatório | Resistido | Força de Vontade | Inquirir, Intimidar |
| Resistir à sedução, lisonja | Resistido | Sabedoria | Persuadir |
| Resistir à retórica, propaganda | Resistido | Sabedoria | Persuadir |
| Detectar mentiras ou blefes | Resistido | Sabedoria | Persuadir |
| Suportar temperatura extrema | Padrão | Vigor | Varia com os graus |
| Resistir ao veneno | Padrão | Vigor | Varia com a potência |
| Evitar doenças | Padrão | Vigor | Varia com a potência |
| Ignorar Fadiga | Padrão | Vigor | Varía com o grau |
| Esquivar-se do golpe de uma arma | Resistido | Presteza | Ataque Armado |
| Esquivar-se de projétil | Resistido | Presteza | Ataque à Distância |
| Evitar machucar-se ao cair | Padrão | Presteza | Varia com o tamanho da queda |

Variações dos Testes: Testes Resistidos), com a diferença que o personagem substitui seu nível de reação por seu modificador de atributo ao determinar o resultado final do teste.

## Testes de Perícia

*"– Infelizmente, os ferimentos causados por esta faca estão além de meu poder de cura."*
*– Glorfindel, A Sociedade do Anel*

Os personagens do *RPG O Senhor dos Anéis* apresentam uma vasta gama de perícias. Além das muitas perícias que qualquer um pode possuir, como Observar ou Correr, os personagens também possuem perícias únicas ligadas à raça, ordem ou ocupação de cada um. Como no caso dos atributos, os personagens revelam níveis diferentes de avanço entre suas perícias, o que é medido em graduações de perícia. As graduações de perícia contribuem com os testes de perícia do mesmo modo que os modificadores de atributo afetam os testes de atributo. Ao fazer um teste de perícia, o personagem acrescenta toda sua graduação na perícia ao resultado obtido nos dados.

Os personagens contam com as perícias para realizar tarefas que exigem algum grau de educação, treinamento ou experiência, como conduzir uma embarcação, consertar armaduras danificadas ou avaliar mercadorias. Embora exijam experiência e treinamento, esses tipos de atividades também

### Disputas de Vontade

*"(...) e ele viu que Denethor e Gandalf ainda estavam se olhando, olhos nos olhos, como se estivessem lendo a mente um do outro. Mas foi Denethor quem desviou o olhar primeiro."*
*– O Retorno do Rei*

Em geral, os personagens envolvem-se numa disputa de vontades para ver quem fará valer sua autoridade, seus desejos ou seu poder em alguma questão. De maneira similar, alguém que deseja, como Aragorn, arrebatar um *palantír* do controle de Sauron, tem de travar uma batalha de vontades com o Senhor do Escuro. Isso se torna um tema predominante em muitos dos acontecimentos importantes da Guerra do Anel, e nós somos testemunhas de batalhas semelhantes entre os poderosos ao longo de *O Senhor dos Anéis*.

Numa disputa de vontades, os jogadores participantes determinam normalmente a iniciativa de seus personagens. Com base na iniciativa, um personagem torna-se o agressor e o outro o defensor. Os participantes então fazem um teste resistido, sendo que o agressor utiliza seu Porte e o defensor sua Força de Vontade. O perdedor toma nota da derrota fazendo uma marca num papel de rascunho. Se o vitorioso obtiver um sucesso completo, faça uma marca. Se for um sucesso superior, faça duas marcas. Se for um sucesso extraordinário, faça três marcas. Quando um dos participantes da disputa tiver um número de marcas igual ou maior à sua Força de Vontade naquele momento, ele perde a disputa. Tem de reconhecer a derrota de algum modo – tipicamente desviando o olhar ou cedendo – e, como for apropriado, fazendo o que o vitorioso quiser.

Um personagem não é obrigado a entrar numa disputa de vontades. Ele pode, ao invés disso, dar as costas e deixar a presença do desafiante, ou desdenhar o desafio de alguma maneira.

recorrem a talentos pessoais como Espírito, Agilidade ou Porte. Por esse motivo, todas as perícias estão ligadas a um atributo chave do personagem, que adiciona ao resultado final do teste um modificador de atributo correspondente.

## Especialidades e Afinidades das Perícias

Como se encontra descrito no Capítulo Cinco, as especialidades de um personagem numa determinada perícia podem afetar um teste de perícia ao acrescentarem +2 ao resultado do teste. Do mesmo modo, cada um das afinidades apropriadas acrescenta +1.

## Uso de Perícias Não Treinadas

Enquanto algumas perícias, como Arte Naval, representam habilidades que os personagens só podem adquirir por meio de extenso treinamento e experiência, outras, como Observar ou Persuadir, envolvem aptidões e habilidades genéricas que qualquer um pode exercitar até certo ponto. Ao usar estas perícias, os personagens podem fazer um teste de perícia, mesmo que sua graduação naquela perícia seja zero. Isso é chamado "usar uma perícia não treinada". O Capítulo Cinco deste livro relaciona todas as perícias que os personagens podem utilizar sem treinamento.

Ao fazer um teste de perícia não treinada, conduza o teste normalmente, acrescentando 0 ao aplicar a graduação de perícia do personagem. Ainda se aplicam modificadores de atributo, características e habilidades especiais, mas adicione uma penalidade igual a –2 ao resultado do teste para refletir a falta de familiaridade, prática e experiência do personagem. Perícias não treinadas não conferem bônus por afinidade, mas os personagens podem conseguir bônus por afinidade nos testes de perícias não treinadas, se possuírem uma ou mais graduações em perícias relacionadas.

Se uma perícia não permitir o uso sem treinamento, mas o personagem tentar fazer algo relacionado a essa perícia, o Narrador tem de decidir se o personagem pode substituí-la por uma outra perícia intimamente relacionada ou se é impossível executar a ação sem a perícia necessária. Se nenhuma outra perícia parecer relevante, o Narrador também pode considerar um teste de atributo – normalmente o atributo ligado à perícia necessária – ao invés de proibir imediatamente a ação pretendida. Mas na maioria das circunstâncias, personagens não treinados falham automaticamente em qualquer teste que venha a exigir uma perícia que não permite o uso sem treinamento.

## Tarefas Impossíveis

Algumas vezes, os personagens tentam executar ações aparentemente impossíveis. Nesses casos, o Narrador pode permitir que o personagem faça um teste de atributo ou de perícia apropriado, mas define o número alvo como 30 ou mais. Se o personagem não tiver virtualmente a menor chance de satisfazer um NA tão elevado, pode ser que o Narrador queira diminuir a dificuldade para tornar a ação possível, porém improvável, particularmente quando o sucesso do personagem for essencial para que o capítulo chegue a uma conclusão satisfatória.

Alternativamente, o Narrador pode simplesmente decidir que uma ação é impossível a menos que o personagem gaste um ou mais pontos de Coragem para sobrepujar a dificuldade inerente. Usando deste método, o Narrador deve definir o NA como 30 e fazer o personagem realizar o teste, gastando os pontos de Coragem que forem necessários para elevar o resultado do teste até um nível de sucesso.

## Tentativas Repetidas

A natureza de alguns testes, como esquivar-se de um soco, impede que os personagens façam tentativas repetidas. Outros testes, como tentar consertar uma espada danificada, podem permitir repetidas tentativas. Um personagem pode fazer tentativas repetidas para completar uma tarefa se: a) dispuser de tempo suficiente para isso; b) não fizer uma lambança tão feia em qualquer uma das tentativas do teste que acabe com o potencial de novos esforços. Como regra geral, um personagem pode refazer tentativas fracassadas até sofrer uma falha desastrosa ou ser *for* bem sucedido. Para cada tentativa adicional, imponha uma penalidade cumulativa de –2 ao resultado do teste. Assim, a primeira tentativa depois de um fracasso é feita contra NA –2, a segunda contra NA –4, e assim por diante.

### Fazendo um Teste de Perícia

Para fazer um teste de perícia, jogue 2d6. Se você obtiver dois 6, pode lançar mais um d6 e adicioná-lo ao resultado. Se esse dado gerar mais um 6, lance um outro dado e adicione-o, repetindo esse processo até você obter algo diferente de 6. Acrescente a graduação da perícia de seu personagem e o modificador de atributo relevante, bem como quaisquer outros modificadores resultantes de habilidades e características. Em outras palavras:

**Resultado do teste de perícia = 2d6 + graduação da perícia + modificador de atributo + outros modificadores**

O total de todos os dados e modificadores acumulados dá seu resultado final no teste. Compare-o ao NA do teste de perícia para determinar o grau de sucesso ou fracasso.



## Variações dos Testes

Independentemente do tipo, alguns testes justificam regras especiais devido à natureza do desafio. Os tópicos a seguir listam algumas das variações mais comuns dos testes que se encontram no *RPG O Senhor dos Anéis*.

## Testes Resistidos

*"– Faça o que quiser; vou impedi–lo, se conseguir."*
*– Éowyn, O Retorno do Rei*

Sempre que o sucesso ou o fracasso das ações de um personagem depender em grande parte da performance de um oponente – como numa corrida a pé, ou num certame de luta romana – o Narrador pode pedir um *teste resistido*. Os testes resistidos diferem dos testes–padrão pelo fato de o Narrador não estabelecer um NA para o teste. Ao invés disso, cada um dos participantes faz o teste especificado e compara seus resultados. O personagem que obtiver o resultado mais alto vence o teste e usa o resultado do oponente para determinar o grau de sucesso ou fracasso. Resultados iguais indicam um empate. Se o teste representar uma disputa continuada, os personagens podem fazer testes adicionais para resolver o impasse.

**Exemplo:** *Menelcar e Grór travam uma disputa de queda–de–braço. O Narrador pede testes do atributo Força. Menelcar consegue um resultado de teste igual a 11, e Grór obtém um resultado de teste igual a 7. Menelcar vence o teste resistido e, como seu resultado excede o de Grór por menos de 5 e mais de 0 pontos, ele obtém um sucesso total e vence a disputa. Se Grór tivesse também conseguido um 11, os dois teriam empatado e a disputa teria continuado na rodada seguinte, quando então poderiam fazer mais um teste resistido. A disputa continua até um deles conseguir bater o resultado do teste do oponente.*

Os personagens podem usar testes resistidos em várias situações diferentes. Consulte as descrições das perícias no Capítulo Cinco para mais orientações. Por exemplo, um guarda usa sua perícia Observar contra a Dissimulação de um ladrão; um poderoso capitão tentando Intimidar seus adversários deve competir com a Força de Vontade dos mesmos; e dois senhores tentando influenciar as escolhas políticas do rei poderiam usar testes resistidos da perícia Debater e, depois, comparar o resultado do teste vencedor com o resultado do teste de Sabedoria do rei.

Em algumas situações, ao invés de fazer com que os oponentes determinem os resultados de seus testes simultaneamente, o Narrador pode fazer com que um deles realize o teste com antecedência e, então, posteriormente no capítulo, usar esse resultado como o NA para o teste do outro personagem. Por exemplo, quando um anão ardiloso tentar contrabandear mercadorias para dentro de uma cidade, o Narrador pode pedir um teste da perícia Ocultar para determinar quão bem escondidas estão os produtos, tomando nota do resultado do teste. Mais tarde, quando um sentinela vasculhar a carroça do anão, o Narrador usará o resultado do teste da perícia Ocultar como o NA para o teste de Esquadrinhar. O Narrador decide qual método usar de acordo com as circunstâncias.

## Testes Prolongados

Os testes prolongados são aplicados no caso de ações complexas e demoradas. Consertar uma malha metálica danificada poderia constituir um único teste padrão de Metalurgia, levando um certo número de horas para se completar. No entanto, circunstâncias dramáticas podem justificar a condução do conserto como um teste prolongado para dar conta das diferentes perícias que entram em jogo, complicações que surgem durante o trabalho, ou prazos que exigem monitoramento minucioso da evolução do personagem.

Por exemplo, o Narrador poderia decidir tratar um demorado trabalho de conserto como uma série de testes de perícia para representar os diferentes estágios da operação. O primeiro estágio poderia envolver um teste de Metalurgia baseado em Espírito para se descobrir exatamente o que há de errado com a armadura e qual a melhor maneira de consertá–la. O segundo passo poderia envolver um teste normal de Metalurgia para se fazer o trabalho propriamente dito. Por último, um teste de Combate com Armas permite ao personagem avaliar se seu trabalho resolveu o problema.

Para conduzir esse tipo de teste, o Narrador pode estabelecer três testes de perícia independentes, sendo que o segundo e o terceiro estágios exigem um teste bem sucedido no passo anterior para que o personagem possa continuar. O NA dos estágios subseqüentes poderia depender do grau de sucesso da ação no estágio anterior. Por exemplo, um sucesso extraordinário no conserto citado anteriormente facilitaria a avaliação do trabalho com o uso de Combate com Armas. Alternativamente, o Narrador pode agrupar todos os três testes num único teste prolongado, usando as diretrizes a seguir para determinar o resultado final e testando apenas uma perícia.

### Tabela 9.13: Exemplos de Testes Resistidos

| Situação | Teste do Personagem | Teste do Oponente |
|---|---|---|
| Agir sob disfarce | Disfarce | Observar (Avistar) ou Sabedoria |
| Barganhar | Debater (Barganhar) | Debater (Barganhar) |
| Competir em jogos | Jogos | Jogos |
| Esquivar–se de flechas | Presteza | Combate de Alcance |
| Corrida a pé | Correr | Correr |
| Esconder–se | Dissimulação (Esconder–se) | Observar (Avistar) |
| Defender/bloquear golpe | Combate com Armas | Combate com Armas |
| Busca | Observar ou Esquadrinhar | Dissimulação (Esconder–se) ou Ocultar |
| Prova de natação | Nadar | Nadar |



## Resolvendo Testes Prolongados

Para estabelecer um teste prolongado, primeiro decida quais atributos e perícias têm papel na ação prolongada. Segundo, divida o teste numa série de *estágios*, ou intervalos discretos de tempo (como rodadas, minutos, horas ou dias), sendo que normalmente cada intervalo exige um teste. Terceiro, estabeleça um NA para cada jogada do teste, tomando nota dos requerimentos de cada um deles. Quarto, some todos os NAs para determinar um NA total para o teste prolongado.

À medida que o jogador fizer seqüencialmente as jogadas para cada teste, some os resultados que vão se acumulando. Quando o total do teste individual exceder o NA do teste prolongado é sinal que o personagem alcançou o objetivo que tinha em mente. Se falhar num dos testes, ele não reduz o NA total, mas normalmente pode tentar de novo (ver abaixo). Se o personagem conseguir uma falha total ou desastrosa, o Narrador pode aumentar o NA total para o teste prolongado (porque o personagem fez algo errado e isso torna mais difícil a tarefa), ou ainda proibi-lo de continuar (porque o personagem arruinou completamente o trabalho). Se um teste prolongado envolver mais de um atributo e mais de uma perícia, não permita que os jogadores comecem a testar um novo atributo ou uma nova perícia enquanto não tiverem ultrapassado o NA do teste do estágio em questão.

O Narrador pode especificar que os estágios individuais de um teste prolongado são testes-padrão, combinados ou resistidos, de acordo com as circunstâncias. Como quase todos os testes prolongados dizem respeito a ações que os personagens podem repetir até serem bem sucedidos, os personagens podem refazer tentativas fracassadas, embora uma falha desastrosa venha a interromper o trabalho.

Conte o número de testes individuais (inclusive todas as jogadas e novas tentativas) necessários para o personagem acumular um resultado que exceda o NA total. Multiplique o número de tentativas pelo intervalo de tempo estabelecido para o teste (digamos, 10 minutos). Isso determina quanto tempo o personagem leva para completar o teste prolongado. Assim, os personagens podem rapidamente completar com sucesso um teste prolongado se obtiverem resultados mais altos num número menor de jogadas, reduzindo, desse modo, o tempo total do teste. Mas os personagens podem levar muito mais tempo do que o esperado caso obtenham resultados ruins nos testes individuais e precisem de numerosos testes adicionais para satisfazer o NA do teste prolongado.

Como os testes prolongados traduzem uma série de testes repetidos em tempo transcorrido de jogo, são especialmente úteis para realçar o drama, pois os personagens acabam correndo contra o relógio. Independentemente do fato de os personagens estarem ou não cientes de um limite de tempo preciso, saber que devem completar uma ação prolongada rapidamente para evitar uma catástrofe iminente adiciona uma boa quantidade de suspense aos resultados de seus testes prolongados.

## Testes Combinados

*"– Precisamos bloquear essa toca de ratos – disse Gamling. – Os anões têm fama de saber trabalhar com pedras. Ajude-nos mestre!"*
*– As Duas Torres*

Alguns desafios são tão amplos ou abrangentes que vários personagens podem combinar esforços de modo a enfrentarem o problema como um grupo. Entre os exemplos poderíamos incluir um teste de Alvenaria para consertar uma muralha, ou um teste da perícia Esquadrinhar para examinar uma área grande em busca de tesouros escondidos. Para dar conta do trabalho em equipe, o Narrador pode permitir que os personagens executem um determinado teste como um *teste combinado*. Os testes combinados funcionam exatamente como os testes-padrão de atributo e perícia, com as seguintes diferenças:

Depois que o Narrador estabelecer um NA para um teste combinado, os participantes devem designar um personagem como o líder ou coordenador do teste. Todos os participantes, com exceção do líder, fazem o teste contra NA -5 para determinar com que eficiência cada um deles contribui para o esforço. Um sucesso marginal ou total dá ao líder um bônus igual a +1 sobre o resultado do teste; um sucesso superior, +2; e um sucesso extraordinário, +3. Por outro lado, uma falha adiciona ±0, uma falha total impõe uma penalidade igual a -1 sobre o resultado do teste, e uma falha desastrosa uma penalidade igual a -2. Some os bônus e penalidades para obter um modificador. Então, o líder faz seu teste contra o NA especificado, acrescentando o modificador obtido com os outros personagens. Use o resultado do teste dele para determinar o sucesso do grupo na tarefa.

Naturalmente, nem todos os testes são conduzidos como um esforço de equipe. Por exemplo, não se pode enfiar um grupo

inteiro de pessoas numa ravina estreita para construir um dique de lado a lado. Além disso, os testes combinados tornam-se problemáticos se o grupo de personagens não estiver acostumado a trabalhar em conjunto. Se o Narrador determinar que um teste combinado é possível, mas tiver dúvidas quanto ao desempenho em equipe de certos personagens, ele pode impor modificadores negativos para refletir esse fato.

### Combinando Variações de Testes

Dependendo das circunstâncias, o Narrador pode combinar as variações de testes mencionadas para determinar o resultado das ações dos jogadores. Duas equipes de entalhadores competindo para desenvolver um novo tipo de brinquedo mágico poderiam se envolver num teste combinado, prolongado e resistido. De maneira similar, o Narrador poderia decidir conduzir uma corrida a pé como um simples teste resistido e prolongado, enquanto um cabo de guerra poderia ser representado por um teste resistido e combinado. Ao combinar as variações dos testes dessa maneira, o Narrador pode simular virtualmente qualquer ação envolvendo qualquer número de personagens.

## Tabela 9.14: Ações e Manobras de Combate

| Ações Genéricas | Custo da Ação | Tipo de Teste | Modificadores Comuns |
|---|---|---|---|
| Mirar | 1 | Nenhum | Nenhum |
| Protelar | 0 | Nenhum | Nenhum |
| Esquivar-se | 1 | Presteza | Combate Corpo-a-corpo/de Alcance |
| Defender/Bloquear | 1 | Resistido | Combate Corpo-a-corpo |

| Manobras com Armas | Custo da Ação | Tipo de Teste | Modificadores Comuns |
|---|---|---|---|
| Ataque Armado, básico | 1 | Combate com Armas | Combate Corpo-a-corpo |
| Ataque Armado, não letal | 1 | Combate com Armas | Combate Corpo-a-corpo |
| Ataque Armado, defensivo | 1 | Combate com Armas | Combate Corpo-a-corpo |
| Ataque Armado, de força | 1 | Combate com Armas | Combate Corpo-a-corpo |
| Ataque Armado, de precisão | 1 | Combate com Armas | Combate Corpo-a-corpo |
| Ataque Armado, em arco | 2 | Combate com Armas | Combate Corpo-a-corpo |
| Ataque Armado, duas mãos | 1 | Combate com Armas | Combate Corpo-a-corpo |
| Carga | 2 | Combate com Armas | Combate Corpo-a-corpo |
| Ataque à Distância | 1 | Combate de Alcance | Combate de Alcance |

| Manobras sem Armas | Custo da Ação | Tipo de Teste | Modificadores Comuns |
|---|---|---|---|
| Agarrar | 1 | Combate Desarmado | Combate Corpo-a-corpo |
| Esmurrar/Chutar | 1 | Combate Desarmado | Combate Corpo-a-corpo |
| Prostrar | 1 | Combate Desarmado | Combate Corpo-a-corpo |

Ação Livre

Ver Tabela 9.4. Não apresenta custo de ação nem modificadores.

Ação Plena

Ver Tabela 9.5. O personagem tem de se desvencilhar do combate para executar estas ações.

Deslocamento

Ver Tabela 9.1 para as opções, custos, testes e modificadores aplicáveis.

# Combate

*"Na garganta de um líder corpulento, Aragorn enterrou sua espada; com um grande impulso, Boromir decepou a cabeça de um outro."*
*— A Sociedade do Anel*

De todas as seqüências de ação típicas de uma aventura, as cenas de combate geralmente criam a maior tensão dramática devido à possibilidade de ferimentos físicos e morte. Embora, em geral, o narrador possa resolver as ações de combate como testes-padrão de perícia e atributo, os testes de combate são um pouco mais complicados em termos do número e do tipo de modificadores de testes e das opções disponíveis aos personagens.

### Regras Básicas do Combate

O sistema de combate apresentado neste livro descreve uma variedade de ações e testes usados para simular seqüências de combate no mundo da Terra-média.

### Rodadas de Ação

Quando explode a violência, o Narrador deve imediatamente começar a descrever os acontecimentos em termos de *rodadas de ação*, cada uma das quais com cerca de seis segundos de duração. Todos os personagens envolvidos no combate podem realizar a cada rodada um número de ações igual às suas respectivas cotas de ações. (Consulte a página 213 para determinar a cota de ações de um personagem). Embora os jogadores possam descrever o que seus personagens estão fazendo com qualquer grau de detalhamento, o Narrador deve interpretar as ações nos termos das regras e opções disponíveis.

### Iniciativa

A iniciativa descreve a ordem na qual os personagens agem durante uma rodada. Para determinar a iniciativa, todos os participantes ativos fazem um "teste de iniciativa", que é realizado exatamente com um teste de Presteza. Os personagens agem na ordem decrescente dos resultados dos testes de iniciativa.

Normalmente, os personagens determinam sua iniciativa no início de cada rodada. Dessa forma, a pessoa que age primeiro numa rodada pode se descobrir agindo por último na rodada seguinte. São os caprichos da batalha. Para que a brincadeira fique

mais rápida e mais fácil, o Narrador pode preferir que os personagens façam um teste de iniciativa no começo da peleja e, então, use esses resultados para todas as rodadas do combate.

### Surpresa

Se um personagem não perceber a presença de agressores ou simplesmente não estiver esperando violência, um atacante será capaz de surpreendê-lo e automaticamente ganhará a iniciativa. Para determinar se um personagem é surpreendido, o Narrador pode pedir que o jogador que o interpreta faça um teste da perícia Observar (NA 10, mais todos os modificadores aplicáveis). Os personagens que forem bem sucedidos nesse teste podem fazer os testes normais de iniciativa. Os personagens que falharem nesse teste perdem automaticamente a iniciativa e uma ação durante a rodada seguinte.

## Ações em Combate

Quando chegar a vez de um personagem agir, o jogador deve descrever o que o personagem tentará fazer. Tipicamente, os personagens executam uma ou mais ações de combate (ver Tabela 9.14 para as opções), mas podem, ao invés disso, desvencilhar-se da luta para executar ações não relacionadas ao combate, como consertar armaduras, realizar curas ou qualquer outra coisa que o jogador desejar.

## Ações de Combate

*"Então Pippin deu um golpe para cima, e a espada com as letras do Ponente perfurou o couro e penetrou fundo nas entranhas do troll (...)"*

*– O Retorno do Rei*

As tabelas anexas e o texto descrevem algumas das ações mais comuns realizadas durante encontros combativos. Os Narradores devem determinar os custos e os fatores dos testes para as variações dessas ações.

### Testes de Ataque

Os testes de ataque são conduzidos como testes de perícia do tipo apropriado: Combate com Armas, Combate de Alcance ou Combate Desarmado. Para maiores informações sobre essas perícias, veja as descrições no Capítulo Cinco.

#### Testes de Ataque Armado

Ao usar uma perícia ligada a Combate com Armas para executar um ataque com uma arma, o personagem deve fazer um teste da perícia Combate com Armas. A dificuldade básica do teste de ataque é igual à Defesa do alvo. Podem-se aplicar modificadores de testes físicos e de combate corpo-a-corpo. Para mais detalhes, consulte a Tabela de Modificadores de Testes Físicos (página 218) e a Tabela de Modificadores de Combate Corpo-a-corpo (página 230).

A obtenção de um sucesso marginal ou melhor indica um ataque bem sucedido. O atacante lança os dados de dano da arma para determinar a quantidade de dano provocado pelo ataque e, assim, a gravidade do ferimento resultante. Graus de sucesso maiores indicam também dano maior (ver página 231). Para evitar o dano de um ataque bem sucedido, o alvo pode executar uma ação de esquiva ou defesa/bloqueio como se fosse um teste resistido.

#### Testes de Ataque Desarmado

Ao usar o próprio corpo – punhos, cotovelos, pés – para realizar um ataque desarmado, o personagem deve fazer um teste da perícia Combate Desarmado. A dificuldade básica do teste é igual à Defesa do alvo. Podem-se aplicar modificadores de testes físicos e de testes de combate corpo-a-corpo. Consulte a Tabela de Modificadores de Testes Físicos (página 218) e a Tabela de Modificadores de Combate Corpo-a-corpo (página 230) para os detalhes.

A obtenção de um sucesso marginal ou melhor indica um ataque bem sucedido. O atacante lança os dados de dano do ataque para determinar o dano provocado pelo mesmo e, assim, a gravidade do ferimento resultante. Para evitar o dano de um ataque bem sucedido, o alvo pode executar uma ação de esquiva ou defesa/bloqueio como se fosse um teste resistido.

#### Testes de Ataque à Distância

Exatamente como no caso dos ataques de combate corpo-a-corpo (armado ou desarmado), a dificuldade de um ataque à distância é baseada na Defesa do alvo. Consulte a Tabela de Armas (página 205) para verificar as unidades de acréscimo de alcance das armas. Pode-se aplicar modificadores de testes físicos e de testes de combate corpo-a-corpo. Consulte a Tabela de Modificadores de Testes Físicos (página 218) e a Tabela de Modificadores de Combate Corpo-a-corpo (página 230) para os detalhes.

A obtenção de um sucesso marginal ou melhor indica um ataque bem sucedido. O atacante lança os dados de dano da arma para determinar o dano provocado pelo ataque e, assim, a gravidade do ferimento resultante. Para evitar o dano de um ataque bem sucedido, o alvo pode executar uma ação de esquiva como se este fosse um teste resistido.



## Ações de Ataque Comuns

**Mirar:** a ação mirar dá ao atacante um bônus igual a +1 nos testes de Combate com Armas (e ataques desarmados) e um bônus igual a +3 nos testes de Combate de Alcance.

**Ataques Armados:** para infligir dano com uma arma branca, como um machado ou uma espada, o personagem faz um teste de Combate com Armas. A maioria desses ataques custa uma ação, embora as manobras "em arco" e "com duas mãos" custem duas. Se for bem sucedido, o ataque causa um dano que depende da arma ou do tipo de ataque. Para mais informações, consulte o parágrafo "Infligindo Dano".

**Ataque Básico:** o golpe padrão com uma arma, numa tentativa de atingir o alvo.

**Ataque Não Letal:** um golpe com a parte chata da lâmina ou outra parte embotada de uma arma, para atordoar o oponente ao invés de matá-lo. Para mais informações, consulte o parágrafo "Infligindo Dano".

**Ataque Defensivo:** o personagem que usa esta manobra luta defensivamente, talvez para avaliar a perícia do inimigo. Ele está sujeito a uma penalidade igual a –2 sobre o resultado do teste de ataque, mas recebe um bônus igual a +2 em Presteza para os testes de esquiva e defesa/bloqueio contra o oponente que estiver atacando. O bônus de defesa/bloqueio é aplicado contra esse oponente até o personagem realizar qualquer ação que não seja atacar defensivamente o adversário ou defender/bloquear os ataques do mesmo.

**Ataque de Força:** o personagem que usa esta manobra executa um ataque total, ignorando os riscos na esperança de infligir maior dano ao seu adversário. Qualquer personagem que vier a atacá-lo na mesma rodada receberá um bônus igual a +2 sobre o resultado do teste para atingi-lo, mas ele recebe um bônus igual a +3 no dano infligido caso acerte o alvo. Um ataque de força requer duas ações.

**Ataque de Precisão:** um personagem usando esta manobra concentra-se em atingir seu adversário e não em infligir o pior ferimento possível. Ele recebe um bônus igual a +2 sobre o resultado do teste de sua jogada de ataque, mas fica sujeito a uma penalidade igual a –2 sobre o total de dano.

**Em Arco:** se dois ou mais adversários estiverem próximos um do outro, um personagem pode tentar atacar todos eles com uma única ação. Visualmente, esta manobra pode consistir de um grande golpe em arco, um golpe rápido seguido de um contra-golpe igualmente ligeiro, ou algo assim. O personagem declara quantos adversários deseja atacar (até um máximo de três) e fica sujeito a uma penalidade igual a –2 no resultado do teste para cada um deles (portanto, –4 para atacar dois, –6 para atacar três). Depois, faz uma jogada de ataque diferente para cada alvo, determinando o dano separadamente para cada adversário que atingir. Se um dos alvos defender o ataque, o personagem pode fazer novas jogadas de ataque.

**Ataque com as Duas Mãos:** o personagem pode usar as duas mãos para empunhar algumas armas, como machados e espadas longas, que requerem apenas uma das mãos para serem utilizadas. Isso lhe permite desferir um golpe mais poderoso, mas, por outro lado não será capaz de usar um escudo. Um ataque com as duas mãos é similar a um ataque de força – os atacantes recebem um bônus igual a +2 em sua tentativa de atingir o personagem durante a mesma rodada em que esta manobra for utilizada – mas o bônus de dano é igual a +4.

**Carga:** atacar em carga permite ao personagem usar sua força, massa e inércia para desferir um ataque particularmente vigoroso depois de correr uma pequena distância. Ele tem de se deslocar pelo menos três metros na mesma rodada e então fazer um teste de Combate com Armas. Recebe um bônus igual a +1 nos testes de Combate com Armas, mas fica sujeito a uma penalidade igual a –3 em quaisquer reações para se esquivar ou nas defesas que ele tentar durante a mesma rodada. Caso seu ataque atinja o alvo, ele multiplica o dano infligido por 1,5 e obriga o adversário a fazer um teste do atributo Força (NA = Força do personagem em carga +2) para evitar cair prostrado. Se o alvo atacar o personagem na mesma rodada – durante ou após a carga – e este não tentar se esquivar nem defender o ataque, o alvo recebe um bônus igual a +1 sobre o resultado do teste para atingi-lo.

Uma carga custa duas ações. Combina numa só manobra o custo de se deslocar à velocidade máxima de trote mais um único ataque. Como o personagem se desloca numa situação de combate, deve ter sucesso num teste de deslocamento (consulte a Tabela de Exemplos de Ações de Deslocamento). O personagem não pode separar o deslocamento e o ataque em rodadas subseqüentes e continuar recebendo os benefícios de uma carga.

**Protelar:** ao invés de agir segundo a ordem de iniciativa, um personagem pode protelar suas ações até ver o que os outros combatentes vão fazer. O personagem que protelar uma ou mais ações pode interrom-

per qualquer personagem que estiver agindo em sua vez na ordem de iniciativa e agir antes dele. Entretanto, se dois ou mais personagens tiverem ações proteladas e então tentarem agir simultaneamente, suas ações serão avaliadas segundo a ordem de seus resultados originais de iniciativa.

**Esquivar-se:** em resposta a qualquer ataque corpo-a-corpo ou à distância, um personagem pode esquivar-se para tentar evitar ferimentos. A esquiva custa 1 ação e você deve declarar sua ação de esquiva antes do atacante fazer o respectivo teste de perícia. O atacante, então, faz o teste de perícia apropriado. Se for bem sucedido, o resultado do teste do atacante torna-se o NA para a ação de esquiva do alvo, conduzida como um teste de Presteza. Com um sucesso no teste de Presteza, o defensor se esquiva do ataque e evita o dano em sua totalidade.

Se o atacante falhar em seu teste de ataque, não é necessário fazer um teste de Presteza. O defensor adia essa jogada até ser atingido com sucesso na mesma rodada de combate. As esquivas declaradas e não utilizadas – seja devido ao fracasso dos atacantes ou porque nenhum outro ataque é realizado – são perdidas.

Depois de declarada, a ação de esquiva se aplica a todos os testes de ataque realizados na rodada em curso. Dessa forma, o personagem que declara uma esquiva, mas não faz um teste de Presteza (porque o primeiro atacante falhou em seu teste), ainda assim ganha o benefício da esquiva declarada para os testes de ataque realizados posteriormente naquela mesma rodada. Se a ação de esquiva tiver sucesso, esse resultado torna-se o novo NA básico para se atingir o personagem durante o resto da rodada. Por último, o defensor pode usar ações de esquiva adicionais numa única rodada, numa tentativa de melhorar a chance de sair ileso.

**Exemplo:** *um orc faz um teste de Combate com Armas para retalhar Menelcar com uma espada. Christian declara uma ação de esquiva. O orc falha em seu teste de ataque. Um segundo orc, porém, avança e desfere um golpe contra Menelcar, atingindo-o com um 11. Christian faz então um teste de Presteza, devido à ação de esquiva declarada anteriormente, e consegue um 12. Menelcar consegue se esquivar. O resultado do teste de esquiva (12) torna-se o NA básico para se atingir Menelcar para qualquer outro orc que se dê ao trabalho de tentar a sorte posteriormente nessa rodada.*

Um personagem pode usar ações proteladas para executar uma ação de esquiva. Ele ainda pode se esquivar mesmo que já tenha usado toda sua cota de ações, mas fica sujeito a uma penalidade igual a -5 sobre o resultado do teste para cada ação adicional requerida. Em resposta a um ataque, o personagem pode declarar uma ação de esquiva antes de sua vez, embora isso seja subtraído de sua cota de ações na rodada.

**Agarrar:** esta ação de ataque desarmado permite a um personagem agarrar um inimigo. Ele faz um teste de Combate Desarmado para acertar o alvo. Se tiver sucesso, ele agarra o alvo, que agora passa a estar sujeito a um modificador igual a +5 sobre o NA de todos os testes que não forem ações para tentar se libertar. O Narrador pode definir que certas ações são impossíveis.

O atacante mantém o alvo seguro até soltá-lo ou o prisioneiro se libertar. Para se libertar, o personagem agarrado deve usar 1 ação e vencer um teste resistido de Força contra o atacante. Enquanto segura o alvo, o atacante pode fazer qualquer uma das coisas a seguir, como se isso fosse uma ação de combate com custo 1, mas sem precisar realizar qualquer teste:

* Apertar ou estrangular o alvo, provocando 1d6 pontos de dano (mais o modificador de Força).
* Segurá-lo ativamente. Se o defensor tentar se libertar na mesma rodada, o atacante ganha um bônus igual a +3 no teste resistido de Força.
* Lançar o alvo por terra ou contra uma parede. Isso provoca 1d6 pontos de dano (mais o modificador de Força) se o personagem assim o desejar, ou ele pode simplesmente continuar segurando o alvo, mas sem nenhum bônus.

**Esmurrar/Chutar:** esta é a forma comum de combate desarmado. Causa 1d6+2 pontos de dano (mais o modificador de Força).

**Defender/Bloquear:** num combate corpo-a-corpo, o personagem pode tentar bloquear um ataque desarmado ou defender-se de um ataque armado para evitar ferimentos. A avaliação de uma defesa ou de um bloqueio funciona exatamente como a avaliação de uma ação de esquiva. Bloquear ou defender custa 1 ação e você tem de declarar sua ação antes do atacante fazer o respectivo teste de perícia. O atacante, então, faz o teste de perícia apropriado. Se ele for bem sucedido, o resultado do teste modificado do atacante torna-se o NA para um teste de Combate com Armas ou de Combate Desarmado por parte do defensor, para defender ou bloquear, respectivamente. Com um sucesso num teste de Combate com Armas ou Combate Desarmado, o defensor frustra o ataque e evita completamente o dano. Ao contrário das ações de esquiva, entretanto, defender ou bloquear aplica-se somente a um único ataque.

**Ataque à Distância:** os personagens usam esta ação-padrão de ataque para disparar flechas, arremessar facas ou fazer outros ataques à distância.

**Prostrar:** esta ação de ataque desarmado permite a um personagem dar uma rasteira ou desequilibrar um adversário, fazendo com que seu oponente caia no chão. Requer um teste de Agilidade ao qual o alvo pode resistir automaticamente com sua Agilidade ou Presteza (à escolha dele) com um custo de 0 ações e sem estar sujeito a penalidades por ações múltiplas. Se o atacante for bem sucedido, seu oponente cai, sem sofrer dano mas fica sujeito às penalidades por estar prostrado (ver a Tabela de Modificadores de Combate Corpo-a-corpo) até se levantar. Ficar de pé requer uma ação.

**Ações Não Relacionadas ao Combate:** se os personagens em combate tentarem ações não relacionadas ao combate, conduza os testes normalmente, mas preste atenção especialmente à quantidade de tempo (medido em rodadas de ação) necessária para se completar a ação pretendida. Dependendo de sua proximidade ao conflito, um personagem não envolvido no combate pode ser interrompido pelos participantes da peleja. Em tais casos, o Narrador deve determinar se dano, evasão ou qualquer outro tipo de distração afetam ou não uma ação não relacionada ao combate que se encontra em andamento e, em caso afirmativo, a extensão da interferência.

## Modificadores de Combate

Muitos fatores diferentes podem afetar a performance de um personagem em combate. Os mais comuns estão descritos nas seções a seguir.

### Combate Corpo-a-corpo

*"Mas Náin estava meio cego pela ira, e também muito cansado da batalha, enquanto Azog estava descansado, era cruel e cheio de astúcia."*
*– O Retorno do Rei*

Testes de Combate com Armas e Combate Desarmado usam a Defesa de um alvo como NA. Modificadores situacionais, como os que se encontram detalhados na Tabela 9.15, também podem modificar

### Tabela 9.15: Testes de Combate Corpo-a-corpo

| Situação | Modificadores dos Testes |
|---|---|
| Defensor prostrado | NA –5 |
| Atacante em posição vantajosa | NA –1 a –3† |
| Defensor em posição vantajosa | NA +1 a +3† |
| Defensor protegido por cobertura | Veja e Proteção de Armaduras e Coberturas, página 232 |
| Penalidade por usar a mão "ruim" | NA +8* |

†: O Narrador deve determinar o modificador exato com base em sua avaliação da situação.
*: A penalidade por usar a mão "ruim" se aplica sempre que um personagem contar com sua mão não dominante para executar uma ação de combate corpo-a-corpo (como brandir uma clava ou bloquear um soco).

### Tabela 9.16: Testes de Combate de Alcance

#### Modificadores de Combate de Alcance

| Categoria de Alcance | Modificadores dos Testes |
|---|---|
| A queima-roupa | NA –2 |
| Curta distância | NA ±0 |
| Média distância | NA +2 |
| Longa distância | NA +4 |
| Distância estendida | +2 a cada incremento além de longa distância |

| Situação | Modificadores dos Testes |
|---|---|
| Defensor prostrado | NA +5 |
| Atacante em posição vantajosa | NA –1 a –5† |
| Defensor em posição vantajosa | NA +1 a +5† |
| Defensor protegido por cobertura | Veja Proteção de Armaduras e Coberturas, página 232 |
| Atacante montado | NA +4 |

#### Movimentação do Alvo

| | |
|---|---|
| Deslocando-se 3 a 6 metros por rodada (marcha) | NA +2 |
| Deslocando-se 7 a 12 metros por rodada (trote) | NA +4 |
| Deslocando-se 13 a 18 metros por rodada (corrida) | NA +6 |
| Deslocando-se 19 a 40 metros por rodada (arrancada) | NA +9 |
| Deslocando-se 41 a 80 metros por rodada | NA +12 |
| Deslocando-se 81 a 60 metros por rodada | NA +15 |
| Deslocando-se 161+ metros por rodada | NA +20 ou mais |

| Outros modificadores | |
|---|---|
| Penalidade por usar a mão "ruim" | NA +8* |

†: O Narrador deve determinar o modificador exato com base em sua avaliação da situação.
*: A penalidade por usar a mão "ruim" se aplica sempre que um personagem contar com sua mão não dominante para executar um ataque à distância.

esses testes. Os modificadores físicos (encontrados na Tabela 9.8) também podem ser aplicados.

## Combate de Alcance

*"Legolas se virou e preparou uma flecha, embora a distância fosse grande demais para seu pequeno arco."*
*– A Sociedade do Anel*

O NA para um ataque de Combate de Alcance depende da Defesa do alvo, embora a distância também desempenhe um papel importante. As regras definem cinco incrementos de distância: queima-roupa, curta, média, longa e estendida. Para descobrir o NA do teste, determine a distância física entre o atirador e o alvo e consulte a Tabela 8.2 para descobrir se essa distância se qualifica como à queima-roupa, curta, média, longa ou estendida para a arma que está sendo usada. Depois, consulte a Tabela 9.16 para determinar os modificadores a serem aplicados sobre o NA para esse intervalo de distância e adicione-os à Defesa do alvo para descobrir o NA final do teste.

O modificador para ataques à distância estendida é NA +2 para cada incremento que exceda o de longa distância. O alcance máximo absoluto é igual a 5 vezes o que está relacionado para longa distância.

## Infligindo Dano

*"Um grito agudo cortou a noite, e ele sentiu uma dor, como se um dardo envenenado tivesse penetrado seu ombro esquerdo."*
*– A Sociedade do Anel*

Ataques bem sucedidos infligem uma certa quantidade de dano no defensor. A quantidade de dano varia de acordo com a arma e com o tipo de ataque. Para mais detalhes, consulte a Tabela de Armas na página 205.

O modificador de Força de um personagem é aplicado aos testes de dano realizados no caso de ataques armados e desarmados (combate corpo-a-corpo). Também se aplica a ataques à distância que envolvam objetos arremessados (dardos, punhais, pedras), mas não no caso de outras armas e ataques relacionados ao combate de alcance.

Para informações quanto às armaduras, consulte a Tabela de Armaduras na página 208.

## Sucessos Adicionais em Combate

O grau de sucesso obtido por um personagem num ataque pode modificar o dano por ele provocado. Se o personagem conseguir um sucesso extraordinário ao atacar, o ataque inflige dano máximo. Não jogue os dados de dano. Ao invés disso, use simplesmente o resultado mais alto possível nos dados (12 em 2d6, por exemplo) e acrescente todos os modificadores de dano apropriados devidos às armas ou à Força.

Contudo, às vezes, retalhar e cortar brutalmente um oponente, tentando infligir o maior número possível de pontos de dano, não é a maneira mais dramática e eficiente de se lutar. Como regra opcional, o personagem que conseguir um sucesso extraordinário num ataque pode escolher, ao invés de infligir dano, um dos seguintes efeitos (ou qualquer outro que o Narrador permitir):

* Quebrar ou danificar a arma, o escudo ou o equipamento de seu oponente. Normalmente é impossível quebrar objetos encantados ou de qualidade superior desse modo, a menos que essa seja uma opção do Narrador e somente se o resultado do teste do atacante bater o NA por 21 pontos ou mais, no caso de obras-primas, ou 31 ou mais no caso de objetos encantados.

* Quebrar um dos braços ou pernas de seu oponente. Consulte a característica Mutilação, na página 154, para ter uma idéia dos possíveis efeitos.

* Ganhar automaticamente a iniciativa, em relação àquele oponente, durante um certo período de tempo: as próximas duas rodadas no caso de um sucesso superior; até o fim da luta no caso de um sucesso extraordinário.

* Ganhar automaticamente um bônus nas tentativas de atingir esse oponente (+2 no caso de um sucesso superior; +4 no caso de um sucesso extraordinário) com seus ataques durante o resto da rodada.

* Ganhar automaticamente um bônus defensivo contra esse oponente (+2 no caso de um sucesso superior; +4 no caso de um sucesso extraordinário) durante o resto do combate.

* Derrubar o oponente de sua montaria (provocando 1d6+1 pontos de dano, a menos que ele seja bem sucedido num teste de Acrobacia ou da perícia Saltar contra NA 15).

No caso de graus de sucesso ainda maiores – 15, 20, 25 ou mais pontos acima do NA – o Narrador poderia permitir efeitos mais poderosos, como ações adicionais ou um golpe de misericórdia.

Os Narradores podem achar essas opções particularmente úteis quando os PdJs se defrontarem com inimigos poderosos como o Senhor dos Nazgûl. Ao invés de fazer esses adversários chacinarem casualmente grupos de personagens dos jogadores, o Narrador pode fazer com que eles machuquem ou retardem os personagens, talvez como uma maneira de brincar com eles antes de partir para a matança. Isso deixa os personagens vivos para que possam fazer uma reaparição heróica posteriormente naquela cena ou naquele capítulo.

Além disso, o Narrador pode declarar que essas regras aplicam-se apenas aos PdJs e inimigos importantes de igual poder e estatura. Se esse for o caso, o orc ou o terra-pardense típico, por exemplo, não podem fazer uso delas.

## Efeitos de Atordoamento

*"Ao lado de Pippin, Beregond caiu, subjugado e aturdido (...)"*
*– O Retorno do Rei*

Os personagens podem realizar um ataque armado não letal para usar uma arma sem corte (como uma clava) ou as partes embotadas de uma arma (a parte chata da

## Tabela 9.17: Efeitos de Atordoamento

| Grau de Sucesso | NA da Reação | Duração | Efeito (Falha/Sucesso) |
|---|---|---|---|
| 1 Sucesso total | 5 | 3d6x3 rodadas | Inconsciente/–5 nos testes |
| 2 Sucesso superior | 10 | 2d6+3 minutos | Inconsciente/–9 nos testes |
| 3 Sucesso extraordinário | 15 | 1d6x10 minutos | Inconsciente/–12 nos testes |

lâmina de uma espada ou de um machado, o botão do punho de um punhal, etc.) para atordoar ao invés de matar um alvo. Este tipo de ataque normalmente não inflige dano. Ao invés disso, a vítima tem de fazer um teste de Vigor contra um NA baseado na força usada no ataque (ver a tabela anexa) para minimizar os efeitos de atordoamento. O personagem que falhar nesse teste sofre o efeito total do atordoamento e fica inconsciente por um certo número de rodadas. O personagem que tiver sucesso no teste livra-se dos piores efeitos, mas fica sujeito a penalidades nos testes físicos e acadêmicos pelo tempo que durar o atordoamento. Se obtiver um sucesso superior em seu teste de Vigor, reduza pela metade o tempo de duração. Se obtiver um sucesso extraordinário, ele não sofre os efeitos do atordoamento.

## Armaduras e Cobertura

*"Flechas caíam em meio ao grupo.*
*Uma atingiu Frodo e,*
*encontrando resistência, ricocheteou no ar."*
*– A Sociedade do Anel*

Alguns personagens vestem armadura para minimizar o dano infligido por ataques e outras fontes de injúrias. Do mesmo modo, um personagem pode se esconder atrás de uma cobertura, como uma parede ou um pilar de pedra, para desviar o dano de um ataque.

Toda vez que um ataque infligir dano a um personagem, sua armadura ou cobertura absorve um certo número de pontos e reduz o montante que é passado adiante como ferimentos. A cobertura é capaz de suportar apenas uma certa quantidade de dano – além da que conseguir absorver – antes que os ataques a destruam, deixando o personagem vulnerável. Consulte a tabela ao lado para mais informações.

É claro que um atacante pode tentar contornar a cobertura com um disparo, mirando especificamente nas partes do corpo do alvo que permanecerem expostas. Você pode usar os mesmos modificadores para tiros anunciados contra partes específicas do corpo, como a cabeça ou a mão. Os modificadores encontram-se na tabela ao lado.

Para mais informações sobre armaduras, consulte o Capítulo Oito.



## Tabela 9.18: Proteção de Armaduras e Coberturas

| Tipo de Armadura | Dano Absorvido |
|---|---|
| Couro | 2 |
| Brunea | 4 |
| Malha comum | 5 |
| Malha dos anões | 7 |
| Malha de *mithril* | 12 |
| Malha orc | 6, –1 em todos os testes de Agilidade |
| Malha com placas | +1 ao valor da malha |
| Escudo grande | 2 – 6 kg, +5 para defender, –5 para acertos com ataques à distância |
| Escudo pequeno | 1,8 – 4 kg, +3 para defender, –5 para acertos com ataques à distância |

### Cobertura

| Tipo de Cobertura | Dano Absorvido | Dano Suportável |
|---|---|---|
| Porta fina de madeira | 6 | 5 |
| Porta de madeira | 8 | 10 |
| Porta fina de metal | 10 | 15 |
| Porta reforçada de madeira | 12 | 20 |
| Porta reforçada de metal; pedras grandes | 14 | 25 |
| Parede de pedra lavrada | 20 ou mais | 60 ou mais |

### Tiros Contornado Coberturas/Tiros Anunciados

| Grau de Cobertura | Modificador de NA |
|---|---|
| 100% (nada exposto) | Impossível contornar com um tiro |
| 80–99% (exposição de cabeça, braço) | NA +12 |
| 50–79% (exposição total ou parcial da parte superior do corpo) | NA +9 |
| 25–49% (exposição total da parte superior, parcial da parte inferior) | NA +6 |
| 10–24% (exposição da maior parte do corpo) | NA +3 |

# Ataques Invisíveis
## Medo

*"– Mas o poder deles está no terror, e alguns aqui em Bri já estão sob as suas garras."*
*– Aragorn, A Sociedade do Anel*

Quer provenha de poderosos encantamentos ou simplesmente da presença aterrorizante de criaturas como os Nazgûl, uma das armas mais poderosas do Inimigo é o medo. O medo que seus servos inspiram nos Povos Livres gera o desespero, leva à fraqueza e à angústia, e incapacita aqueles que os enfrentam.

Todas as criaturas ou seres capazes de inspirar medo (como Smaug, o Senhor dos Nazgûl, ou um Balrog) ou emoções semelhantes, possuem a perícia Intimidar (em geral com a especialidade Medo). Alguns deles podem ainda possuir encantos ou habilidades que fornecem bônus a essa perícia quando se trata de incitar o temor. Veja alguns exemplos no Capítulo Doze.

Para gerar medo, a criatura ou ser faz um teste da perícia Intimidar, que é resistido pela vítima com um teste da reação Força de Vontade. A Tabela 9.19 descreve os resultados desse teste resistido.

Depois que o personagem foi submetido a um efeito do medo, a emoção continua a incapacitá-lo até a fonte de medo abandonar completamente a área ou ser destruída. Entretanto, se houver motivo para tanto, o personagem pode fazer testes adicionais de Força de Vontade para livrar-se dos efeitos do medo.

### Tabela 9.20: Modificadores de Medo

**Inspirar Medo**

| Modificador para Intimidar (Medo) | |
|---|---|
| Situação | Modificador do Teste |
| O alvo encontra-se num baluarte do mal ou num lugar de trevas | |
| (Mordor, Dol Guldur, Moria etc.) | +2 a +8 |
| O alvo está próximo a um lugar maligno | +1 a +3 |
| O alvo está em desvantagem (numérica etc.) | +2 a +4 |
| A causa do medo está próxima | +1 a +6 |
| O atacante pronuncia um monólogo aterrorizante | +1 a +6 |
| Demonstração apropriada de poder/força | +1 a +6 |
| Brandir um objeto que o alvo tem motivos para temer | +1 a +4 |

**Resistir ao Medo**

| Situação | Modificador do Teste de Força de Vontade |
|---|---|
| O alvo encontra-se num baluarte dos Sábios, ou num lugar do bem (Minas Tirith, Valfenda, Lórien etc.) | +2 a +8 |
| O alvo está protegendo ou lutando em nomeda quilo a que é Fiel | +2 por opção alocada nessa característica |
| A causa do medo está distante | +1 a +6 |
| O defensor pronuncia um monólogo inspirador | +1 a +6 |



Entre os exemplos incluem-se avistar um companheiro em perigo (como aconteceu quando Merry viu Éowyn enfrentando sozinha o Senhor dos Nazgûl), o afastamento da causa do temor, ou ser o alvo de um teste da perícia Inspirar (ver página 126) feito por alguém que não foi exposto ao medo ou resistiu a ele com sucesso.

Os personagens que fazem oposição à Sombra podem usar essas regras para gerar medo e assombro nos servos do Inimigo, fazendo também testes da perícia Intimidar (Majestade ou Poder) contra eles. Para mais detalhes, veja a perícia Intimidar, na página 127.

### Tabela 9.19: Medo

| Resultado do Teste do Defensor | Efeito |
|---|---|
| Falha | Sem efeito; a vítima consegue resistir ao medo e agir normalmente. |
| Sucesso marginal | Assustado; a vítima fica sujeita uma penalidade igual a –1 em todos os testes. |
| Sucesso total | Amedrontado; vítima fica sujeita uma penalidade igual a –2 em todos os testes. |
| Sucesso superior | Apavorado; a vítima não pode realizar ações durante uma rodada e fica sujeita a uma penalidade igual a –4 em todos os testes. |
| Sucesso extraordinário | Acovardado; a vítima foge o mais rápido que puder, ou cai no chão, encolhendo-se de medo. |

## Corrupção

*"— É loucura não fazer uso dela, não usar o poder do Inimigo contra ele mesmo. Os corajosos, os destemidos, só estes conseguirão a vitória."*
*— Boromir, A Sociedade do Anel*

Sempre que for exposto a influências perigosas (como o Um Anel) ou sucumbir à tentação do mal (como fez Saruman), o personagem pode sofrer os efeitos da *Corrupção*. Se ninguém o salvar ou não conseguir salvar a si mesmo, o personagem acaba ficando totalmente Corrompido, um servo da Escuridão.

Se fizer alguma coisa ou for exposto a alguma coisa que o Narrador julgar capaz de corrompê-lo, o personagem tem de fazer um teste de Força de Vontade contra a dificuldade determinada pelo Narrador. Os exemplos encontram-se na tabela ao lado. Se fracassar, o personagem adquire 1 ponto de Corrupção. No caso de uma falha total, ele ganha 2 pontos de Corrupção. Com uma falha desastrosa, ele recebe 3 pontos de Corrupção. Se obtiver um sucesso marginal ou total, ele não adquire nenhum ponto de Corrupção. Com um sucesso superior, ele reduz a Corrupção que já possuir em 1 ponto. Se conseguir um sucesso extraordinário, reduz sua Corrupção total em 2 pontos.

Além disso, ao sofrer uma falha total ou desastrosa, o personagem tem de realizar uma ação apropriada para demonstrar os efeitos da Corrupção sobre ele. Exemplo: suponhamos que um servo da Sombra ofereça a Hilgo Boffin um suborno para "relatar qualquer coisa de incomum". Hilgo sofre uma falha desastrosa ao tentar resistir e, portanto, adquire 3 pontos de Corrupção e deve pegar o dinheiro. Se souber de alguma coisa interessante, ele faz o relato imediatamente.

Depois de uma falha total ou desastrosa, o Narrador pode permitir que o personagem faça testes adicionais de Força de Vontade – contra uma dificuldade igual ou maior – para livrar-se da influência corruptora. Se for bem sucedido, o personagem não perde os pontos de Corrupção adquiridos, mas sai dessa situação difícil e deixa de realizar ações corruptas. Exemplo: algumas horas depois de Hilgo concordar em ser um espião, o Narrador poderia permitir a ele mais um teste de Força de Vontade. Se for bem sucedido, ele percebe que está fazendo algo terrível e pára de espionar. Entretanto, ele não perde ainda os pontos de Corrupção.

É claro que pode ser que alguns personagens não queiram resistir à tentação ou às influências corruptoras. Se esse for o caso, eles devem agir de acordo com sua vontade, e o Narrador designa-lhes automaticamente pontos de Corrupção, normalmente um mínimo de 2.

Embora a Corrupção não seja visível, outros personagens são muitas vezes capazes de sentir que há algo de errado. Para



### Tabela 9.21: Dificuldade da Corrupção

| Situação | NA |
|---|---|
| **Exposição ao Um Anel (cerca de 3018 TE)** | |
| Em circunstâncias normais | 10 |
| Próximo a Mordor | 15 |
| Em Mordor | 20 |
| Toda vez que o anel for usado | +1 ao NA |
| **Exposição à Tentação** | |
| Tentação branda | 5–8 |
| Tentação forte | 9–14 |
| Tentação muito forte | 15–20 |
| **Feitiçaria** | |
| Aprender um feitiço | Sem teste |
| O personagem recebe automaticamente 1 ponto de Corrupção | |
| Lançar um feitiço | 15 |
| O personagem tem 1–3 pontos de Corrupção | NA +1 |
| O personagem tem 4–6 pontos de Corrupção | NA +2 |
| O personagem tem 7–7 pontos de Corrupção | NA +3 |
| O personagem tem 10+ pontos de Corrupção | NA +4 |

refletir esse fato, um personagem com Corrupção fica sujeito a uma penalidade sobre o resultado dos testes – igual à sua pontuação de Corrupção – em todas as perícias sociais. Esta penalidade não se aplica à perícia Intimidar.

Todo jogador tem de manter controle sobre a Corrupção de seu personagem. Se a Corrupção de um personagem algum dia igualar ou exceder seu Porte, o personagem torna-se Corrompido. Um personagem Corrompido serve a Sauron – direta ou indiretamente – ou a suas próprias necessidades malignas (como no caso de Saruman). Torna-se um personagem do Narrador, controlado unicamente por ele.

Os personagens podem baixar sua Corrupção total resistindo fortemente à tentação e às influências corruptoras (ver acima), por meio do arrependimento verdadeiro e da confissão, ou – em alguns casos – ao realizar feitos heróicos e nobres. Se um personagem com pontos de Corrupção fizer algo particularmente heróico e notável por puro altruísmo (como salvar hobbits indefesos de um bando de orcs, muito embora ele não tenha nada a ganhar com isso), o Narrador pode reduzir a Corrupção dele em quantos pontos achar apropriado, tipicamente um mínimo de 2.



## Cavalos

*"– Mas não precisa ter medo: meu cavalo não deixa cair nenhum cavaleiro que eu ordene que ele conduza."*
*– Glorfindel, A Sociedade do Anel*

Os cavalos podem representar um papel importante nas aventuras de seus personagens na Terra-média. Eles – e os inimigos deles – usam cavalos para cavalgar para a batalha, escapar do perigo e atravessar os Ermos o mais rápido possível.

### Tabela 9.22: Deslocamento de Cavalos

| Ação | Custo | Efeito* | Teste |
|---|---|---|---|
| Rastejar/Dar um passo | 1 | Deslocar-se 2 metros | Sem teste |
| Andar | 1 | Deslocar-se 12 metros | Sem teste |
| A meio galope | 1 | Deslocar-se 48 metros | Sem teste |
| Correr | 1 | Deslocar-se 72 metros | Correr (TN 5+)† |
| Galopar | Ação Plena | Deslocar-se 160 metros | Correr (TN 10+)† |
| Nadar | 1 | Deslocar-se 4 metros | Nadar (TN 5+) |
| Saltar | 1 | Deslocar-se 2 metros na vertical, 4 metros na horizontal | Saltar (TN 5+)† |
| Deitar-se | 1 | Ficar prostrado | Sem teste |
| Levantar-se | 1 | Levantar-se a partir da posição de prostração | Agilidade (TN 5+)† |

*: se o cavalo estiver puxando um carro-de-guerra, uma carroça, um carroção ou alguma outra coisa do gênero, reduza seu deslocamento pela metade ou mais, como for apropriado. Dependendo da força dos cavalos e do peso da carga que está sendo arrastada, o carroção pode reduzir o deslocamento com muito mais severidade ou impedi-lo completamente. Em geral, Nadar e saltar não são ações possíveis para um cavalo atrelado a um veículo. Um personagem pode ser capaz de tentar um teste da perícia Condutor para sobrepujar algumas dessas dificuldades.

†: fazer um cavalo se movimentar mais rapidamente requer um teste da perícia Montar por parte do cavaleiro – ou um teste da perícia Correr por parte de um cavalo sem cavaleiro. O teste é necessário somente se o personagem estiver envolvido em combate ou tentar deslocar-se uma distância maior do que a normalmente permitida para a ação. Se o personagem em movimento estiver envolvido numa situação de combate, os NAs dos testes aumentam normalmente em +5. Se o teste resultar numa falha, o cavalo pisa em falso e consegue mover-se apenas a metade da distância pretendida. No caso de uma falha desastrosa, o cavalo tropeça e cai prostrado.

## Regras Básicas para Cavalos

As páginas a seguir fornecem parâmetros detalhados para cinco tipos de cavalos: pôneis, cavalos comuns, cavalos de batalha, os *mearas* e os corcéis élficos, como Asfaloth. A Tabela de Deslocamento de Cavalos descreve com que velocidade os cavalos se movem, usando as regras-padrão de deslocamento (ver página 214)

Em geral, os cavalos apresentam pontuações baixas em atributos, com exceção de Força e Vitalidade. Raças superiores de cavalos ou animais treinados para o combate, possuem Portes acima do normal, o que reflete sua maior capacidade de suportar o medo.

Normalmente os cavalos possuem apenas as seguintes perícias: Combate com Armas, Saltar, Observar, Correr, Dissimulação, Sobrevivência e Nadar. Combate com Armas representa a habilidade de escoicear ou morder, embora apenas cavalos treinados para o combate sejam realmente habilidosos nesse aspecto. Sobrevivência representa a habilidade deles em vicejar mesmo em terras incultas, e não uma habilidade adquirida para caçar ou construir abrigos.

Os *mearas* e os cavalos élficos apresentam Montar como perícia, refletindo a habilidade que eles têm em manter um cavaleiro ruim na sela, se isso for necessário. Se o cavaleiro tiver menos graduações em Montar do que o cavalo, substitua a perícia do cavaleiro pela do cavalo ao fazer os testes.

## Cavalos em Combate

Os cavalos podem representar um papel importante em combates de todas as dimensões, desde uma simples justa até uma carga de cavalaria.

## Cavalgando em Batalha

Em situações de combate, os cavalos conduzidos por cavaleiros não ganham ações separadas. São considerados uma extensão do cavaleiro. O cavaleiro simplesmente substitui seu deslocamento pelo do cavalo, fazendo os testes da perícia Montar de acordo com o que for pedido pelo Narrador. Na maioria dos casos, esses testes são considerados ações livres, mas controlar um cavalo particularmente indisciplinado ou assustadiço ou fazer com que um animal cavalgue para o calor da batalha pode exigir que o cavaleiro use uma ação para fazer o teste.

## Habilidades dos Animais

Alguns animais possuem habilidades próprias. Duas delas são comuns aos cavalos, como mostrado aqui.

**Treinado para a Guerra:** animais com esta habilidade foram ensinados a usar seus corpos, cascos/garras e dentes na batalha sem causar problemas para seu cavaleiro. Recebem uma ação por rodada quando montados, ação essa que podem utilizar para atacar qualquer alvo designado por seu cavaleiro.

**Inabalável:** como a batalha é ruidosa, cheia de cheiros horríveis e geralmente



aterrorizante, todos os testes da perícia Montar realizados em batalha ficam sujeitos a uma penalidade que varia entre –1 e –4 sobre o resultado do teste. Os animais com a habilidade Inabalável são treinados para o combate e não se assustam tão facilmente, de modo que a penalidade não se aplica aos seus cavaleiros.

## Lutando à Cavalo

Os personagens que estão lutando a cavalo algumas vezes enfrentam problemas. Em geral, nenhuma penalidade é aplicada aos testes de Combate com Armas. De fato, com o uso apropriado de manobras Carga e coisas assim, lutar a cavalo pode gerar uma vantagem significativa. Um cavaleiro montado pode ser considerado "significativamente mais alto" do que seus oponentes a pé: hobbits, anões, homens de baixa estatura etc. Se for esse o caso, aplique os modificadores de combate apropriados (página 219).

Usar Combate de Alcance no lombo de um cavalo é outra história. Os personagens ficam normalmente sujeitos a uma penalidade igual a –4 sobre o resultado do teste ao tentar atirar ou arremessar projéteis à cavalo.

## Cavalos Típicos

### Pônei

**Atributos:** Porte 1 (–3), Agilidade 5 (±0), Percepção 4 (±0), Força 12 (+3), Vitalidade 8 (+1), Espírito 1 (–3)

**Reações:** Vigor +3, Presteza ±0, Força de Vontade –3, Sabedoria ±0

**Saúde:** 11

**Perícias:** Combate com Armas +1, Saltar +5, Observar +3, Correr +8, Sobrevivência +3

**Habilidades Especiais:** Armas Naturais (Mordida 1/2d6, Coice 2d6)

**Descrição:** pôneis são cavalos pequenos, adequados para a montaria no caso de hobbits, anões e damas, mas não de pessoas maiores. Os aventureiros geralmente usam-nos para carregar bagagem e equipamento, apesar deles serem assustadiços o bastante para criar problemas quando se trata de penetrar em áreas perigosas.

**Atributos:** Porte 2 (–2), Agilidade 6 (±0), Percepção 5 (±0), Força 13 (+3), Vitalidade 10 (+2), Espírito 1 (–3)

**Reações:** Vigor +3, Presteza ±0, Força de Vontade –2, Sabedoria ±0

**Saúde:** 13

**Perícias:** Combate com Armas +3, Saltar +7, Observar +4, Correr +9, Sobrevivência +4

**Habilidades Especiais:** Armas Naturais (Mordida 1d6, Coice 2d6)

**Descrição:** esse modelo representa o cavalo típico. Usado em toda a Terra-média como montaria, para carregar fardos e em muitas outras tarefas, apresentam-se em várias cores, tamanhos e temperamentos.



### Cavalo de batalha

**Atributos:** Porte 5 (±0), Agilidade 7 (±0), Percepção 6 (±0), Força 15 (+4), Vitalidade 12 (+3), Espírito 2 (–1)

**Reações:** Vigor +4, Presteza +1, Força de Vontade ±0, Sabedoria ±0

**Saúde:** 16

**Perícias:** Combate com Armas +6, Saltar +9, Observar +5, Correr +11, Dissimulação +2, Sobrevivência +4, Nadar +1

**Habilidades Especiais:** Armas Naturais (Mordida 1d6, Coice 2d6), Inabalável, Treinado para a Guerra

**Descrição:** paladinos e outros cavaleiros que precisam conduzir seus corcéis para a batalha preferem ter um cavalo de batalha, se isso for possível. Maior, mais forte e mais firme que um cavalo comum, o cavalo de batalha foi treinado para a peleja e é capaz de suportar o ruído e os odores sem se abalar. Cavalos de batalha geralmente vestem a barda (armadura eqüestre).

### Mearas

**Atributos:** Porte 6 (±0), Agilidade 8 (+1), Percepção 7 (±0), Força 16 (+5), Vitalidade 13 (+3), Espírito 5 (±0)

**Reações:** Vigor +5, Presteza +2, Força de Vontade +2, Sabedoria +1

**Saúde:** 18

**Perícias:** Combate com Armas +7, Saltar +11, Observar +6, Montar +4, Correr +12, Dissimulação +4, Sobrevivência +5, Nadar +3

**Habilidades Especiais:** Armas Naturais (Mordida 1d6, Coice 2d6), Inabalável, Treinado para a Guerra

**Descrição:** descendentes de Felaróf, o cavalo de Eorl, os *mearas* são os cavalos mais vigorosos e mais rápidos de Rohan e, portanto, de todo o mundo, a não ser pelos cavalos élficos. A não ser em circunstâncias raras, deixam-se montar apenas pelo Rei da Terra dos Cavaleiros e por seus filhos. A maioria é de cor branca ou cinzenta.

### Corcel élfico

**Atributos:** Porte 8 (+1), Agilidade 10 (+2), Percepção 9 (+1), Força 16 (+5), Vitalidade 14 (+4), Espírito 8 (+1)

**Reações:** Vigor +5, Presteza +4, Força de Vontade +3, Sabedoria +3

**Saúde:** 19

**Perícias:** Combate com Armas +9, Saltar +13, Língua: Quenya (ou Élfico-Cinzento) +3, Observar +9, Montar +8, Correr +15, Dissimulação +6, Sobrevivência +7, Nadar +5

**Habilidades Especiais:** Armas Naturais (Mordida 1d6, Coice 2d6), Inabalável, Treinado para a Guerra

**Descrição:** esses cavalos, criados pelos elfos, têm velocidade, inteligência, força e poder desconhecidos em outros cavalos. Para muitas pessoas, parecem mágicos. São, de fato, capazes de compreender as ordens de seus mestres em élfico. Não se deixam montar, a não ser pelos próprios mestres ou por quem seus mestres lhes ordenarem que conduzam.

# BATALHAS

*"Não poucos haviam perecido, renomados ou desconhecidos, capitães ou soldados; pois foi uma grande batalha e nenhuma história contou um relato completo dela."*
*– O Retorno do Rei*

Grandes e mortais batalhas – tais como as travadas nos Campos do Pelennor e em Vale, na Guerra do Anel – ocorrem na Terra-média durante épocas tumultuosas. Os heróis geralmente encontram-se ali no auge do combate – lutando por suas vidas contra orcs e trolls – ou por trás das muralhas de uma fortaleza ou de uma cidade, defendendo-a contra os assaltantes. As regras nesta seção detalham como recriar os efeitos de batalhas épicas em sua crônica.

## REGRAS BÁSICAS

As batalhadas são travadas em *rodadas*, exatamente como os combates menores, mas nesse caso cada rodada tem uma hora de duração ao invés de seis segundos. Do contrário, decidir o resultado da batalha levaria tempo demais.

Para dar início a uma batalha, o Narrador determina a força relativa dos oponentes usando a Tabela de Resolução de Batalhas. Se os dois lados forem aproximadamente iguais, começam "Equilibrados". Se o lado dos personagens tiver mais força – devido à superioridade numérica, melhor posicionamento, armas melhores, capitães mais valorosos, ou por outros motivos – o Narrador inicia a batalha um ou mais passos em direção à Vitória, na extremidade da tabela identificada como "Vencendo". Se o lado dos personagens for mais fraco, a batalha começa mais perto da Derrota, na extremidade da tabela identificada como "Perdendo".

A cada rodada da batalha, o Narrador lança 2d6 para cada um dos lados. Ele modifica a jogada do lado em que estão os personagens como indicado na Tabela 9.23. Por exemplo, se o lado deles estiver Vencendo (+1), o Narrador acrescenta +1 à jogada. Ele também pode, se quiser, acrescentar as graduações em Poliorcética de cada um dos lados, tipicamente a do capitão. Se o lado dos personagens conseguir o resultado mais alto, mova a batalha um passo acima na tabela, em direção à Vitória. Se conseguir o resultado mais baixo, a batalha move-se um passo para baixo, em direção à Derrota. Se as jogadas empatarem, nada acontece.

Se a batalha atingir a Vitória, o lado dos personagens vence. Talvez venham a matar todos os adversários, ou expulsem-nos do campo, ou forcem uma rendição. Por outro lado, se a batalha atingir a Derrota, o lado dos personagens perde. Embora os personagens provavelmente sobrevivam, seus amigos e companheiros podem ser mortos, ou talvez tenham que, juntamente com outros personagens, bater em retirada. O Narrador interpreta os resultados e determina exatamente o que acontece numa determinada batalha.



## Tabela 9.23: Resolução de Batalhas

| Vitória |
|---|
| Vencendo (+3) |
| Vencendo (+2) |
| Vencendo (+1) |
| Equilibrados (±0) |
| Perdendo (–1) |
| Perdendo (–2) |
| Perdendo (–3) |
| Derrota |

## Heróis em Batalha

Ao usar as regras acima, o Narrador pode simplesmente assumir que todos os PdJs sobrevivem – independentemente do resultado da batalha – e contribuem com os melhores esforços do lado em que estiverem. Entretanto, algumas vezes os jogadores desejam maior glória e envolvimento para seus personagens, embora isso imponha alguns riscos (e leve mais tempo de jogo). Se você quiser saber mais sobre o que acontece aos personagens individuais na batalha, faça o seguinte:

Para cada rodada da batalha, primeiro determine onde o personagem passou a maior parte do tempo lutando: no Perímetro, no Auge da Batalha, ou no próprio Coração da Batalha. O Narrador pode permitir a cada personagem fazer sua escolha, ou então lançar 2d6 e consultar a Tabela de Aglomeração.

Segundo, faça com que cada um dos personagens lance 2d6. Acrescente +1 se estiverem no Auge da Batalha, ou +2 se estiverem no Coração da Batalha. Compare o resultado final à Tabela de Combate Heróico.

## Tabela 9.24: Aglomeração

| Jogada (2d6) | Onde o Personagem Luta |
|---|---|
| 2–4 | Perímetro |
| 5–8 | Auge da Batalha |
| 9–12 | Coração da Batalha |

## Combate de Unidades

*"Mas em meio a eles chegou, a largas passadas, rugindo como animais, uma grande companhia de trolls das montanhas, vinda de Gorgoroth."*
*– O Retorno do Rei*



Ao invés de se concentrar nos feitos de heróis individuais e seus adversários, pode ser que você prefira deixar os personagens dos jogadores e PdNs importantes liderarem unidades de soldados e resolver a batalha numa escala maior e mais rápida: *combate de unidades*.

Esse sistema funciona bem tanto abstratamente quanto concretamente. Abstratamente, você pode simplesmente informar os personagens sobre que tipo de unidades inimigas estão enfrentando a cada rodada e então decidir o resultado de quaisquer ataques.

Concretamente, você pode realmente desenhar um mapa do campo de batalha e então designar um marcador de algum tipo para cada unidade. A vantagem desse método é que os jogadores podem ter uma noção decente da forma estratégica da batalha. Mesmo ao utilizar esse método, você deve se preocupar em lançar os dados apenas para resolver combates em que os personagens se envolvam diretamente ou que tenham lugar com proximidade suficiente para que tal possibilidade venha a ocorrer em algumas rodadas. Do contrário, o desenrolar da batalha deve prosseguir de acordo com o que você ou os parâmetros relativos das várias unidades determinarem.

De qualquer modo, a escala do mapa da batalha deve ser bem pequena. A cavalaria élfica pode chegar a percorrer 4.800 metros por rodada de uma hora. A maioria das outras unidades desloca-se mais lentamente, mas você deve estar preparado para dar a elas espaço suficiente para que se desloquem sobre o mapa por pelo menos algumas rodadas.

## Tabela 9.25: Combate Heróico

| Jogada (2d6) | Resultado |
|---|---|
| 2–3 | Batalha Normal: nada digno de nota acontece. O personagem sofre 1d6 x 1/2d6 pontos de dano. Ele pode subtrair desse número a Proteção de sua armadura. |
| 4–6 | Batalha Encarniçada: nada digno de nota acontece. O personagem sofre 1d6 x 1d6 pontos de dano. Ele pode subtrair desse número a Proteção de sua armadura. |
| 7–10 | Combate Mortal: o personagem topa com um adversário poderoso – um líder orc ou um capitão dos haradrim – e deve travar combate singular com ele. Resolva o combate normalmente. Se desejar uma resolução mais rápida para o encontro, faça com que cada combatente lance 2d6 e acrescente ao resultado todos os seus pontos de Coragem. O resultado mais alto vence o duelo mas sofre 1d6 pontos de dano. Ele pode subtrair desse número a Proteção de sua armadura. |
| 11–12 | Feito Valoroso: o personagem tem a oportunidade de realizar algo audaz, notável ou heróico. Os exemplos incluem romper uma forte linha inimiga, capturar uma bandeira inimiga, resgatar um aliado cercado, ou matar sozinho um *mûmak*. Isso pode ou não envolver combate. O Narrador determina exatamente o que cada Feito Valoroso implica. Os personagens tipicamente não devem ter mais do que uma ou duas oportunidades para realizar Feitos Valorosos durante uma batalha de um dia. |

## O Modelo das Unidades

Todas as unidades apresentam os cinco atributos seguintes: Tamanho, Força, Resistência, Mobilidade e Moral.

### Tamanho da Unidade

Para determinar o Tamanho de uma unidade, divida o número de pessoas na unidade por 10. Se for apropriado, aplique um dos multiplicadores raciais da Tabela de Atributos das Unidades e, então, faça o arredondamento como de praxe. Uma unidade mista, contendo guerreiros de muitas raças diferentes, geralmente não precisa de multiplicadores, mas uma unidade constituída exclusivamente por membros de uma raça sempre apresenta esse requerimento.

### Força

Este atributo fixa o poderio da unidade – sua capacidade de infligir dano, seu nível geral de perícia e habilidade, a qualidade de seu armamento e outros fatores. Assim, uma tropa de arqueiros élficos, embora carregue menos armas do que um esquadrão de guerreiros orcs – e provavelmente também tenha menos integrantes – apresenta Força maior devido às habilidades e ao poder inerentes aos elfos.

Força varia de 1 – 12, às vezes até mais. A Tabela de Atributos das Unidades fornece sugestões de níveis médios de Força para unidades de acordo com a raça, mas o Narrador é responsável pela determinação definitiva da Força de uma unidade.

Para atacar outra unidade, faz-se uma jogada de ataque padrão, usando-se a Poliorcética do líder da unidade (ou o Porte, caso ele não possua Poliorcética) contra um NA igual a 10 mais a Resistência da unidade adversária. Compare a Força da unidade à Tabela de Modificadores de Atributo na página 48 para determinar o modificador que se aplica à jogada. Se a unidade tiver sucesso, inflige um número de pontos de dano à unidade adversária igual a"(Força + Tamanho do atacante) – (Resistência + Tamanho do defensor).

O dano reduz o Tamanho de uma unidade. Quando o Tamanho de uma unidade chegar a 0 é sinal de que foi totalmente destruída.



A maioria das unidades carrega apenas armas brancas e, portanto, só pode atacar unidades com as quais esteja em contato direto. As unidades equipadas com armas de alcance, tais como arcos ou dardos, podem atacar outras unidades que se encontram ao alcance de suas armas.

### Resistência

Todas as unidades apresentam uma Resistência que representa a dificuldade de se infligir dano a elas. Isso reflete a armadura usada pelos soldados da unidade, a habilidade dos soldados em defender-se de seus atacantes e a resistência deles à dor e aos ferimentos. Assim como Força, a Resistência varia de 1 – 12, às vezes até mais.

### Mobilidade

Em batalha, uma unidade que consiga se deslocar e reagir mais rapidamente do que seu oponente tem uma vantagem importante. O atributo Mobilidade representa a velocidade e a agilidade de uma unidade. Já que cada rodada da batalha tem uma hora de duração, a Mobilidade não indica quantos metros uma unidade pode se deslocar a cada rodada. Ao invés disso, um nível de Mobilidade, de 1–12 (às vezes até mais), indica rapidez e capacidade de manobra *relativas*. Uma unidade com Mobilidade 10 pode chegar a um local mais rápido do que uma com Mobilidade 6, o que, geralmente, é tudo o que o Narrador precisa saber. Se você realmente tiver um mapa no qual deseja traçar a movimentação, multiplique a Mobilidade por 200 metros para determinar a distância que uma unidade pode se percorrer numa rodada.

Mobilidade indica a habilidade de uma unidade em se deslocar a pé. Uma unidade à cavalo tem o dobro de sua Mobilidade normal.

### Moral

Talvez o atributo mais importante de qualquer unidade seja sua Moral: seu senso de propósito, disposição para lutar, bravura, força de vontade coletiva etc. Uma unidade com boa Moral consegue permanecer coesa e manter-se lutando nas piores situações, enquanto uma com Moral baixa rapidamente divide-se e foge assim que os rumos da batalha voltam-se contra ela.

## Tabela 9.26: Atributos das Unidades

| | Multiplicador | Força | Resistência | Mobilidade | Moral |
|---|---|---|---|---|---|
| Raça | de Tamanho | Média | Média | Média | Médio |
| Anões | x 1 | 7 | 8 | 6 | 8 + Tamanho |
| Elfos | x 1 | 8 | 6 | 12 | 10 + Tamanho |
| Hobbits | x 0,75 | 3 | 4 | 4 | 5 + Tamanho |
| Homens, dúnedain | x 1,25 | 7 | 6 | 9 | 8 + Tamanho |
| Homens, outros | x 1 | 5 | 5 | 7 | 6 + Tamanho |
| Ologs | x 2,5 | 8 | 10 | 9 | 8 + Tamanho |
| Orcs | x 1 | 5 | 5 | 7 | 6 + Tamanho |
| Trolls | x 2 | 6 | 0 | 8 | 7 + Tamanho |
| Uruks | x 1.5 | 6 | 8 | 8 | 7 + Tamanho |

## Exemplos de Unidades

Aqui estão cinco exemplos de unidades que você pode utilizar em seus jogos.

### Guerreiros Anões

Armados com machados e picaretas, paramentados com uma robusta malha metálica, esses pequenos e fortes guerreiros são páreo para qualquer força que o inimigo possa atirar contra eles.

Tamanho: 10 Força: 8 Resistência: 9
Mobilidade: 6 Moral: 18

### Arqueiros Élficos

Esta tropa de elfos da Floresta do reino de Thranduil pode parecer pequena e fraca, mas seu poderio élfico – combinado com sua mortal perícia com o arco – faz dela um adversário a ser respeitado. Portam arcos curtos e facas longas e não vestem armadura.

Tamanho: 4 Força: 8 (pode atacar à distância) Resistência: 6
Mobilidade: 10 Moral: 14

### Cavalaria Rohirrim

Montados em seus nobres corcéis, esses guerreiros do Norte levam o medo aos corações de seus adversários. Vestem camisotes de malha e carregam lanças compridas e espadas longas. Alguns dos rohirrim também portam arcos.

Tamanho: 15 Força: 7 Resistência: 7
Mobilidade: 8 (duplicada quando à cavalo = 16) Moral: 21

### Guerreiros Orcs

Esta horda de orcs, carregando armas e armaduras provenientes das fundições do Senhor do Escuro, mata com prazer qualquer um que lhes faça oposição.

Tamanho: 25 Força: 5 Resistência: 5
Mobilidade: 7 Moral: 31

### Infantaria Sulista

Armados com cimitarras e vestindo uma malha com placas sobrepostas de bronze, esses guerreiros morenos do Sul lutam com ferocidade e habilidade cruel.

Tamanho: 8 Força: 5 Resistência: 5
Mobilidade: 7 Moral: 14



O Moral de uma unidade é igual 1 – 12, às vezes até mais, *mais* seu Tamanho. Assim, com as baixas, fica cada vez mais provável o rompimento da unidade. As unidades usam Moral defensivamente, para impedir o rompimento. Sempre que um inimigo tentar deliberadamente fazer com que uma unidade fuja ou se renda – normalmente por meio da perícia Intimidar ou outros efeitos de medo – a Moral da unidade atua como o NA para o teste. Se o teste exceder a Moral da unidade, esta se divide. O Narrador determina a reação da unidade afetada. Como opção do Narrador, um personagem à frente de uma unidade poderosa que tente Intimidar outra unidade pode aplicar o Tamanho de sua unidade dividido por 5 como um bônus ao seu teste.

De maneira similar, quando as vicissitudes da guerra aumentarem a probabilidade de rompimento de uma unidade, o Narrador faz um teste contra a Moral da mesma, lançando 2d6 e adicionado sejam quais forem os modificadores que parecerem apropriados. Pense nas circunstâncias como se estas tivessem uma graduação inerente em Intimidar e aplique-a como se fizesse um teste de perícia. Mais uma vez, se o resultado exceder a Moral da unidade, esta se divide.

A critério do Narrador, uma unidade pode usar sua Moral básica (1 a 12, sem os modificadores de tamanho) para determinar um modificador a partir da Tabela de Modificadores de Atributo (página 48) e acrescentá-lo a Força + Tamanho ao atacar uma outra unidade, para fins de cálculo do dano. Inversamente, a unidade defensora pode então usar sua Moral básica para determinar um modificador e também acrescentá-lo a Resistência + Tamanho.

Se o capitão da unidade – ou outro integrante proeminente da mesma – possuir a perícia Inspirar, ele pode usá-la para manter a unidade coesa. Ele faz um teste da perícia Inspirar como se fosse um teste resistido contra a jogada realizada na tentativa de romper a unidade. Se tiver sucesso, sua unidade não se divide. É claro que esse líder deve ter algum meio para comunicar sua mensagem inspiradora a seus companheiros, tal como uma voz retumbante, um toque de corneta, um estandarte, ou ao organizar uma defesa valorosa à vista do resto da unidade.

## Cercos

*"Inúmeras flechas chegavam zunindo sobre as ameias (...). Algumas atingiam o alvo. O ataque ao Abismo de Helm tinha começado (...)"*
*– As Duas Torres*

Em muitas batalhas, um lado tenta tomar uma cidade, torre ou fortificação, enquanto o outro faz o possível para defendê-la. Isso constitui um *cerco*. A batalha do Abismo de Helm e o assalto a Minas Tirith qualificam-se como cercos.

Conduzir um cerco da maneira apropriada requer o uso da perícia Poliorcética (página 134). Qualquer um pode, em teoria, sitiar um lugar de defesa, mas um capitão habilidoso tem uma chance muito maior de sucesso. De modo similar, um defensor que entenda o funcionamento de um cerco está melhor capacitado a proteger sua cidadela.

## Defesa Estratégica

Toda fortaleza tem dois atributos: Proteção e Estrutura. Proteção representa sua "amadura": a quantidade de dano que suas muralhas, portões e torres conseguem absorver sem prejuízo. Estrutura representa sua "Saúde": a quantidade de dano que é

### Tabela 9.27: Proteção e Estrutura

Fortificações Genéricas

| Fortificação | Proteção | Estrutura |
|---|---|---|
| Porta | | |
| Porta de madeira, fraca | 1 | 1 |
| Porta de madeira, típica | 2 | 3 |
| Porta de madeira, forte | 4 | 4 |
| Porta de metal, fraca | 1 | 2 |
| Porta de metal, típica | 3 | 4 |
| Porta de metal, forte | 5 | 6 |
| Porta de pedra, fraca | 1 | 2 |
| Porta de pedra, típica | 3 | 5 |
| Porta de pedra, forte | 5 | 7 |
| Portão ou Ponte | | |
| Fraco | 1 | 1–2 |
| Típico | 2–3 | 3–5 |
| Forte | 4–5 | 4–7 |
| Muito forte | 6–8 | 6–9 |
| Torre | | |
| Fraca | 3 | 10–60 |
| Típica | 4–6 | 50–100 |
| Forte | 5–8 | 75–125 |
| Muito Forte | 8–10 | 100–150 |
| Muralha* | | |
| Fraca | 1–2 | 2–6 |
| Típica | 3–6 | 5–10 |
| Forte | 6–8 | 8–15 |
| Muito Forte | 8–10 | 10–20 |

### Tabela 9.30: Máquinas de Cerco

| Máquina | Dano* | Alcance (metros) | Equipe | Tiros |
|---|---|---|---|---|
| Aríete pequeno☆ | 1d6+3/1/2d6 | Nenhum | 6 | 1 a cada 2 rodadas |
| Aríete grande☆ | 2d6/1d6 – 1 | Nenhum | 12 | 1 a cada 3 rodadas |
| Fogo explosivo† | 2d6 | 5/10/20/50 | 4 | 1 a cada 5 minutos |
| Catapulta pequena | 1d6+3 | 15/60/150/250 | 3 | 1 a cada 5 minutos |
| Catapulta grande | 3d6 | 20/80/200/400 | 4 | 1 a cada 10 minutos |

*: "Dano" representa o dano infligido a fortificações. Um ataque bem sucedido de uma máquina de cerco contra um indivíduo mata a pessoa automaticamente, exceto no caso do fogo explosivo (ver "Fogo", página 245). Um sucesso superior no teste de Poliorcética provoca +1 de dano. Um sucesso extraordinário provoca +2.

☆: No caso dos aríetes, aplique o dano anterior à barra aos portões e o número a seguir às muralhas e estruturas similares. Entretanto, a perícia Poliorcética não é exigida para se utilizar um aríete.

†: O fogo explosivo é um invento do Inimigo – um produto de feitiçaria – e não é utilizado pelos Sábios ou por seus aliados.

Observação: uma equipe menor do que a listada pode usar uma máquina de cerco. Entretanto, imponha uma penalidade igual a –2 a todos os testes de Poliorcética para cada pessoa a menos na equipe. Por exemplo, uma equipe de duas pessoas dispara uma catapulta grande submetidda a uma penalidade igual a –4.

## Tabela 9.28: Proteção e Estrutura II

### Fortificações Específicas

| Fortificação | Proteção | Estrutura |
|---|---|---|
| **Portão** | | |
| Grandes portões do Forte da Trombeta | 7 | 6 |
| Portão de Helm do Forte da Trombeta | 6 | 5 |
| Portão de Minas Tirith | 8 | 9 |
| Portão do Morannon | 7 | 8 |
| Portão dos fundos do Forte da Trombeta | 5 | 5 |
| **Torre** | | |
| Barad-dûr | 10 | 350 |
| Carchost, Narchost | 6 | 90 |
| Forte da Trombeta | 6 | 110 |
| Meduseld | 4 | 80 |
| Orthanc | 14 | 200 |
| Torre de Cirith Ungol | 7 | 130 |
| Torre Branca de Ecthelion | 6 | 80 |
| **Muralha** | | |
| Muralha externa de Cirith Ungol | 6 | 9 |
| Muralha do Abismo | 7 | 12 |
| Muralha externa do Forte da Trombeta | 7 | 10 |
| Muralha interna do Forte da Trombeta | 7 | 8 |
| Muralha externa de Minas Tirith | 14 | 20 |
| Muralhas circulares de Minas Tirith | 8 | 9 |
| Morannon | 9 | 14 |
| Rammas Echor | 7 | 7 |
| Círculo de Isengard | 10 | 20 |

*: O dano infligido em uma muralha que vier a exceder sua Estrutura normalmente não faz a muralha inteira desabar. Apenas cria um buraco de 1d6 metros de diâmetro.

## Tabela 9.29: Abrir Fechaduras

| Tipo de Fechadura | NA para Abrir Fechaduras* | Bônus de Proteção |
|---|---|---|
| Aldrava | 10 | +1 |
| Fechadura ruim | 10 | +1 |
| Fechadura mediana | 15 | +2 |
| Fechadura boa | 20 | +2 |
| Fechadura surpreendente | 25 | +3 |
| Tranca delgada | – | +1 |
| Tranca grossa | – | +3 |

*: Você deve ter a habilidade Abrir Fechaduras para tentar uma coisa desse tipo. Se for esse o caso, sua Agilidade ou Prestidigitação para o teste, o que você preferir.

capaz de suportar, além de sua Proteção, antes de desabar ou ser destruída. As Tabelas 9.27 e 9.28 fornecem os níveis médios de Proteção e Estrutura para várias fortificações.

### Fechaduras

Muitas portas e portões apresentam fechaduras ou trancas que os tornam mais difíceis de se atravessar a menos que você possua uma chave. Algumas fechaduras típicas são mostradas na Tabela 9.29, juntamente com o NA para abri-las (assumindo-se que você tenha a habilidade de ordem dos gatunos Abrir Fechaduras) e a Proteção adicional fornecida pela fechadura à porta. Os bônus de proteção para fechaduras e trancas são cumulativos até um máximo de +6.

### Máquinas de Cerco

Ao atacar uma fortaleza, um sitiante tipicamente utiliza *máquinas de cerco*: máquinas de guerra enormes e destrutivas, capazes de pôr abaixo muralhas e torres. O emprego dessas máquinas requer uma equipe grande o bastante, sendo que pelo menos um de seus integrantes deve possuir a perícia Poliorcética (página 134). Para mais informações sobre os vários tipos de máquinas utilizados na Terra-média consulte a Tabela 9.30.

### Alvenaria

Os personagens que detêm o conhecimento de como trabalhar a pedra e construir fortificações podem ajudar na defesa de um cerco, ou ajudar os sitiantes a pôr abaixo as muralhas e torres mais rapidamente.

Um personagem com tempo suficiente – dias ou semanas, às vezes mesmo meses – podem reforçar uma fortificação para protegê-la contra um cerco. O Narrador designa uma dificuldade para a tarefa com base na natureza e na força da fortaleza, na disponibilidade de materiais e trabalhadores e outros fatores semelhantes. A descrição da perícia na página 136 fornece algumas diretrizes. Se tiver sucesso num teste de Alvenaria (Fortificação), o personagem

aumenta a Proteção ou a Estrutura da fortificação (à escolha dele) em +1. Um sucesso superior aumenta-a em +2. Um sucesso extraordinário acrescenta +3.

Em geral, as benfeitorias nas fortificações são permanentes se o personagem tiver tempo suficiente para isso. Se o tempo for escasso – como quando os defensores se apressam para reforçar uma muralha antes que cheguem as hostes do Inimigo chegarem – os personagens realizam benfeitorias rápidas e fáceis que duram apenas uma única batalha. Assim que um personagem beneficiar permanentemente uma fortificação ou estrutura, ele não o poderá fazer novamente até que adquira pelo menos 1 graduação em Alvenaria.

Por outro lado, a perícia Alvenaria de um personagem pode ajudar os sitiantes a destruírem uma cidadela mais rapidamente. O personagem faz um teste de Alvenaria (Fortificação). Consulte a descrição da perícia na página 136 para os NAs sugeridos. Se tiver sucesso, sua Alvenaria fornece um bônus por afinidade de +1 a sua Poliorcética (ou a de seu comandante). Ele ganha um bônus de +2 no caso de um sucesso superior e +3 no caso de um sucesso extraordinário.

# Ferimento, Fadiga e Cura

Sempre que receber dano, um personagem pode ser ferido ou morto, dependendo da quantidade total de dano que tiver acumulado. À medida que sofrem dano devido a ataques e a outras fontes de ferimentos, os personagens progridem da condição de sadios a condição de machucados, depois para incapacitados e à beira da morte. De modo similar, à medida que agem, os personagens ficam cansados, sofrendo, por fim, penalidades devidas à Fadiga. As seções a seguir descrevem como se acumulam os ferimentos e a Fadiga, como afetam os personagens e como estes se recuperam por meio de cura e descanso.

## Tabela 9.31: Efeitos dos Ferimentos

| Nível de Ferimento | Efeitos dos Ferimentos* |
|---|---|
| Sadio | Nenhum |
| Atordoado | O personagem faz os testes com redutor de –1 |
| Machucado | O personagem faz os testes com redutor de –3 |
| Ferido | O personagem faz os testes com redutor de –5 |
| Incapacitado | O personagem faz os testes com redutor de –7 |
| À Beira da Morte | O personagem faz os testes com redutor de –9 |

*: Penalidades por ferimento aplicam-se a todos os testes físicos e testes relacionados ao combate, bem como à maioria dos testes acadêmicos. Consulte as Tabelas de Modificadores de Testes Físicos e Acadêmicos (páginas 218 e 220). Não se aplicam a testes da reação Vigor realizados para que o personagem se recupere dos ferimentos. A gravidade do ferimento já está contabilizada no NA desses testes de reação.

## Saúde e Níveis de Ferimento

*"O ferimento de Sam não era fundo, mas tinha uma aparência feia, e o rosto de Aragorn ficou sério ao examiná-lo. Depois de um momento, levantou os olhos aliviado."*
*– A Sociedade do Anel*

Cada personagem possui um nível de Saúde igual ao seu atributo Vitalidade mais seu modificador de Força. Esse número representa a quantidade de dano que o personagem é capaz de suportar no âmbito de cada Nível de Ferimento.

À medida que sofrem dano, os personagens progridem ao longo de uma série de Níveis de Ferimento que descrevem seu grau global de dano. Começando com Sadio, os Níveis de Ferimento incluem Atordoado, Machucado, Ferido, Incapacitado e À Beira da Morte. Passar de À Beira da Morte indica que o personagem morreu devido aos ferimentos sofridos. Como os hobbits têm apenas quatro Níveis de Ferimento ao invés dos cinco que são o padrão, eles progridem diretamente de Incapacitado para a morte.

**Exemplo:** *um personagem com Vitalidade 9 e modificador de Força ±0 tem uma Saúde de 9. Se sofrer 9 pontos de dano, ele cai de Sadio para Atordoado. Outros 9 pontos reduzem-no a Machucado e assim por diante.*



Assim que o personagem tiver acumulado, num determinado Nível de Ferimento, uma quantidade de dano igual à sua Saúde, ele começa a acumular dano no Nível de Ferimento seguinte e sofre penalidades nas ações como resultado disso. Os ferimentos prejudicam a habilidade do personagem em agir e isso se reflete nas penalidades de ação que aumentam à medida que piora sua condição. Consulte a tabela anexa para os efeitos dos ferimentos. Esse processo continua até a acumulação de dano ser interrompida e o personagem poder se recuperar ou até o personagem morrer devido aos ferimentos, o que acontecer primeiro.

## Outras Fontes de Dano

Fora o combate, os personagens podem sofrer dano e ferimentos originários de várias fontes, tais como fogo, quedas ou venenos. As seções a seguir descrevem os métodos para se lidar com esses tipos de perigo durante o jogo, incluindo-se regras para reduzir ou evitar o dano proveniente dessas fontes.

### Afogamento

Quando imersos em água por longos períodos de tempo – ou incapacitados de respirar por outros motivos – os personagens sofrem dano. Um personagem é capaz de prender a respiração para retardar o início do afogamento por um número de minutos igual a 1 mais seu modificador de Vigor (mínimo de 1). A cada rodada daí em diante, o personagem tem de ser bem sucedido num teste de Vigor para não cair inconsciente devido à falta de ar. Depois de ficar inconsciente, o personagem automaticamente sofre dano a cada rodada que permanecer incapaz de respirar. Para mais detalhes consulte a Tabela 9.32.

Assumindo-se que o personagem não venha a morrer afogado, ele recupera dano por afogamento à razão de 1d6 pontos de ferimento por quarto de hora.

Pode-se tratar do mesmo modo a inalação de fumaça, com a diferança que o Narrador pode também incluir efeitos de toxinas se julgar que a fumaça é de natureza venenosa, como no caso de algumas emanações criadas pelo Senhor do Escuro. Consulte o parágrafo "Venenos", para mais informações. A asfixia simples também funciona exatamente como o afogamento.

### Tabela 9.32: Dano por Afogamento

| Tempo de Exposição | NA do teste de Vigor | Dano* |
|---|---|---|
| 1ª rodada | 5 | 1d6 |
| 2ª rodada | 10 | 1d6+3 |
| 3ª rodada | 15 | 2d6+6 |
| 4ª rodada | 20 | 3d6+12 |
| 5ª rodada | 25 | 4d6+18 |
| 6ª rodada | 30 | 5d6+24 |

*: Assim que o personagem perder a consciência.

### Tabela 9.33: Dano por Queda

| Distância Percorrida | Dano | Acrobacia NA do teste de Presteza |
|---|---|---|
| 0 – 2 metros | 1d6–3 | 0 |
| 2+ a 5 metros | 1d6 | 5 |
| 5+ a 10 metros | 2d6+3 | 10 |
| 10+ a 15 metros | 3d6+6 | 15 |
| 15+ a 20 metros | 4d6+12 | 20 |
| 20+ a 25 metros | 5d6+18 | 25 |
| 25+ a 30 metros | 6d6+24 | 30 |
| 30+ a 33.3 metros | 7d6+30 | 30 |
| 33.3+ metros | 8d6+33 | 30 |

### Queda

O personagem pode sofrer ferimentos ao tropeçar ou cair, mesmo uma pequena distância. A quantidade de dano sofrida depende do tamanho da queda. Consulte a Tabela 9.33.

### Fogo

Ao entrar em contato com calor extremo ou chamas deflagradas, o personagem sofre dano por fogo a cada rodada de exposição. Consulte a Tabela 9.34.

Se exposto ao fogo, um personagem deve fazer um teste de Presteza para evitar que ele próprio pegue fogo. O NA depende do tamanho das chamas, como mostrado na Tabela 9.34.

Se pegar fogo, o personagem não recebe dano adicional do fogo imediatamente. Ele pode, por sua vez, tentar apagar o fogo fazendo um teste de Presteza contra um NA igual ao do teste em que falhou originalmente. Isso compreende uma ação plena. Se tiver sucesso, ele não sofre mais dano. Do contrário, ele sofre 2d6+4 pontos de dano por cada rodada em que permanecer em chamas.

Outras pessoas podem ajudar o personagem em chamas a extingui-las. Trate a situação como um teste combinado. Entretanto, aqueles que entrarem em conta-

### Tabela 9.34: Dano por Fogo

| Fogo/Calor | Dano/Rodada | NA do teste de Presteza |
|---|---|---|
| Tocha | 1d6+3 | 5 |
| Fogueira de acampamento | 2d6+4 | 10 |
| Fogueira | 3d6+6 | 15 |
| Fogo explosivo | 6d6+18 | 20 |

to com o herói em chamas também se arriscam a pegar fogo. O NA do teste de Presteza para se evitar pegar fogo nesta situação é igual ao do teste enfrentado pelo personagem em chamas, mas aquele que o ajuda ganha um bônus de +5 em sua jogada.

## Venenos

*"– Ela tem mais de um veneno. Quando está caçando, dá apenas uma leve ferroada no pescoço das vítimas, e elas ficam moles como filés de peixe (...)"*
*– Shagrat, As Duas Torres*

Durante suas aventuras, os personagens podem ser expostos a uma série de substâncias letais, desde a peçonha de Laracna e sua prole, aos venenos com que os orcs besuntam as lâminas de suas espadas. Os efeitos, o tempo de ação e a letalidade dos venenos podem variar largamente. Use a Tabela 9.35 para criar qualquer tipo de veneno de que você precise. Os venenos são expressos nos seguintes termos:

**Tipo:** refere-se ao método de aplicação do veneno: por inalação, contato, ferimento ou ingestão.

**Tempo de Ação:** é o período de tempo entre a exposição ao veneno e o início dos efeitos. Passado esse tempo, a vítima faz um teste da reação Vigor contra NA 7 para resistir aos efeitos do veneno.

**Potência:** é uma medida da toxicidade do veneno. Modifica o teste da reação Vigor para se resistir aos efeitos do veneno.

**Tratamento:** é o modificador de NA aplicado em todos os testes da perícia Cura realizados para se neutralizar o veneno. Se a natureza do veneno for desconhecida, faça com que o personagem primeiro realize um teste modificado da perícia Cura para identificar o veneno (o Narrador estabelece o NA). Bem sucedido o teste, o veneno pode então ser tratado com um segundo teste (realizado com um NA básico de 10). Se o tratamento tiver sucesso, o veneno é totalmente neutralizado e não mais afeta o paciente. Venenos particularmente terríveis não podem ser tratados de nenhuma forma.

**Efeito:** é o principal efeito do veneno. Aplique o efeito assim que a vítima falhar num teste de Vigor para resistir ao veneno. Se a vítima tiver sucesso no teste de Vigor, a vítima sofrerá, ao invés disso, os efeitos secundários. Reduções de atributos, como perda de Vitalidade, são temporárias. Os personagens recuperam-se desse dano como se econtra descrito no parágrafo "Cura".

**Efeito Secundário:** é o efeito que a vítima sentirá se for bem sucedido no teste de Vigor para resistir ao veneno.

**Estágios:** alguns venenos podem afetar um alvo durante um período maior de tempo. Este tópico traz informações sobre o número de períodos de ação pelo qual o veneno pode afetar sua vítima. À medida que os períodos de ação forem passando, aplique à vítima o efeito apropriado, dependendo da realização ou não do teste inicial de Vigor. Não é necessário fazer um teste de Vigor a cada estágio. O resultado do primeiro teste aplica-se a todos os períodos de

### Exemplos de Venenos

Aqui estão dois exemplos de venenos

**Veneno das Lâminas Orcs**

Muitos orcs besuntam este veneno imundo em suas lâminas ajudando a tornar mesmo que o mais ligeiro arranhão de suas armas muito mais perigoso. Tipo: Ferimento; Ação: 1 minuto; Potência: ±0; Tratamento: –5; Efeito: 2d6+2 de dano; Efeito Secundário: 1d6+1 de dano; Estágios: 1.

**Picada Mortal de Serpente**

A picada de uma víbora pode ser letal até mesmo para o mais vigoroso guerreiro. Tipo: Ferimento; Ação: 1 rodada; Potência: –10; Tratamento: –10; Efeito: 1 Nível de Ferimento inteiro; Efeito Secundário: 1/2 de um Nível de Ferimento inteiro; Estágios: 6.

### Tabela 9.35: Venenos

**Tipo**

Selecione Um:
- Inalação
- Contato
- Ferimento
- Ingestão

**Tempo de Ação**

Selecione Um:
- Imediatamente (assim que for introduzido no sistema)
- 1 rodada (6 segundos)
- 1 minuto
- 20 minutos
- 1 hora
- 6 horas
- 1 dia

**Potência**

Selecione Uma:
- Modificador de ±0, +5, +10, +15, +20 ao NA.

**Tratamento**

Selecione Uma:
- Modificador de ±0, +5, +10, +15, +20 ao NA, ou nenhum.

**Efeito/Efeito Secundário**

Selecione Um:
- Reduz a Vitalidade (ou outro atributo) em 1/sem efeito
- Reduz a Vitalidade (ou outro atributo) em 1d6/sem efeito ou perda de metade da Vitalidade
- Dano (1d6 ou mais, um Nível de Ferimento inteiro ou mais, ou algo assim)/sem efeito ou metade do dano
- Paralisia (vítima não pode se mexer por 1d6 minutos ou mais)/sem efeito ou metade da duração

**Estágios**

Selecione Um:
- 1, 1/2d6, 1d6, 2d6, contínuo enquanto na área (apropriado somente para venenos inalados)

ação subseqüentes para uma única exposição ao veneno. Os personagens que permaneçam na área de efeito de um veneno aplicado por inalação continuam a sofrer os efeitos até conseguirem abandoná-la.

## Cura

*"– Temos aqui um ferimento grave; foi um golpe forte. O braço quebrado foi cuidado com a devida habilidade, e vai se recuperar com o tempo (...)"*
*– Aragorn, O Retorno do Rei*



Com o tempo e, às vezes, com a habilidade de um curador, as feridas saram. As regras do jogo refletem a capacidade de recuperação do corpo por meio de dois conjuntos distintos de regras: cura natural e as artes do físico.

### Cura Natural

As feridas saram naturalmente com o tempo, embora as artes do físico possam acelerar o processo natural de cura dramaticamente. Sem o benefício das artes da cura, os personagens devem contar com seu vigor e sua resistência naturais para que recuperem a saúde.

A cura natural exige descanso, alimentação e, se possível, um ambiente limpo e confortável. Assumindo-se que um personagem durma pelo menos seis horas por dia, alimente-se bem e mantenha limpas as feridas abertas, ele recupera 1 ponto de Saúde por dia. Nessas condições, os personagens também fazem testes de Vigor (veja Tabela 9.36) ao fim de cada semana para recuperar um número de pontos adicionais de Saúde igual aos respectivos modificadores de Vitalidade. Se o personagem receber os cuidados de um curador, ele faz testes de Vigor duas vezes por semana para recuperar um número de pontos adicionais de Saúde igual ao seu modificador de Vitalidade (mínimo de 1). Uma falha nesses testes de Vigor não incorre em nenhuma conseqüência funesta. O personagem simplesmente não mostra progressos notáveis em sua recuperação.

Se o Narrador determinar que o personagem não tomou as precauções adequadas durante um determinado dia, ele pode suspender a recuperação de pontos de Saúde nesse período. Ele também pode negar o teste semanal de Vigor pelos mesmos motivos.

### Tabela 9.36: Cura Natural

| Nível de Ferimento do Paciente | NA do teste de Vigor |
|---|---|
| Atordoado | 10 |
| Machucado | 15 |
| Ferido | 20 |
| Incapacitado | 25 |
| À Beira da Morte | 30 |

### Tabela 9.37: Testes de Cura

| Nível de Ferimento do Paciente | NA do teste de Vigor |
|---|---|
| Atordoado | 10 |
| Machucado | 15 |
| Ferido | 20 |
| Incapacitado | 25 |
| À Beira da Morte | 30 |

### Recuperando-se de Reduções de Atributos

Alguns perigos, como venenos ou feitiçaria, reduzem temporariamente os atributos. Embora as artes do físico possam ajudar nessas questões, em geral os personagens recuperam naturalmente os pontos de atributo perdidos à razão de 1 ponto por dia, a menos que uma outra taxa seja especificada. A recuperação pontos de atributo perdidos depende das mesmas condições – descanso, alimentação, higiene – que a cicatrização de ferimentos normais, mas os personagens não podem normalmente fazer testes de Vigor para acelerar a recuperação de atributos.

## Recuperando-se dos Efeitos do Atordoamento

Os efeitos do atordoamento passam naturalmente sem a necessidade de qualquer tipo de cuidado médico. Passada a duração do efeito, o personagem recupera a consciência (se estiver inconsciente) e volta à funcionalidade total. Nesse momento, as penalidades impostas aos resultados dos testes deixam de afetar o personagem.

## As Artes do Físico

Os cuidados das pessoas treinadas nas artes da cura permitem aos personagens recuperar-se de ferimentos e enfermidades muito mais rapidamente do que por conta própria.

Primeiro, um personagem experiente pode fazer um teste de Cura para impedir o agravamento dos ferimentos de um personagem machucado ou salvá-lo do sangramento até a morte. O NA para o teste depende da gravidade dos ferimentos do paciente. Um personagem Incapacitado, por exemplo, é muito mais difícil de se tratar do que alguém apenas Atordoado. Para mais detalhes, consulte a Tabela 9.37.

No caso de um sucesso num teste de Cura, o personagem recupera imediatamente todo o dano sofrido em seu atual Nível de Ferimento e um ponto adicional, o que de fato reduz a gravidade de sua condição em um nível, embora esteja apenas a um ponto de Saúde de voltar ao nível anterior. Por exemplo, se um personagem com Saúde 7 sofresse 18 pontos de dano acumulado, o que daria a ele 4 pontos de dano no nível Machucado, um teste bem sucedido de Primeiros Socorros aliviaria os 4 pontos de dano do seu Nível de Ferimento Machucado mais 1. Isso deixaria o personagem quase totalmente Atordoado, a um pontinho apenas de retornar ao estado de Machucado.

Assim que tiver sua condição estabilizada por meio das artes do físico, o personagem pode fazer testes de Vigor para recuperar pontos adicionais de Saúde duas vezes por semana, como descrito acima. Se o Narrador julgar que os ferimentos de um personagem poderiam infeccionar, o curador pode fazer mais um teste de Cura e, se



for bem sucedido, determinar se o personagem é capaz de se curar naturalmente num determinado dia, ou durante uma certa semana, ou se não se recuperará devido à infecção.

## Tratamento Avançado

Embora os personagens possam fazer testes de Cura "em campo" para estabilizar um personagem e acelerar o processo de cura natural, alguns ferimentos e algumas enfermidades, como o Hálito Negro, exigem artes superiores e melhores cuidados para uma recuperação adequada.

Os personagens só podem receber esse nível de cuidado em lugares especiais, como as Casas de Cura, em Minas Tirith; a casa de Elrond, em Valfenda; ou Lórien. Quando recebe tratamento num desses lugares, o personagem que fizer o teste de Cura receberá um bônus igual +5 sobre o resultado do teste.

Quando o curador tem sucesso num teste de Cura em uma destas instalações, uma pessoa sob seus cuidados recupera imediatamente um número de pontos de ferimento igual à respectiva Saúde, reduzindo de fato a gravidade de sua condição em um Nível de Ferimento. Daí em diante, a pessoa sara naturalmente e ganha o benefício de dois testes de Vigor por semana. Além disso, se o curador mantiver o paciente sob sua supervisão direta, poderá administrar cuidados diariamente. Nestas circunstâncias, ele é capaz de fazer um teste de Cura por dia para dobrar a velocidade normal da cura natural. Cada teste bem sucedido permite ao paciente recuperar dois pontos de ferimento naquele dia.

## Fadiga

*"– Tenham esperança! – disse Boromir. – Estou cansado, mas ainda me reata alguma força, e a Aragorn também. Carregaremos os pequenos."*
*– A Sociedade do Anel*

Nem mesmo os heróis mais fortes e audazes conseguem continuar lutando infinitamente ou viajar dia e noite sem descanso. Depois de um certo tempo, a Fadiga surpreende até mesmo o anão mais duro ou o mais forte dos homens. Como foi salientado no Capítulo Três, todos os personagens apresentam sei Níveis de Fadiga: Vigoroso (completamente descansado), Esbaforido, Cansado, Fatigado, Extenuado e Exausto.

## Perdendo Níveis de Fadiga

Um personagem que se esforça demasiadamente, ou então por muito tempo, arrisca-se à Fadiga. Você deve fazer testes de Vigor para resistir à Fadiga, dependendo do tipo de ação na qual seu personagem estiver envolvido. Para mais detalhes, consulte a Tabela de Taxas de Fadiga.

**Nível:** refere-se ao nível de atividade no qual o personagem está empenhado. Bater papo numa estalagem é considerado Descontraído enquanto escalar a Montanha da Perdição é considerado Exigente. Assim, escalar uma montanha leva a testes de Vigor relacionados à Fadiga mais freqüentemente do que bater papo numa estalagem.

**Tempo Basal:** a quantidade de tempo durante a qual um personagem pode se empenhar num determinado nível de atividade antes de precisar fazer o primeiro teste da reação Vigor.

**Intervalo:** a quantidade de tempo durante o qual um personagem pode se manter em atividade antes de precisar fazer um teste adicional de Vigor. Esse teste é realizado assim que esse intervalo de tempo se esgotar, os modificadores devidos a falhas nos testes se aplicam imediatamente.

**Excessivo:** ações que exigem atividade vigorosa, como combate ou arrancadas em velocidade. Alguns testes físicos de perícias são considerados Excessivos. Todas as perícias ligadas ao combate são consideradas atividades Excessivas.

**Exigente:** ações que exigem atividade rigorosa e contínua ou atenção a detalhes, como, por exemplo, vasculhar uma casa ou escalar uma montanha. Perícias acadêmicas executadas sob pressão ou utilizadas num teste físico – bem como muitas perícias físicas não relacionadas ao combate – são consideradas Exigentes.

**Padrão:** ações que exigem uma quantidade mediana de atividade, como correr despreocupadamente, dispensar cuidados médicos, vasculhar uma sala e usos rotineiros da maioria das perícias físicas. A maioria dos testes sociais é considerada Padrão.

**Descontraído:** ações que exigem atividade física mínima, como caminhar sem pressa, ler e utilizações simples da maioria das perícias físicas. A maioria dos testes acadêmicos é considerada Descontraída.

A dificuldade para os testes de Vigor relacionados à Fadiga é NA 10. Os personagens progridem ao longo de seis estágios de Fadiga, de Vigoroso a Exausto. A Tabela de Níveis de Fadiga ilustra os Níveis de Fadiga e as penalidades a eles associadas. Se falhar num teste de Vigor para resistir à



### Tabela 9.39: Níveis de Fadiga

| Nível | Efeito | Descanso Necessário |
|---|---|---|
| Vigoroso (normal) | Nenhum | |
| Esbaforido | –1 em todos os testes | 10 minutos |
| Cansado | –2 em todos os testes | 1 hora |
| Fatigado | –4 em todos os testes | 2 horas |
| Extenuado | –8 em todos os testes | 4 horas |
| Exausto | O personagem desmaia e não consegue realizar ações enquanto não readquirir pelo menos um Nível de Fadiga | |

### Tabela 9.38: Taxas de Fadiga

| Nível | Tempo Basal | Intervalo |
|---|---|---|
| Excessivo | 10 minutos | 5 minutos |
| Exigente | 1 hora | 30 minutos |
| Padrão | 2 horas | 1 hora |
| Descontraído | 4 horas | 2 horas |

### Tabela 9.40: Tolhimento & Fadiga

| | |
|---|---|
| Fardo leve (For x menos de 0,5 kg) | ±0 |
| Fardo mediano (For x 0,5 a 4,5 kg) | ±0 |
| Fardo pesado (For x 5 a 9 kg) | Teste de Vigor para resistir à Fadiga contra NA +10 |
| Fardo muito pesado (For x 9,5 a 13,5 kg) | Teste de Vigor para resistir à Fadiga contra NA +20 |

Fadiga, o personagem cai para o nível de fadiga imediatamente inferior e fica sujeito às penalidades indicadas. Se continuar a se esforçar e falhar em seus testes de Vigor, o personagem fica cansado e as penalidades aumentam na mesma medida.

Essas penalidades são cumulativas com as penalidades devido a ferimentos. Exemplo: um personagem que se encontra Machucado (–2 em todos os testes) e Cansado (–2 em todos os testes) fica sujeito a uma penalidade cumulativa igual a –4 em todos os testes. Essas penalidades aplicam-se aos futuros testes de Vigor para resistir à Fadiga. Caso continue a se esforçar, atingindo o nível Extenuado, o personagem acaba desmaiando se falhar em mais um teste de Vigor.

Um personagem pode permanecer acordado e ativo por um número de horas igual a 16 mais seu modificador de Vitalidade sem sofrer com a Fadiga. Portanto, um personagem com um modificador de Vitalidade igual a 2 pode permanecer acordado 18 horas sem problemas. A partir desse ponto, o personagem tem de fazer um teste de Vigor (NA 10 + 1 por hora adicional) a cada hora para evitar a perda de um Nível de Fadiga.

Essas condições são cumulativas. Se o personagem que tem um modificador de Vitalidade igual a +2 permanecer acordado 19 horas e então empenhar-se num teste físico Exigente durante 1 hora, fará um total de três testes de Vigor. O primeiro devido à falta de sono. O segundo por realizar um teste Exigente de uma hora. O terceiro por permanecer acordado mais uma hora. Se falhar no primeiro teste, o personagem fica sujeito a uma penalidade igual a –1 em todos os outros testes por estar Esbaforido. Falhando no segundo teste (pela atividade Exigente), ele passa a estar Cansado (–2). Falhando no terceiro teste (por permanecer acordado mais uma hora), ele passa a estar Fatigado (–4).

## Recuperando Fadiga

*"– Dê-me uma fileira de pescoços de orcs e um espaço para me movimentar, que todo o cansaço abandonará meu corpo."*
*– Gimli, As Duas Torres*

É fácil readquirir Níveis de Fadiga perdidos. Tudo o que o personagem tem a fazer é descansar. A Tabela 9.38 fornece os períodos de recuperação com base em cada nível de atividade. "Descansar" significa dormir, relaxar ou algo assim. O personagem não pode fazer nada mais extenuante do que cozinhar ou qualquer outra tarefa leve enquanto estiver descansando.

Ocasionalmente, a mágica sutil da Terra-média afeta a capacidade de um personagem sobrepujar a Fadiga. A fragrância de *athelas* embebida em água é restauradora e revigorante (ver página 125) e Legolas observa que se diz que a água do Nimrodel é "curativa para os que estão cansados". Por outro lado, Frodo e Sam descobriram ser difícil descansar adequadamente em Mordor. Assim, o Narrador pode diminuir ou aumentar a quantidade de tempo necessária para se readquirir um Nível de Fadiga perdido em algumas regiões ou sob certas circunstâncias.

Outras circunstâncias benéficas podem ajudar um personagem a sobrepujar os efeitos da Fadiga. Gimli alega que é capaz de readquirir todos os Níveis de Fadiga perdidos assim que tiver à disposição alguns orcs para atacar, e as boas novas sobre Frodo ainda estar vivo depois do ataque de Laracna ajudam Sam a sobrepujar sua exaustão e prosseguir. Nas circunstâncias apropriadas, o Narrador pode permitir que um personagem gaste um ponto de

### Registrando o Dano e a Fadiga em Sua Ficha de Personagem

À medida que um personagem sofre dano e é afetado pelos efeitos da Fadiga, é importante manter isso registrado na ficha de personagem. A ficha de personagem contém 10 círculos ao lado dos títulos "Sadio, Atordoado, Machucado, Incapacitado e À Beira da Morte". Ao criar seu personagem, você tem de riscar um número de círculos igual a 10 menos sua Saúde, contando da direita para a esquerda. Se sua Saúde exceder 10, desenhe os círculos adicionais ao invés de riscar os que já estão ali. Repita esse processo para cada Nível de Fadiga. Se estiver interpretando um hobbit, risque também toda a seção À Beira da Morte.

**Exemplo:** *se seu personagem tem Saúde 6, risque os quatro círculos mais à direita de todos os Níveis de Ferimento, deixando seis círculos em cada um deles, o que corresponde à sua saúde. À medida que seu personagem sofrer dano, comece a marcar os círculos da esquerda para a direita, começando em Sadio. Assim que seu personagem tiver recebido seis pontos de dano, todos os círculos em "Sadio" deverão estar marcados e ele estará "Atordoado". Ele fica sujeito a uma penalidade igual a –1 sobre o resultado de todos os testes por estar Atordoado e começa a acumular dano no Nível de Ferimento Atordoado.*

Assim que perder o último ponto de dano num Nível de Ferimento, o personagem passa a sofrer os efeitos dos ferimentos (penalidades) listados no nível imediatamente inferior na ficha de seu personagem. Consulte a Tabela de Efeitos dos Ferimentos.

No caso da Fadiga, que não envolve o controle de pontos, a ficha de personagem simplesmente indica os seis níveis. Quando seu personagem perder um nível, coloque um X ao lado dele.

Use um lápis – e não uma caneta – para marcar o dano ou a Fadiga. Com um pouco de sorte, você poderá remover essas marcas recebendo cuidados médicos e descanso.

Coragem para recuperar automaticamente dois Níveis de Fadiga perdidos devido à inspiração ou a um acréscimo no moral. Alternativamente, ele pode permitir que os personagens façam testes de Vigor ou Força de Vontade para reduzir ou eliminar as penalidades impostas pela Fadiga.

Por outro lado, algumas vezes a situação faz com que o personagem sinta fadiga mais intensamente. Por exemplo, como observado pelo Rei Théoden, a Fadiga pode afetar os idosos mais facilmente, ou mais rapidamente. Um personagem Velho fica sujeito a uma penalidade igual a –4 sobre o resultado do teste em todas as jogadas para resistir à Fadiga. Um personagem Idoso fica sujeito a uma penalidade igual a –8.

## Viagens

*"– Em linha reta, percorremos quarenta e cinco léguas, embora nossos pés tenham percorrido muitas milhas mais."*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

Quer empreendam longas demandas para destruir os inventos do Senhor do Escuro, liderem exércitos para socorrer cidades sitiadas, ou atravessem montanhas e florestas para matar dragões malignos, os personagens com freqüência precisam viajar pela superfície da Terra-média. Para determinar quanto tempo se leva para ir de um lugar a outro – sem levar em conta ataques, catástrofes e outros obstáculos – consulte a Tabela de Velocidade de Viagem (9.41) e a Tabela Matriz de Viagens pela Terra-média (9.42). É claro que personagens diferentes podem viajar a velocidades diferentes e um grupo consegue viajar no máximo à velocidade de seu membro mais lento.

As velocidades de viagem e os modificadores contabilizam uma série de elementos diferentes. Assumem, por exemplo, que os viajantes fazem paradas para descanso regularmente e sempre que necessário, para evitarem a exaustão. Algumas raças são capazes de caminhar mais tempo sem descanso do que outras, em média, o que explica, por exemplo, porque a velocidade de viagem de um anão é maior que a de um homem.

Independente da situação e dos modificadores, a velocidade mínima de qualquer forma de viajar é 0,16 quilômetros por hora, a não ser que o Narrador decida alguma coisa diferente.

**Exemplo:** *um bando de audazes heróis – dois hobbits, dois homens, um elfo e um anão – vai a pé da Vila dos Hobbits até Valfenda. O Narrador decide que a maior parte do caminho, é composta de "terreno fácil", de modo que permite uma velocidade básica média de 4 quilômetros por hora. Entretanto, os hobbits são um pouco mais lentos (–0,16), de modo que o grupo pode viajar apenas a 3,84 quilômetros por hora. Assumindo-se que eles caminhem oito horas por dia, isso daria (3,84 x 8 = ) 30,72 quilômetros por dia. Como do Condado até Valfenda são aproximadamente 167 léguas (800 quilômetros), a jornada levará pouco mais do que 26 dias. Assumindo-se, todavia, que o tempo permaneça bom. Se o grupo for surpreendido por uma tempestade de quatro dias (–0,48 por hora), perderá (0,48 x 8 x 4 =) 15,36 quilômetros, o que acrescenta meio dia à jornada. Se deixarem a estrada por quatro dias, percorrendo terreno muito acidentado para evitar perseguição, sua velocidade cai para 1 quilômetro por hora, ou 8,32 quilômetros por dia. À velocidade normal de 30,72 quilômetros por dia pelo resto da viagem, isso acrescenta ([30,72 – 8,32] x 4 ÷ 30,72 = 2.92) quase três dias inteiros à jornada.*



## TABELA 9.41: VELOCIDADE DE VIAGEM

| TIPO DE VIAGEM | VELOCIDADE (KM POR HORA) |
|---|---|
| A PÉ | |
| Terreno fácil* | 4 |
| Terreno mediano | 3,6 |
| Terreno acidentado† | 2 |
| Terreno muito acidentado☆ | 1,2 (ou menos) |
| A CAVALO | |
| Terreno fácil* | 4,8 |
| Terreno mediano | 4,4 |
| Terreno acidentado† | 2 |
| Terreno muito acidentado☆ | Impossível |
| EM CARROÇAS | |
| Terreno fácil* | 4,4 |
| Terreno mediano | 3,6 |
| Terreno acidentado† | 0,8 (ou menos) |
| Terreno muito acidentado☆ | Impossível |
| PELA ÁGUA | |
| Águas típicas | 4,48 |
| Águas agitadas | 3,6 |
| Águas Muito Agitadas | Impossível |

| MODIFICADORES | VELOCIDADE (KM POR HORA) |
|---|---|
| TOLHIMENTO | |
| Fardo leve ● | 0,32 |
| Fardo mediano ●● | ±0 |
| Fardo pesado ●●● | Metade do deslocamento normal |
| Fardo muito pesado ●●●● | Um quarto do deslocamento normal |
| VELOCIDADE | |
| Marcha | ±0 |
| Trote | +1,6 |
| Corrida | +4,8 |
| Arrancada | +9,6 |
| TIPO DE CAVALO | |
| Pônei | –0,4 |
| Cavalo típico | ±0 |
| Cavalo de Rohan | +1,6 |
| Mearas/Cavalo élfico | +2,4 (ou mais) |
| VELOCIDADE DO CAVALO | |
| Passo | ±0 |
| Trote | +3,2 |
| Meio Galope | +6,4 |
| Galope | +12,8 |
| Ferimentos | 1,6 para cada penalidade igual a –1 sobre o resultado do teste |

| RAÇA | |
|---|---|
| Anões | +0,32 |
| Elfos | +0,48 |
| Hobbits | –0,16 |
| Homens | ±0 |
| Orcs | +0,32 |
| TAMANHO DO GRUPO | |
| 1–10 | ±0 |
| 11–100 | –0,16 |
| 101–1000 | –0,32 |
| 1001–5000 | –0,48 |
| 5001 ou mais | –0,64 |
| *Viagem Furtiva* | *Metade do deslocamento norm* |
| HORA DO DIA | |
| Dia | ±0 |
| Noite | –0,8 |
| MODIFICADORES DE VIAGENS POR ÁGUA | |
| A favor da corrente | ±0 |
| Remando a favor da corrente | +2,08 |
| Remando contra a corrente | –1,6 |
| VELEJANDO A FAVOR DA CORRENTE | |
| Corrente forte | +12,8 |
| Corrente mediana | +8 |
| Corrente fraca | +4,8 |
| VELEJANDO CONTRA A CORRENTE | |
| Corrente forte | –12,8 |
| Corrente mediana | –8 |
| Corrente fraca | –4,8 |
| VELEJANDO A FAVOR DO VENTO | |
| Vento forte | +12,8 |
| Vento mediano | +8 |
| Vento fraco | +4,8 |
| VELEJANDO CONTRA O VENTO | |
| Vento forte | –12,8 |
| Vento mediano | –8 |
| Vento fraco | –2,4 |
| CONDIÇÕES DO TEMPO | |
| Bom/normal | ±0 |
| Chuva | –0,16 |
| Tempestade | –0,48 |
| Neve | –0,32 ou mais |

* (prados, planícies)
† (colinas, montanhas baixas, florestas, neve)
☆ (montanhas, florestas densas, pântanos)
● (For x menos de 0,5 kg)
●● (For x 0,5 – 4,5 kg)
●●● (For x 5 – 9 kg)
●●●● (For x 9,5 – 13,5 kg)

## Tabela 9.42: Matriz de Viagens pela Terra-média

As distâncias indicadas estão em léguas (1 légua = 4,8 quilômetros). A maioria das distâncias é dada "em linha reta como o vôo de um corvo". A verdadeira distância por terra pode ser até 50% maior (ou mais).

| | Bri | Valle | Edoras | Isengard | Lórien | Minas Morgul | Minas Tirith* | Pelargir | Valfenda● | Condado† | Tharbad |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Bri | 225 | 200 | 150 | 140 | 290 | 285 | 315 | 100 | 40 | 67 | |
| Valle | 225 | 0 | 235 | 225 | 145 | 240 | 245 | 290 | 125 | 270 | 220 |
| Edoras | 200 | 235 | 0 | 48 | 100 | 122 | 102 | 117 | 172 | 225 | 133 |
| Isengard | 150 | 225 | 48 | 0 | 83 | 165 | 150 | 163 | 135 | 175 | 83 |
| Lórien | 140 | 145 | 100 | 83 | 0 | 162 | 158 | 192 | 77 | 183 | 100 |
| Minas Morgul | 290 | 240 | 122 | 165 | 162 | 0 | 15 | 54 | 215 | 327 | 240 |
| Minas Tirith* | 285 | 245 | 102 | 150 | 158 | 15 | 0 | 432 | 200 | 321 | 229 |
| Pelargir | 315 | 290 | 117 | 163 | 192 | 54 | 432 | 0 | 243 | 342 | 252 |
| Valfenda | 100 | 125 | 172 | 135 | 77 | 215 | 200 | 243 | 0 | 167 | 100 |
| O Condado† | 40 | 270 | 225 | 175 | 183 | 327 | 321 | 342 | 167 | 0 | 90 |
| Tharbad | 67 | 220 | 133 | 83 | 100 | 240 | 229 | 252 | 100 | 90 | 0 |

●: As distâncias desde o Condado são medidas a partir da Vila dos Hobbits.

*: É uma travessia pela água, Anduin acima ou abaixo. O rio fica entre uma e cinco léguas de Minas Tirith propriamente dita e as docas de Harlond estão aproximadamente a 5,6 quilômetros por terra da cidade.

*Capítulo Dez*

# SAGA E ESPLENDOR

*"— Estamos andando em lendas ou (...) à luz do dia?*
*— Um homem pode fazer as duas coisas — disse Aragorn. — Pois não seremos nós, mas os que vierem depois, que farão as lendas de nossa época."*
*— As Duas Torres*

Agora que você já sabe como criar personagens e como funcionam as regras do **SISTEMA CODA**>, é hora de discutirmos a arte e a ciência da *narrativa*>: de como montar crônicas ("campanhas" de várias histórias ligadas por personagens e acontecimentos comuns) e capítulos (histórias individuais, ou "roteiros"). Este capítulo e o seguinte descrevem o que é necessário para se tornar o Narrador de seu grupo de jogo. É um desafio que exige tanto esforço quanto responsabilidade mas, de muitas maneiras, é o papel mais recompensador que você pode ter na mesa de jogo, pois faz de você a pessoa mais responsável por planejar e fazer acontecer as histórias que seus jogadores criam através das aventuras dos respectivos personagens.

## ELEMENTOS DA FANTASIA ÉPICA

O RPG *O Senhor dos Anéis*> é um pouco diferente da maioria dos outros RPGs de fantasia. Não se trata de aventuras de um jogo só, explorando masmorras e cavernas, chacinando hordas de monstros, recolhendo tesouros e espólios, ou coisas do gênero. Você pode interpretá-lo dessa forma, é claro, mas na verdade o jogo trata de histórias vastas e arrebatadoras, sagas de maravilhas e aventuras, nas quais os heróis salvam o mundo dos perigos mais letais. Em resumo, trata-se de uma *fantasia épica*>.

Para conduzir uma aventura de modo que ela tenha a "atmosfera" apropriada – não apenas a da fantasia épica em geral, mas a da fantasia épica *tolkieniana*, em particular – você, o Narrador, tem de conhecer e compreender os elementos da fantasia épica. Os jogadores devem conhecê-los também, ao menos no nível mais básico. Mas, por ser a pessoa que planeja os capítulos e as crônicas, dá início à história e define o clima por meio da narração e da escolha das cenas, você deve ter estes elementos em mente



# Elementos da Fantasia Épica

mais do que qualquer outra pessoa envolvida no jogo. Se não o fizer, seu jogo pode rapidamente desviar-se do curso e você pode acabar com uma crônica que não se parece tanto com *O Senhor dos Anéis* quanto você gostaria.

Os elementos descritos mais adiante não são discutidos de acordo com uma ordem específica. Nenhum deles é necessariamente mais importante que os outros, embora alguns tenham a tendência de receber menos ênfase no contexto do jogo do que num romance. É preciso decidir quais deles você acha que funcionam melhor na crônica que tem em mente, bem como quais se adaptam melhor a seu estilo favorito de conduzir as aventuras.

## História, Tradição e Cenário

*"– Já vi três eras do Oeste do Mundo, e muitas derrotas, e muitas vitórias infrutíferas."*
*– Elrond, A Sociedade do Anel*

As histórias épicas diferem de outros tipos de histórias em profundidade e abrangência, o que, por sua vez, proporciona a verossimilhança: a aparência de "realidade" ou de existência real. Nosso próprio mundo tem milhares de anos de história, retratando os acontecimentos de grande e pequena importância que lhe deram forma e hoje influenciam nossas vidas. De modo similar, para criar a verossimilhança e a atmosfera desejada, um jogo de fantasia épica deve ter uma riqueza de detalhes semelhante na forma de história e tradição. Sem isso, a história pareceria superficial e sem sentido. Os jogadores não compreenderiam o significado das ações de seus personagens, não se sentiriam como verdadeiros heróis, agraciados com o destino de se opor às forças do mal, não vislumbrariam o pano de fundo panorâmico que estabelece o mundo como "real".

Na maioria dos RPGs, para conseguir esse tipo de atmosfera épica, você precisa criar seu próprio mundo ou comprar um livro que descreva um mundo criado por outra pessoa. Mas, felizmente, este é o *RPG O Senhor dos Anéis*. Tem como cenário um dos mundos de fantasia mais ricamente detalhados e elaborados jamais criado, um mundo com línguas desenvolvidas especialmente para ele, com milhares de anos de história, muitas raças e muitos povos diferentes, cada qual com seus próprios costumes. Com o recente lançamento da trilogia de filmes, mais pessoas ainda têm visitado os surpreendentes domínios da Terra-média, embora seja um mundo que você e seus jogadores provavelmente já conhecem há anos caso já tenham lido os adorados livros que a descrevem em todo seu glorioso detalhamento.

O Prof. Tolkien já fez uma boa parte do trabalho necessário para se criar o nível de detalhamento exigido numa fantasia épica. Tudo o que você tem a fazer é aprender o que ele fez, se é que você já não sabe. Este livro pode ajudá-lo na tarefa. Resume as informações básicas sobre a Terra-média, sua história e tradição. Se você precisar ou quiser saber mais, tudo o que tem a fazer é consultar as próprias obras de Tolkien ou os livros de referência a elas relacionados. Além disso, a Decipher planeja lançar uma série de suplementos para este volume, expandindo o material aqui já contido.

## O Mundo Natural

*"(...) e todas aquelas colinas estavam cobertas por montículos verdes, alguns deles com pedras fincadas, que apontavam para o céu como dentes afiados em gengivas verdes."*
*– A Sociedade do Anel*

Observando-se as capas de muitas das edições das obras de Tolkien, não se vêem ilustrações de personagens ou acontecimentos. Vêem-se paisagens. O mundo natural forma um elemento integral e importante da fantasia épica, um elemento que Tolkien enfatiza dedicando muitas palavras à descrição dos cenários naturais nos quais se encontram seus personagens. Desde as vastas, arrebatadoras e majestosas paisagens montanhosas à desolação e à ruína de Mordor, desde as sebes bucólicas d'O Condado à beleza mágica e imutável de Lothlórien, os cenários naturais contribuem para a atmosfera de *O Senhor dos Anéis*, e assim também devem contribuir para sua crônica.

A ênfase nesse elemento requer um pouco de atenção e trabalho de sua parte, mas o esforço vale a pena. A maneira mais simples de se evocar as maravilhas da natureza é certificando-se de descrevê-las em sua



narração. Não diga simplesmente: "Vocês passam o dia todo caminhando. Perto do pôr-do-sol, vocês encontram uma caverna onde podem montar acampamento." Ao invés disso, concentre-se no mundo ao redor dos personagens, descrevendo-o com detalhe suficiente para que os jogadores possam visualizá-lo: "Vocês passam o dia todo caminhando por colinas e vales florestados. As colinas vão aos poucos se tornando mais íngremes e rochosas à medida que vocês se aproximam das montanhas. O picos cobertos de neve parecem lançar olhares penetrantes, como se desafiassem vocês a se atreverem a atravessá-los."

Se você estiver disposto a trabalhar um pouco mais, procure ilustrações de paisagens e características naturais interessantes em revistas, na Internet e outros meios. Quando os PdJs chegarem a um determinado local, mostre a eles a ilustração e digalhes que é ali que se encontram. Você também poderia usar um pouco de música apropriada para incrementar a montagem do cenário. Isso acelera o jogo e ajuda todo mundo a entrar no clima. Às vezes, uma figura realmente vale mil palavras.

## Um Mundo de Respeito

A Terra-média é um mundo no qual as pessoas boas tratam umas às outras com respeito quase que o tempo todo. Isso é particularmente fácil de verificar observando-se as interações entre nobres e plebeus. A nobreza – seja hereditária, como no caso de Denethor II, ou baseada na riqueza e na reputação, como no caso de Frodo – recebe deferência e respeito, e até mesmo afeição, das outras pessoas. Por sua vez, os nobres empenham-se em defender os ideais da nobreza e fazem o possível para merecer suas posições.

Sam, por exemplo, trata Frodo com deferência, não por ser uma pessoa inerentemente servil – ele não é, como demonstram suas ações como Portador do Anel e sua subseqüente posição de proeminência no Condado – e sim porque foi criado para pensar em nobres como Frodo como seus superiores e, portanto, concede a eles o respeito que merecem. Frodo, por seu próprio mérito, realmente merece o respeito que lhe é conferido e trata Sam de uma maneira que acaba inspirando estes sentimentos.

É claro que, às vezes, você pode voltar essa deferência contra si mesma. Não há nada de errado em obedecer às ordens de seus "superiores" enquanto eles o merecerem – seja devido a ações passadas ou presentes – mas a obediência cega não é heróica. Os servos de Denethor, por exemplo, são tão obedientes à vontade de seu senhor quanto Sam o é em relação a Frodo, mas essa subserviência determinada quase leva à morte de Faramir, não fosse a rebelião de um dos homens de Denethor, Beregond. De modo similar, os orcs geralmente representam a submissão irracional a uma autoridade cruel para quem eles não passam de pouco mais que zés-ninguém eminentemente substituíveis.

A manutenção desse elemento de respeito generalizadamente saudável pelas boas autoridades em sua crônica de RPG pode se mostrar difícil, pois alguns jogadores têm tendência a serem rebeldes. Eles não gostam de receber ordens – ou mesmo sugestões – mesmo de PdNs notoriamente mais sábios e poderosos do que eles. Não poupam esforços para desafiar ou resistir às tentativas de se controlar ou orientar suas ações.

Temos de reconhecer que existem justificativas para um pouco desse comportamento em *O Senhor dos Anéis*. Éomer, Faramir e Beregond, por exemplo, desafiam as regras em prol de um bem maior. A diferença é que eles não o fazem rotineiramente. Amam suas sociedades e respeitam-lhes as regras, desobedecendo-as apenas quando isso é absolutamente necessário.

A melhor maneira de manter a rebeldia dos jogadores sob controle é discutir o assunto com eles previamente. Antes de começar sua crônica, certifique-se de que os jogadores compreendem esse conceito de respeito no jogo. Os jogadores com personagens em posições de obediência ou deferência devem obedecer ou deferir apropriadamente na maioria das situações.

Eles deveriam perceber – tanto por meio de bom senso quanto de deixas dramáticas – quando chegar a hora de desobedecer as regras, mas seu comportamento rotineiro deve seguir o padrão geral. Se um jogador não puder, ou não quiser, obedecer, você deve se sentir à vontade para reduzir o número de pontos de experiência de uma determinada aventura na qual o personagem agir de forma inapropriada.

É ainda melhor se você conseguir mostrar ao personagem o erro de seu comportamento no contexto do jogo. Aqueles que agem de forma rude em relação a outras pessoas que merecem um tratamento melhor com certeza serão evitados pela sociedade respeitável. Isso pode fazer com que muitas portas se fechem para os personagens, tanto figurativa quanto literalmente. Entretanto, aqueles que tratam o próximo com delicadeza com certeza recebem tratamento respeitoso de grande parte das pessoas boas que ele porventura venha a conhecer. Isso certamente pode vir a ser a própria recompensa.

## Preservando o Bem

*"– Eu também – disse Gandalf. – Como todos os que vivem nestes tempos. Mas a decisão não é nossa. Tudo o que temos de decidir é o que fazer com o tempo que nos é dado."*

*– A Sociedade do Anel*

A maioria das fantasias épicas apresenta um forte traço inato de conservadorismo. Dependem do pressuposto fundamental de que o mundo, na forma em que existe presentemente, é no geral um lugar bom e assim deve ser preservado. Poucas fantasias épicas envolvem a destruição de um grande mal para devolver o mundo ao que era antes, mas isso é apenas uma variação do mesmo tema.

É claro que preservar a bondade inerente do mundo – ou levar a cabo o retorno a uma era ou época anterior de bondade – exige realmente que os personagens iniciem uma alteração importante na situação presente: a destruição ou a remoção da Força do Mal (ver abaixo). Mas isso não é tanto uma alteração quanto uma defesa contra o mal que trabalha para mudar as coisas para pior. Se os heróis não eliminarem o mal, o mundo está fadado a se tornar um lugar mais sombrio e desagradável. Os heróis trabalham para impedir essa mudança e não para gerá-la.

A incorporação desse elemento em seus jogos exige duas coisas. Primeiro, você precisa criar um *status quo* "bom" para os PdJs preservarem. Isso, então, passa a ser uma parte da missão deles. Poderia ser alguma coisa do tipo manter a paz nas Terras Ermas, manter incólume alguma parte de Eriador, ou impedir a destruição de Valfenda. Poderia ainda ser o mesmo objetivo dos Sábios: proteger e preservar toda a Terra-média contra Sauron, de modo que os Povos Livres possam planejar o curso de seus próprios destinos.

Segundo, e talvez o mais importante, seus jogadores precisam entender o que está em risco. Se os jogadores não compreenderem o motivo por trás das ações de seus personagens e não o aceitarem como um objetivo válido, sua crônica estará muito prejudicada desde o princípio. Felizmente, a maioria deles provavelmente já compreende o objetivo, ou virá a compreendê-lo assim que você o tornar óbvio por meio dos acontecimentos da história. Se você estiver preocupado com essa questão, separe alguns minutos antes de começar a crônica para explicar o que tem em mente. Você poderia fazer isso durante a criação dos personagens, de modo que os jogadores possam criar PdJs adequados à natureza da crônica que você planeja conduzir.

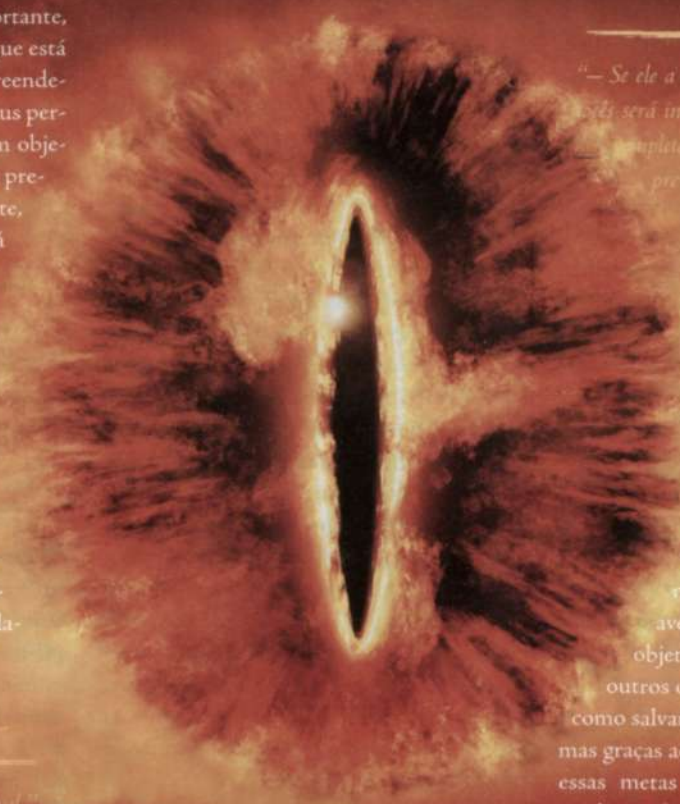
## A Força do Mal

*"– O Inimigo é tão forte e tão terrível."*
*– Frodo, A Sociedade do Anel*

Uma fantasia épica requer um inimigo épico. Os PdJs não estão tentando resolver o mistério de um assassinato, encontrar tesouros ou alguma outra coisa tão limitada quanto essas. Estão tentando salvar o mundo de uma Força do Mal. Na Terra-média, Sauron preenche esse papel.

Para se qualificar como uma Força do Mal, um inimigo precisa fazer muito mais do que simplesmente personificar os atributos da maldade por meio de seu comportamento ou de sua natureza sobrenatural. Ele precisa ser tão poderoso que somente reunindo uma grande força para se opor a ele é que os heróis podem ter alguma esperança de derrotá-lo. Os personagens dos jogadores nunca podem se opor diretamente à Força do Mal. Qualquer grupo de PdJs que tentar lutar diretamente com Sauron com certeza perecerá rapidamente.

Os dias em que homens e elfos tinham o poder de se engalfinhar com o próprio Sauron foram-se há três mil anos. Ao contrário, eles devem se opor ao Senhor do Escuro indiretamente, derrotando e destruindo os lacaios por meio dos quais ele age e confrontando sua maldade com corações heróicos, determinação e sabedoria, as maiores armas que possuem contra ele. A derrota da Força do Mal indica o fim da crônica – ao menos por enquanto.



Dependendo do escopo e da duração de sua campanha, pode ser que você não deseje utilizar Sauron como sua Força do Mal. Substituí-lo por outra pessoa – Saruman, um dos Nazgûl, um poderoso feiticeiro que vive no há muito esquecido Angmar e que agora reaparece em resposta ao retorno de Sauron a Mordor – é coisa simples. Simplesmente crie o PdN correto, dê a ele poder suficiente para esmagar e destruir os PdJs se eles o desafiarem diretamente, e então imagine que providências eles poderiam tomar para derrotá-lo. Analisar essas providências pode lhe dar um monte de idéias para capítulos, cenas e PdNs importantes. Afinal de contas, toda Força do Mal precisa de um plano de conquista e alguns representantes poderosos para executar o plano por ela.

## Muita Coisa em Risco

*"– Se ele a conseguir de volta, a valentia de vocês será inútil, e a vitória dele será rápida e completa: tão completa que ninguém pode prever o fim dela enquanto durar o mundo."*
*– Gandalf, O Retorno do Rei*

Os heróis de uma fantasia épica não se envolvem em aventuras triviais, escapadas insignificantes ou demandas fúteis. Por definição, uma fantasia épica envolve objetivos épicos. Os heróis estão tentando salvar o mundo e cada uma de suas aventuras está relacionada a esse objetivo. Ocasionalmente, surgem outros objetivos igualmente heróicos – como salvar hobbits capturados por orcs – mas graças ao poder do destino (ver abaixo) essas metas também se ligam de algum modo ao objetivo principal.

É claro que os heróis – os personagens dos jogadores na sua crônica – nem sempre percebem a importância ou a gravidade de seus objetivos imediatos. Enquanto você, o Narrador, sabe que eles precisam entregar uma mensagem aparentemente inocente para que se desencadeiem os acontecimentos que irão angariar-lhes um novo aliado, valioso e confiável – ou que eles têm de perseguir os abomináveis orcs para recuperar os hobbits, para que, por fim, entrem em conflito com Saruman e removam a ameaça que ele representa antes de confrontarem Sauron – pode ser que eles não tenham a menor idéia da verdadeira importância de

suas ações. Isso realça a tensão dramática da decisão, mas pode levá-los a fazer a escolha errada. Como Narrador, você deve estar preparado para estas dificuldades. Prepare-se com antecedência de modo a, seja qual for a decisão tomada pelos personagens, promover o objetivo global de salvar o mundo. Eles podem sofrer reveses por tomarem a decisão errada – poderiam ganhar um número menor de pontos de experiência, ou perder a ajuda de um PdN que não conseguiram salvar – mas não devem eliminar completamente a chance de sucesso a menos que tomem decisões completamente idiotas ou imponderadas.



## Preto e Branco

*"– Hoje você ouvirá tudo o que precisa para entender os propósitos do Inimigo. Não há nada que possa fazer, a não ser resistir (...). Mas você não está só."*
*– Elrond, A Sociedade do Anel*

Os personagens na fantasia épica são delineados sem nuances. O bem é Bom e o mal é Mal, e é fácil dizer quem se encaixa em cada categoria. Ao contrário de muitos RPGs, que usam a ambigüidade moral e o conflito como um elemento importante do cenário, o *RPG O Senhor dos Anéis* retrata uma divisão mais ou menos absoluta entre o Certo e o Errado. As ocasionais exceções – Saruman, por exemplo – ou ilustram a regra ou tornam-se vítimas da Força do Mal, ou ambas as coisas.

É especialmente importante certificar-se de que os personagens dos jogadores – os heróis e protagonistas da história que vocês estão criando – sigam esta regra. O meio mais rápido e seguro de destruir a atmosfera épica tolkieniana de sua crônica é ter personagens dos jogadores com conflitos morais significativos, crenças ou opiniões que difiram intensamente da norma heróica ou cujo comportamento torne questionável, na melhor das hipóteses, o papel dos mesmos como heróis. Dê uma boa olhada em "As Qualidades dos Heróis" nas páginas 50-51, se quiser alguma orientação sobre as características apropriadas para os personagens dos jogadores.

É claro que não há nada de errado com o fato de um personagem ter uma ou duas qualidades negativas menores, como o desejo esmagador de Boromir de proteger Gondor. Afinal, sobrepujar as próprias limitações é parte do que faz do personagem um herói. Qualquer um pode ser herói quando as coisas são fáceis. Mas esses defeitos do personagem não devem representar um aspecto tão importante de sua personalidade que possam impedi-lo de agir de maneira heróica. Apesar de seu desejo de usar o Anel contra Sauron, Boromir não tirou proveito das numerosas oportunidades de arrancar o Anel de Frodo. Apenas quando ele finalmente perdeu o controle de si mesmo – quando, em termos de jogo, ele se tornou Corrompido – é que ele tentou fazê-lo, e mesmo então, ele tentou persuadir Frodo antes de recorrer à força. Um personagem com um defeito como esse não prejudica sua crônica de modo algum. Mas alguém que "não vai parar por nada até conseguir o Anel" ou que "não dá a mínima para o que acontece às outras pessoas desde que ele se dê bem", para ficarmos apenas com dois exemplos, pode rapidamente arruinar a atmosfera de seu jogo.

De modo similar, orcs, meio-orcs e outros servos da Sombra são malignos. Não são incompreendidos, vítimas de culturas relapsas, membros tiranizados e oprimidos das classes inferiores, ou coisa que o valha. São malignos por escolha própria e não são capazes de se tornarem bonzinhos "nas devidas circunstâncias". Saruman, por exemplo, teve inúmeras oportunidades de mudar seu comportamento, e recusou todas elas. Orcs e trolls, por suas próprias naturezas, não são capazes de agir com bondade. Ao introduzir um grupo de "orcs legais" ou um "dragão camarada" em sua crônica, você estará destruindo tão completamente as pré-concepções sobre o funcionamento da Terra-média que é possível que sua crônica nunca se recupere.

## Heroísmo

*"– Levarei o Anel – disse ele. – Embora não conheça o caminho.*
*– Frodo, A Sociedade do Anel*

Uma boa maneira de se resumir o quadro "Qualidades dos Heróis" nas páginas 50-51 é essa última palavra: heróis. Os personagens apropriados à fantasia épica em geral, e ao *RPG O Senhor dos Anéis* em particular, são *heróis*. Eles não partem em aventuras e demandas em busca de auto-engrandecimento, dinheiro, fama, a oportunidade de se envolver numa boa luta ou coisas do gênero. Aventuram-se para servir a um bem maior, num espírito de auto-sacrifício para ajudar o mundo – assim como Frodo, ao concordar em levar o Anel ao Fogo, ou Boromir e os homens de Gondor ao lutarem para conter a Sombra. É claro que os heróis podem ganhar glória e fortuna ao longo do caminho, mas isso não constitui sua motivação para a aventura. Eles partem em aventuras porque é dessa forma que eles devem proceder para salvar o mundo.

Nos dias de hoje, em que muitas pessoas são céticas e desconfiam do governo e malandros aproveitam-se de tragédias e catástrofes para oprimir pessoas inocentes, pode ser difícil para os jogadores pensarem dessa maneira. Seria fácil criar um personagem cujas atitudes espelham a amargura, o ensimesmamento, a fome por poder e riquezas e o derreamento modernos. Mas tais atitudes são completamente inadequadas para os PdJs do *RPG O Senhor dos Anéis*. Pense por um momento nos integrantes da Sociedade. Algum deles encara o mundo com ceticismo, amargura ou raiva? É claro que não. Podem ocasionalmente passar por momentos de desespero, mas esse desespero sempre passa rapidamente ou dá lugar a uma determinação implacável de lutar até o último alento. Os personagens que cedem ao desespero, como Denethor, são trágicos e dignos de pena, mas não são heróis e muito menos bons personagens para os jogadores.

## O Herói Ingênuo

*"– Não sou talhado para buscas perigosas. Gostaria de nunca ter visto o Anel! Por que veio a mim? Por que fui escolhido?"*
*– Frodo, A Sociedade do Anel*

Em grande parte da ficção fantástica e épica, inclusive em *O Senhor dos Anéis*, há pelo menos um herói com uma qualidade adicional: ele é ingênuo. Descobre-se envolvido numa situação que não compreende, confrontado por pessoas e seres de imenso poder, e ele tem de dar o melhor de si com as poucas habilidades que possui. No épico do Prof. Tolkien, Frodo preenche esse papel, sendo que Merry, Sam e Pippin proporcionam apoio secundário.

Num romance, um personagem como esse oferece ao autor uma maneira de dizer ao leitor o que está acontecendo. O leitor encontra-se tão desinformado quanto o herói ingênuo e, à medida que os sábios magos, audazes guerreiros e os mestres da sabedoria explicam a ele o que está acontecendo, também educam o leitor. Ao longo da demanda que forma a premissa central da história, o herói ingênuo amadurece e aprende, livrando-se dos aspectos negativos de sua ingenuidade sem perder as qualidades da inocência e da bondade que a acompanham.

Além disso, uma das premissas centrais de *O Senhor dos Anéis* é que, por razões desconhecidas até mesmo dos Sábios, às vezes uma pessoa aparentemente fraca e desprovida – como Frodo ou Gollum – pode realizar grandes feitos que os grandes senhores, nobres e magos não poderiam. O enobrecimento daquilo que é desprezado é um elemento de muitas aventuras retratadas pela fantasia épica, particularmente nas obras de Tolkien.

A recriação desses aspectos da ficção fantástica em seu jogo pode ser difícil, na melhor das hipóteses. Primeiro, a maioria de seus jogadores, se não todos, provavelmente leu *O Senhor dos Anéis* – ou pelo menos assistiu aos filmes – e está razoavelmente familiarizada com o pano de fundo do mundo. É difícil fingir ignorância suficiente para interpretar o herói ingênuo. Segundo, mesmo se todos os jogadores tiverem informações básicas sobre as obras e o mundo de Tolkien, é improvável que algum deles conheça tão bem a Terra-média a ponto de encarnar sem esforço um papel semelhante ao de Gandalf e suprir os outros jogadores com as informações quando estas forem necessárias. Ou, melhor ainda, fazer isso quando você precisar que ele o faça e controlar-se quando você não precisar. Terceiro, para interpretar um herói ingênuo, um personagem geralmente precisa começar o jogo sem pertencer a uma ordem (ver página 79), ou como alguém menos poderoso e habilidoso que outros personagens, e muitos jogadores não gostariam de se colocar em posição tão desvantajosa. A menos que um de seus jogadores seja adequado ao papel e esteja disposto a representá-lo, talvez seja melhor debitar esse elemento às diferenças irreconciliáveis entre os jogos e os livros.

## A Demanda

*"Nesse momento, Elrond saiu com Gandalf, e chamou a Comitiva até ele. (...) – O Portador do Anel está partindo na Demanda da Montanha da Perdição."*
*– A Sociedade do Anel*

Quase que por definição, uma fantasia épica deve envolver algum tipo de demanda: uma missão da qual depende o destino do mundo. Isso pode ser, como em *O Senhor dos Anéis*, uma jornada física literal para se alcançar um determinado lugar e se executar uma tarefa da maior importância; ou pode se concentrar num objetivo mais amplo, como a criação de um exército dos Povos Livres para enfrentar a horda de orcs prestes a atacar um grande baluarte dos Sábios. Sem um objetivo assim grandioso, os personagens podem participar de uma história fantástica, mas não de uma história *épica*.

A demanda, porém, é mais do que simplesmente uma jornada física. É também uma jornada espiritual, ao menos para alguns dos personagens. Para Frodo, é a jornada desde seu desejo de que Bilbo tivesse matado Gollum até o ponto em que se mostra amigo da pobre criatura e, por fim, recusa-se a pegar em armas contra qualquer pessoa. Para Sam, é a jornada desde a servidão simples, porém leal, ao ponto onde ele se encontra preparado para assumir as responsabilidades do casamento, da paternidade e da liderança. Para Aragorn, é a mudança de Líder dos Dúnedain a Rei do Reino Reunido.

A incorporação desse elemento em sua crônica requer duas coisas: uma de sua parte e a outra da parte de seus jogadores. De sua parte, você precisa conceber e elaborar uma crônica que tenha um objetivo grandioso e épico como tema central. Não precisa ser uma meta tão descomunal como "destruir o Um Anel". Talvez seja "impedir que a maldade de Angmar ressurja mais uma vez", ou "derrotar o grande império oriental que agora ameaça Gondor." Mas deve ser um objetivo suficientemente claro e sério para que os PdJs o compreendam e não vacilem diante dele. Da parte dos jogadores, pelo menos um deles tem de criar um personagem capaz de empreender uma jornada espiritual relacionada, seja a passagem da ignorância à sabedoria, a pressuposição de algum grande direito hereditário, ou algo assim. Junte esses dois elementos e você estará destinado a criar uma maravilhosa demanda épica.

## Mágica Sutil e Poderosa

*"– Sou um servidor do Fogo Secreto, que controla a chama de Anor. Você não pode passar."*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

A mágica é uma parte importante e única da Terra-média, possuindo qualidades importantes que contribuem para aquele quê de especial do cenário. É discreta, impregnando boa parte do mundo de modos que os personagens são capazes de apreciar somente de forma semi-consciente, quando o conseguem. Mas nas mãos de um encantador, como um mágico ou um mago, a mágica pode se tornar um instrumento

poderoso. Com ela, um personagem pode acender fogueiras, assombrar seus inimigos, proteger seus aliados contra o mal, ou realizar muitos outros feitos prodigiosos. É muito mais do que simplesmente uma arma para se usar contra os adversários.

Para muitos, a mágica da Terra-média parece fraca ou de pouco poder, já que não permite a um mágico abater sem esforço os servos do Inimigo, desmoronar montanhas, invocar demônios ou transformar reis em fantoches estúpidos. Seria mais preciso dizer que a mágica da Terra-média é diferente, nem melhor nem pior que a magia de outros cenários fantásticos. A mágica da Terra-média, embora sutil, não obstante pode ser bastante poderosa. Vide os confrontos de Gandalf com o Balrog, Saruman e o Rei dos Bruxos.

Mas, mesmo os personagens dotados de grande poder usam-no o mais raramente possível. Escondem-no, renegam-no ou desprezam-no. O poder, de um modo geral, é corruptor e perigoso. Acalentá-lo com muita intimidade, como o fez Saruman, leva à ruína. Em termos mais concretos de jogo, o uso da magia pode revelar a localização ou o poder de um personagem e é cansativo. Mesmo os magos mais poderosos, como Gandalf, preferem conservar sua força, poupando-a para os momentos de real necessidade.

De muitas maneiras, esse é o tema da fantasia épica mais difícil de se introduzir no jogo. Os jogadores, tendo personagens dotados de poder, preferem fazer uso dele. Se conhecerem encantos como *Raio*, ou *Chama de Anor*, ou *Sono*, estarão inclinados a lançar esses encantos vez após outra, arriscando-se à Fadiga porque se divertem com o exercício do poder – muito embora, em situações similares, Gandalf tipicamente prefira contar com a perícia Intimidar ou sua espada Glamdring.

Se quiser que jogadores com personagens usuários de magia aceitem e sigam esse conceito da "renúncia ao poder", você pode encorajá-los de várias maneiras. Primeiro e antes de tudo, não elabore capítulos ou cenas nos quais eles não tenham outro recurso a não ser o uso de encantamentos. Se você os colocar em situações nas quais a invocação da magia é a única alternativa viável, é improvável que eles hesitem em recorrer a ela. Dê-lhes opções. Estruture suas aventuras de modo que encantos aparentemente insignificantes – como *Criar Luz* ou *Atear Fogo* – tornem-se úteis e importantes.

Segundo, certifique-se de que os encantadores tenham perícias e habilidades que eles possam usar além da mágica. Mesmo algumas poucas graduações em Combate com Armas, Inspirar, Intimidar, Combate de Alcance e outras perícias desse tipo já proporcionam alternativas ao encantamento, particularmente para os personagens que não podem se arriscar a perder Níveis de Fadiga. Quem sabe você possa suplementar essas habilidades com um ou dois objetos encantados menos importantes, aumentando sua utilidade potencial e ao mesmo tempo permitindo ao personagem se sentir como se estivesse usando mágica.

Terceiro, dê aos personagens usuários de magia tarefas importantes a serem cumpridas, de modo a tirá-los de situações nas quais poderiam abusar de seus poderes mágicos. Por exemplo, durante a Batalha dos Campos do Pelennor, Gandalf não estava no meio da batalha, usando fogo e raios para abater orcs, haradrim e nazgûl. Ele estava ocupado, reorganizando os defensores ao longo das muralhas, escoltando as carroças que traziam os feridos e impedindo Denethor de matar Faramir. Somente quando sua presença foi absolutamente crucial – quando Faramir precisou de ajuda para alcançar a muralha, quando o Rei dos Bruxos tentou entrar na Cidade – é que ele se envolveu no combate, e apenas por alguns momentos. Você pode fazer o mesmo, inventando tarefas importantes para ocupar os mágicos sem que isso exija o uso freqüente de encantamentos.



## Tragédia

*"– Bem, aqui finalmente (...) chega o fim de nossa sociedade na Terra-média. Vão em paz! Não pedirei que não chorem, pois nem todas as lágrimas são um mal."*
*– Gandalf, O Retorno do Rei*

Embora, em última instância, as fantasias épicas sejam contos de heroísmo, triunfo e maravilhamento, é freqüente que elementos sutis da tragédia intrometam-se na história, proporcionando um contraponto pungente para a vitória dos heróis. Em *O Senhor dos Anéis*, por exemplo, a derrota de Sauron significa a redução e a partida dos elfos. As mortes de Théoden e de muitos outros heróis também centralizam a atenção na natureza geralmente trágica da guerra e da vida.

Este elemento normalmente tem muito menos impacto numa crônica de RPG do que num conto. Embora os jogadores possam se tornar bastante dedicados aos seus personagens, a tendência é que estejam muito menos interessados nos PdNs, mesmo os mais importantes. Matar um PdN, ou infligir-lhe alguma outra tragédia, simplesmente não os afeta, a menos que você tenha feito um trabalho fantástico no desenvolver desse PdN, tornando-o uma parte das vidas dos personagens e demonstrando a importância dele para o mundo.

Pode ser que você tenha um pouco mais de sorte ao evocar o pesar entre os jogadores, se a tragédia atingir um, ou mais, dos personagens deles, mas certifique-se de que os jogadores em questão estejam dispostos a deixar você fazer algo assim com os respectivos personagens, ou então que eles próprios invoquem a tragédia por meio de decisões tolas. Mudar radicalmente o personagem de um jogador pode arruinar o jogo para ele.

A maioria dos jogadores resiste tanto quanto puder à mudança e às suas conseqüências. Se, por outro lado, você discutir a situação com um jogador e ele estiver disposto a assumir os desafios da interpretação apresentados por esta oportunidade, você pode prosseguir sem medo.

## Destino, Livre-Arbítrio e Profecia

*"– Não posso dizer de modo mais direto: Bilbo estava designado a encontrar o Anel, e não por quem o fez. Nesse caso você também estava designado a possuí-lo."*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

Talvez o tema mais nebuloso – e ainda assim o mais importante – da fantasia épica, e particularmente das obras de Tolkien, seja a existência do livre-arbítrio e de suas conseqüências.

Os "Povos Livres" não são assim chamados à toa. Possuem livre-arbítrio e devem exercê-lo com responsabilidade. Exceto no caso de criaturas como os orcs, feitas para serem malignas, sem qualquer escolha a não ser a de permanecer malignas, as pessoas racionais escolhem agir heroicamente ou maldosamente e têm de viver com as conseqüências de suas decisões. Mesmo a Força do Mal, Sauron, *escolheu* tornar-se maligno e assim permanecer, por meio do exercício de seu próprio livre-arbítrio. Ele é mal em parte porque tem a intenção de negar aos demais o livre-arbítrio.

Paradoxalmente, a fantasia épica também contém elementos intensos de predestinação e profecia que parecem negar o livre-arbítrio. Entretanto, quando aplicados, esses elementos não negam a importância do livre-arbítrio. Eles a intensificam. Bilbo e Frodo foram predestinados a possuir o Anel, mas a escolha do que fazer com ele foi deixada ao livre-arbítrio de ambos. As profecias e as predições podem incitar os personagens à ação, mas não os forçam a fazer nada. Os personagens devem decidir por si mesmos qual é o significado da informação e como fazer uso dela. Em contraste, a Força do Mal e seus servos geralmente tentam negar, evitar ou ainda explorar a profecia, o que apenas os impele a realizar ações imprudentes ou incorretas que levam ao cumprimento da profecia.

Para mais detalhes sobre o uso da predestinação e da profecia em seu jogo consulte a página 165.



# Conduzindo uma Crônica

Concluindo, aqui vão mais algumas sugestões de como conduzir crônicas de fantasia épica.



## Um Épico Antes do Épico

Pode parecer um pouco estranho ou difícil tentar criar uma história épica no período anterior à Guerra do Anel. O *Senhor dos Anéis* é, afinal de contas, um dos maiores épicos da literatura moderna. Segundo a perspectiva dos jogadores ou dos PdJs, o grande épico ainda está por vir.

Não deixe essa reflexão desencorajá-lo! Só porque os livros não mencionam nenhuma aventura épica durante esse período não quer dizer que elas nunca aconteceram. Significa apenas que notícias delas jamais chegaram aos ouvidos dos Sábios ou que eles decidiram não comentar em voz alta aquilo que vieram a saber. Você pode facilmente planejar sua crônica de modo que os acontecimentos mais importantes tenham lugar bem longe dos centros de civilização. Rumores de batalhas no Norte ou no Leste longínquos, por exemplo, podem jamais chegar a Gondor ou a Valfenda.

Mais importante do que tudo, quer alguém ouça ou não falar a respeito, ainda é possível criar uma história épica e grandiosa envolvendo o destino do mundo antes da Guerra do Anel. Muito embora o Anel esteja escondido em algum lugar, representando uma ameaça aos Povos Livres, ele não é o único perigo na Terra-média. Muitos dos possíveis inimigos mencionados em outros pontos deste capítulo e deste livro – os remanescentes de Angmar, os orcs do Norte, os Magos Azuis, poderosos feiticeiros orientais, e outros – poderiam surgir para colocar o Oeste em perigo. Quem sabe Sauron não poderia orquestrar um ataque destes num esforço para enfraquecer seus adversários. Usando isso como pano de fundo, você e seus jogadores podem criar maravilhosas histórias épicas, muito embora um outro épico, igualmente importante, esteja à espreita.

## Um Jornada de Muitos Passos

*"– Mordor! – murmurou ele quase sem fôlego. – Se devo ir para lá, gostaria de poder ir logo e pôr um fim a tudo isso!"*
*– Frodo, As Duas Torres*

Uma das dificuldades impostas pelos objetivos épicos às crônicas de jogo é que eles levam muito tempo para serem completados. Os PdJs não podem atravessar o mundo, abrir caminho à força por entre os exércitos de Sauron e alcançar Orodruin em apenas duas ou três sessões de jogo. Idealmente, o desenvolvimento da ação deveria levar várias sessões de jogo, por meses e meses, até alcançar a conclusão definitiva da saga criada por vocês.

Mas muitos jogadores acham isso um pouco frustrante. Algumas vezes, é como se não estivessem fazendo qualquer evolução, nem chegando perto de cumprir seus objetivos. A conclusão épica não está simplesmente distante. Ela é remota, aparentemente irrealizável e inalcançável. Isso acaba com o entusiasmo e causa outros problemas.

Para contornar esse problema, estruture seu épico de modo a apresentar muitos outros objetivos menores ao longo do caminho. A conclusão definitiva do épico é apenas a culminação de uma série de triunfos – e algumas derrotas – obtidos pelos PdJs ao longo do caminho. Isso funciona melhor com arcos de histórias. Cada arco constitui uma parte da história como um todo, mas possui seu próprio "mini-objetivo", algo que os personagens podem enxergar e rapidamente atingir, relativamente falando.

Por exemplo, suponha que sua crônica concentre-se em evitar que a maldade de Angmar ressurja e domine Eriador. "Derrotar Carangul, o Feiticeiro Vermelho, herdeiro dos poderes e dos propósitos do Rei dos Bruxos" é o objetivo de seu épico. Mas isso vai levar muito tempo, então você cria uma série de histórias e arcos de histórias que dão aos personagens objetivos mais discretos durante a demanda. A crônica começa quando Elrond pede-lhes que descubram o que aconteceu a um guardião que havia desaparecido. Encontrar o guardião desaparecido e descobrir o que aconteceu a ele é o objeto do primeiro arco de histórias e a conclusão leva ao arco seguinte. Os personagens descobrem que um poder maligno foi despertado no Norte, capturou o guardião e venceu-lhe a determinação com feitiçaria, aliciando-o para suas próprias finalidades. E seus planos incluem conquistar Eriador.

Na segunda parte da crônica, o objetivo dos personagens é identificar esse poder e frustrar-lhe os planos de modo a ganhar tempo para organizar os Povos Livres numa oposição. Durante o segundo arco de história, eles procuram obter mais informações sobre esse poder, começam a suspeitar que se trata de Carangul, e têm um confronto inicial com ele, do qual ele foge. Durante esse encontro, você estabelece o terceiro arco de histórias.

O terceiro arco começa logo depois do confronto, quando os PdJs percebem a importância de uma pista deixada por Carangul. Ele está reunindo um grande exército de orcs, particularmente em Gundabad. Se os personagens não descobrirem um jeito de destruir ou derrotar esses orcs, não restará esperança de resistência para o Norte. Agora eles têm um novo objetivo: empreender uma jornada até Gundabad e descobrir uma maneira de eliminar a ameaça dos orcs.

Mas isso não basta para derrotar Carangul. Ele ainda tem grandes poderes e uma força constituída de outros orcs, animais cruéis e trolls, nas proximidades de Carn Dûm. O objetivo do arco de histórias final, e do épico como um todo, é confrontá-lo mais uma vez e derrotá-lo para todo o sempre.

Ao planejar uma crônica desse tipo, você mantém a atmosfera épica que deseja e evita que os jogadores acabem frustrados e contrariados por estar o objetivo tão distante. Isso também o ajuda a conduzir o jogo, já que você tem uma idéia geral de para onde a história está indo e pode mais facilmente planejar aventuras, deixar escapar pistas úteis e conduzir a narrativa.

*Capítulo Onze*

# Torres Altas e Salões Iluminados por Fogueiras

*"A Torre Escura tinha sido reconstruída, dizia-se. Dali o poder estava se espalhando em todas as direções (...)"*
*– A Sociedade do Anel*

Agora que você está ciente dos elementos da fantasia épica e de como eles funcionam no mundo do Prof. Tolkien, é hora de aprender um pouco mais sobre os detalhes práticos da narração de uma crônica: como planejar e, então, com seus amigos, criar maravilhosas histórias tolkienianas tendo como protagonistas os personagens dos jogadores.

## Papel do Narrador

Num grupo de pessoas jogando o RPG O Senhor dos Anéis, há alguém que se sobressai um pouco mais em relação aos demais: o Narrador. O Narrador não tem um personagem como os outros jogadores. Ao invés disso, ele é a pessoa que planeja os capítulos pelos quais se aventuram os PdJs, o que o transforma no principal, mas de forma alguma, o único arquiteto da história criada pelo grupo. Ele interpreta todos os PdNs que os PdJs encontram, atua como árbitro nas questões sobre as regras e mantém o jogo em andamento com a maior fluidez possível.

Ser o Narrador pode ser uma tarefa difícil. Você tem de preparar a crônica e depois preparar-se para conduzir cada capítulo da mesma, monitorar o que cada um dos jogadores está fazendo com os respectivos personagens e, às vezes, tomar decisões difíceis durante o jogo. Mas, é também uma das coisas mais compensadoras que você poderia jamais fazer como um aficionado por jogos. Permite que você libere sua criatividade e proponha demandas, inimigos, PdNs intrigantes e dúzias de outros detalhes que tornam o jogo tão especial para você e seus amigos. Em certo sentido, isso coloca você no banco do motorista, embora os jogadores ajudem a conduzir a história.



# Criando e Conduzindo a Crônica

Além de criar capítulos, como Narrador, você tem três grandes responsabilidades. Você precisa conhecer as regras, conhecer o cenário e manter o equilíbrio do jogo.

*Conhecer as regras* é bastante auto-evidente. Como Narrador, você tem de decidir como se aplicam as regras em qualquer caso, particularmente se este livro for pouco claro ou não tiver abrangido uma determinada situação que venha a surgir em sua história. Você também deve usar e interpretar as regras de maneira consistente, de modo que os jogadores não fiquem confusos e contrariados com as suas ações. Você não pode fazer isso se não compreender as regras em primeiro lugar. Antes de dar início a uma crônica, leia cuidadosamente o Capítulo Nove e certifique-se de compreendê-lo completamente.

*Conhecer o cenário* também é importante. Se vai conduzir uma crônica na Terra-média, você precisa saber alguma coisa sobre esse mundo senão a crônica não vai fazer sentido. Você tem de entender o que são Gondor e Arnor, em que medida os orcs diferem dos uruk-hai, os principais inimigos a enfrentar os PdJs, onde está localizado o Condado, e coisas assim. Este livro fornece boa parte das informações de que você precisa e, é claro, a própria obra do Prof. Tolkien (e os muitos livros de referência sobre ela) podem ajudá-lo a aprender quase tudo o mais. Procure também pela série de suplementos da Decipher na linha do *RPG O Senhor dos Anéis*.

*Manter o equilíbrio do jogo* é a parte mais complicada da sua função. "Equilíbrio de jogo" significa todos os personagens apresentarem a relação adequada entre si, em termos do que são e do que não são capazes de fazer. Cada um dos personagens dos jogadores deve ser aproximadamente tão poderoso e competente quanto os demais – a menos que um jogador consinta em ter um personagem mais fraco – e os inimigos por eles enfrentados fortes o bastante para desafiá-los, mas não fortes a ponto de os PdJs não terem a menor chance de derrotá-los. Não há regras para se manter o equilíbrio do jogo. É mais uma arte que você tem de aprender por meio da experiência. Mas não é tão difícil quanto parece. Depois de conduzir alguns jogos, você provavelmente desenvolverá um certo sentido para identificar quando algo é equilibrado (e, portanto, bom para o jogo) ou desequilibrado (e, portanto, poderia ter um impacto negativo).

# Crônicas e Capítulos

Depois de se decidir por narrar um jogo, você provavelmente vai estruturá-lo com o uso de *capítulos* e *crônicas*. Um capítulo é uma aventura isolada que às vezes ocupa apenas uma sessão de jogo; outras vezes, várias. Uma crônica é a soma total das aventuras conduzidas por você, protagonizadas pelo mesmo grupo de personagens dos jogadores e, tipicamente, centrada num único objetivo onipresente: destruir a ameaça que é Angmar, derrotar o reino de Sauron, fazer da Floresta das Trevas novamente um lugar seguro para os elfos e para os homens, ou coisas do gênero. Cada capítulo concentra-se em objetivos específicos, cada qual um passo em direção ao cumprimento do objetivo final da crônica. Desse modo, jogo a jogo, você e seus jogadores criam uma maravilhosa história de fantasia épica.

Por exemplo, considere os acontecimentos de *O Senhor dos Anéis*. A jornada da Sociedade desde Valfenda até o portão oeste de Moria compreenderia um capítulo. A viagem através de Moria, sua estada em Lórien, a passagem pelo Anduin e o rompimento da Sociedade são outros capítulos. Reúna esses capítulos – e os demais descritos ao longo da trilogia – e você terá uma crônica.

## Criando Crônicas

Em geral sua primeira tarefa como Narrador é tomar algumas decisões sobre a natureza da crônica que você deseja conduzir. Os vários tipos de crônicas – incluindo-se os limites temporais dentro dos quais você a ambienta e o objetivo principal da mesma – são discutidos a seguir. Você também precisa decidir se sua crônica será episódica ou seriada.

Uma crônica episódica apresenta relativamente poucas ligações entre os capítulos. Cada capítulo é protagonizado pelo mesmo grupo de personagens dos jogadores, mas as aventuras dos mesmos num capítulo não estão relacionadas ao que acontece num capítulo posterior e nem exercem forte influência sobre ele. Num capítulo, os personagens dos jogadores poderiam salvar os hobbits do Condado de um ataque de um bando errante de orcs. No seguinte, eles poderiam explorar Tharbad em busca de uma relíquia há muito perdida, sem qualquer explicação para o que aconteceu entre as duas aventuras ou qualquer relação entre elas.

Uma crônica seriada, por outro lado, estabelece fortes ligações entre os capítulos. Cada capítulo deriva do anterior, sendo que os acontecimentos de um capítulo afetam o que acontece no seguinte. Por exemplo, suponha que no primeiro capítulo os personagens salvem o Condado de um ataque dos orcs. Eles encontram uma estranha insígnia em um dos orcs. Imaginando que isso talvez seja importante, no segundo capítulo os heróis viajam até Bri para consultar um mestre da sabedoria conhecido de um dos personagens e, ao longo do caminho, são perseguidos por um animal cruel – que acabam matando – proveniente das Colinas dos Túmulos. No terceiro capítulo, o mestre da sabedoria diz a eles que a insígnia contém o símbolo desfigurado de uma estalagem que existiu outrora em Tharbad, de modo que os personagens empreendem uma jornada até lá para investigar. O que lá encontram leva-os, por sua vez, ao quarto capítulo, e assim por diante.

Em geral, conduzir uma crônica seriada exige mais trabalho de sua parte. Você tem de pensar à frente, planejar e preparar as coisas com um pouco de antecedência e assim por diante. Por outro lado, isso geralmente gera uma experiência de jogo mais satisfatória.

### Arcos de Histórias

Se você desejar alguns dos benefícios da crônica seriada mas não pode – ou não quer – investir a quantidade de trabalho necessária, você pode chegar a um meio termo com o uso de *arcos de histórias* em sua crônica. Um arco de histórias é um grupo de dois ou três capítulos que formam uma história própria. Os capítulos do arco são seriados, mas um arco de histórias durante

uma crônica não necessariamente precisa estar ligado diretamente a qualquer outro arco de histórias.

Por exemplo, os três capítulos descritos acima poderiam constituir o arco de histórias "O Mistérios dos Orcs de Eriador". Ao terminá-lo, você poderia dar início ao arco "Guerra nas Charnecas dos Trolls". O primeiro arco não tem nada a ver com o outro, mas cada arco inclui vários capítulos que seguem uns aos outros de forma seriada.

## O Cenário

*Você também deve pensar um pouco a* respeito do cenário de sua crônica. Basicamente, você tem duas opções. Você pode restringi-lo a uma parte da Terra-média, desenvolvendo essa região em detalhe de modo que seus PdJs tenham muito a fazer por lá, ou pode permitir que seus PdJs perambulem por uma extensão maior da superfície da Terra-média, indo aonde a aventura os levar.

A primeira opção tem várias vantagens. Ao desenvolver uma área extensivamente, você consegue criar um grau de verossimilhança maior em suas crônicas. Com este método, você sabe onde está tudo, o que deveria acontecer a seguir na história e como os PdNs importantes reagem às atividades dos heróis. Você também pode conscientizar mais os PdJs das conseqüências das respectivas ações. Se eles causarem algum mal não intencional, mesmo que por acidente, podem simplesmente fugir das repercussões. Entretanto, restringir os PdJs a uma pequena parte do maravilhoso quadro da Terra-média pode frustrar e contrariar os jogadores. Se eles quiserem visitar Valfenda ou Minas Tirith mas a história não os levar para lá, isso reduzirá a satisfação com o jogo.

Entretanto, criando uma crônica épica como o próprio *O Senhor dos Anéis*, você certamente pode satisfazer esse tipo de sede por viagens! Como foi mencionado no Capítulo Dez, um dos elementos da fantasia épica é a demanda, uma jornada tanto física quanto espiritual, de modo que não há nada errado em exigir que os heróis de sua *crônica percorram muitas e longas léguas* para alcançar seus objetivos – e, é claro, eles devem encontrar muitas aventuras pelo caminho. A desvantagem é que a mudança constante de cena de lugar para lugar impede que você algum dia desenvolva completamente qualquer local ou grupo de PdNs. No momento em que você começa a ter uma sensação real do lugar, os PdJs deslocam-se para outro. Uma campanha baseada em arcos de histórias minimiza um pouco esse problema, dando-lhe a oportunidade de desenvolver um pouco mais os cenários sem concentrar-se neles a ponto de ficarem monótonos.

Assumindo que você deseja que seus PdJs viajem um pouco, certifique-se de ter sempre em mente as regras relativas às viagens (página 251). Mas não deixe que o jogo se degenere em horas e horas de cálculos de tempo de viagem. Ao invés disso, tempere a jornada com encontros e aventuras. Antes de começar a crônica, crie uma lista de pequenas aventuras nas quais os PdJs possam se enredar no meio de suas jornadas. Algumas idéias incluem encontros com estranhos PdNs que podem ser perigosos mas possuem informações ou outros recursos que os personagens gostariam de ter; obstáculos naturais que os PdJs têm de vencer; emboscadas de inimigos que acontecem por mero acaso mais do que por qualquer esforço específico de encontrar e destruir os PdJs; ser enganado e lesado por um gatuno e depois ter de seguir-lhe a pista e recuperar os bens roubados; ou ruínas e artefatos esquisitos *que os PdJs não consigam resistir à tentação* de investigar.



## Criando Capítulos

Além de realmente narrar uma sessão de jogo, a maior parte de sua função como Narrador consiste em planejar e preparar capítulos para sua crônica. Para cada capítulo, você deve inventar uma história básica, criar os PdNs importantes – e talvez preparar uma ficha de personagem para cada um deles – a serem encontrados pelos personagens, estabelecer os desafios a serem vencidos pelos PdJs, tomar nota de como as regras se aplicam a situações específicas que poderão aparecer durante o jogo, e talvez até mesmo desenhar mapas a serem usados durante as batalhas. Quanto mais você planejar com antecedência, mais tranqüilo deve ser o jogo e maior deve ser a diversão, tanto a sua quanto a de seus jogadores.

Ao planejar um capítulo, não seja muito detalhista e nem muito rígido. Você não está tentando contar uma história aos personagens ou forçá-los a fazer o que você quer. Você está tentando criar uma história em grupo. Se planejar seu capítulo de modo que os jogadores tenham de fazer A, B e C em seqüência, você está arranjando encrenca. Se tem algo com o que você sempre pode contar ao conduzir uma aventura é que os jogadores estão fadados a fazer coisas inesperadas.

Pode ser que eles pulem A e passem direto a B. Pode ser que desejem fazer C antes de B. Pode ser que nem mesmo pensem em A, B e C, tecendo os planos D e E para ultrapassar os obstáculos que você colocou diante deles. Se você não estiver

preparado ou se tiver planejado seu jogo de maneira demasiadamente rígida, seu capítulo vai desmoronar assim que os jogadores deixarem os limites que você definiu para si mesmo. Você precisa estar pronto para dançar conforme a música e reagir a qualquer coisa que os jogadores fizerem. Às vezes, isso significa definir alguns detalhes de forma vaga – na melhor das hipóteses – ou anotar brevemente todas as contingências que você conseguir imaginar.

## O Modelo dos Três Atos

A título de orientação, pode ser que você queira considerar o uso do modelo de três atos empregado por muitos roteiristas. Programas de TV dentro de uma série são bastante similares a capítulos numa crônica.

No Primeiro Ato, a *Introdução* ou o "gancho", você envolve os personagens na história que planejou, apresentando-lhes os fatos introdutórios. Eles precisam conhecer os conflitos da história antes de poderem resolvê-los e este ato diz a eles o que precisam saber e que cursos de ação estão abertos para eles. Isso pode envolver algo tão complexo quanto uma longa história contada por Elrond, ou pode ser tão rápido e fácil quanto os personagens perceberem a aproximação de uma ameaça. Se a ação tiver início *in medias res* ("em meio às coisas"), melhor ainda. Isso sempre envolve rapidamente os personagens. Depois de descobrirem o que está acontecendo, os personagens podem começar a colher informações, planejar o que desejam fazer etc.

No Segundo Ato, a *Confrontação*, os personagens realmente confrontam de algum modo o conflito principal da história. Podem fazer isso diretamente (como numa batalha) ou indiretamente (por exemplo, conversar com um mestre da sabedoria para aprender mais sobre a ameaça que se encontra diante deles). A natureza da confrontação, como a do próprio conflito, depende do tipo de história que você estiver contando.

Idealmente, a primeira metade do Segundo Ato envolve pré-conflitos menores, testes de hipóteses e a reunião de informações, enquanto a parte principal da confrontação tem lugar na última metade. Em algum momento durante este ato – geralmente bem entre as duas metades – surge o "ponto médio" do ato, quando a história sofre algum tipo de reviravolta. Pode ser que os personagens descubram que aquilo que parecia ser um problema simples é, na verdade, emaranhado e complexo, ou o caçador torna-se a caça, ou os PdJs descobrem uma informação crucial que altera suas opiniões sobre a situação.

No Terceiro Ato, a *Resolução*, você narra os acontecimentos para conduzir a história em direção à emocionante conclusão. Os PdJs descobrem o resultado de suas ações e reagem a elas e ao que quer que tenha ocorrido no ponto médio. Mais importante ainda, eles devem passar da reação à prevenção. Agora que estão cientes do verdadeiro tamanho do problema, podem partir para a ofensiva e solucioná-lo. A essa altura, os PdJs devem sentir como se tivessem um certo controle sobre o curso que os acontecimentos podem tomar. No mínimo, eles devem saber exatamente o que precisam fazer para resolver a história.



## Cenas

Os tijolos de seu capítulo, e de cada ato no Modelo dos Três Atos, são as *cenas*: situações discretas envolvendo personagens específicos em cenários específicos. Por exemplo, durante a jornada da Sociedade desde Valfenda até Moria, algumas das cenas incluem as tentativas de se evitar os *crebain* espiões, o esforço para atravessar o Passo do Chifre Vermelho (e sobreviver à nevasca), a luta contra os lobisomens e a tentativa de abrir o portão oeste de Moria.

### Propósito das Cenas

Cada cena deve ter um objetivo. Os Narradores, particularmente os iniciantes, têm a tendência de planejar as cenas em torno de determinadas imagens ou de determinados acontecimentos dramáticos. Não há nada de errado com isso. A maioria das cenas, afinal de contas, deve ter algo dramático em andamento. Mas, a menos que a cena tenha um papel a representar em sua história, isso provavelmente não é necessário.

Saber qual o propósito de uma cena também ajuda bastante ao se conduzir o capítulo. Se você tiver identificado o propósito de uma cena como "introduzir um conflito baseado em dissimulação" (os personagens precisam atravessar sorrateiramente um acampamento de orcs para continuarem sua jornada), você pode se certificar de que reuniu tudo de que precisa para conduzi-la (um mapa do acampamento, as fichas de personagem dos PdNs importantes que os personagens podem encontrar etc.) e que incluiu tudo de que os personagens precisam para ter sucesso (um vigia olhando na direção contrária de modo que eles possam passar sorrateiramente e com sucesso, um PdN uruk que tenha a oportunidade de desmascará-los, ou qualquer outra coisa). Além disso, é provável que você tenha menos trabalho para manter os jogadores na pista certa. Se eles começarem a sair pela tangente ("Ei, enquanto a gente tá por aqui, vamos matar aquele nazgûl!"), você pode encontrar maneiras de refreá-los e manter a história em andamento, a menos que essa tangente deles melhore a história.

Entre os objetivos possíveis para as cenas incluem-se:

**Estabelecer a Atmosfera:** também chamadas "cenas cromáticas", essas cenas estabelecem a atmosfera que você deseja criar. Uma história contada por um PdN ou uma imagem especial descrita por você podem envolver os jogadores no clima apropriado.

**Criar, Introduzir ou Desenvolver o Conflito:** essas cenas apresentam aos personagens um problema a ser resolvido, um soldado inimigo de quem escapar, um obstáculo a ultrapassar, ou coisas do gênero. Depois que o conflito foi mostrado aos participantes, as cenas posteriores o desenvolvem, alterando a relação entre os PdJs e os principais PdNs, resolvendo parte do problema ou piorando as coisas.

**Apresentar um Mistério ou Levantar uma Questão:** cenas como esta conscientizam os personagens de alguma falha em seu conhecimento, geralmente relacionada às ações ou motivações de um antagonista. Você também pode usar cenas como esta para desviar ou redirecionar os personagens, quem sabe conduzindo-os de volta à trilha correta quando eles saírem do curso.

**Responder a uma Questão ou Resolver um Conflito:** se os personagens não resolverem, ou não conseguirem resolver, um conflito ou responder a uma pergunta na cena em que estes foram introduzidos, você precisa de uma cena na qual eles possam pôr fim à questão.

**Fornecer Informações:** algumas cenas simplesmente fornecem informações. Podem variar desde uma cena introdutória na qual um senhor élfico fala ao personagem sobre um grande mal que ele deve impedir, até cenas complexas de investigação nas quais os personagens reúnem notícias e pistas.

**Desenvolvimento de PdJs e PdNs:** algumas cenas concentram-se em um ou mais personagens – sejam PdJs ou PdNs – permitindo a você e aos jogadores trazer à luz facetas das personalidades e habilidades desses personagens, desenvolvendo-as mais ainda.

**Pura Diversão:** algumas cenas existem pura e simplesmente em função de seu valor cômico ou para dar aos jogadores a oportunidade de se divertirem. Proporcionam um intervalo despreocupado em meio a preocupações mais sérias.



# Elementos das Histórias

O Capítulo Dez discute os temas básicos subjacentes à fantasia épica, particularmente em *O Senhor dos Anéis*. Mas as histórias têm mais elementos além do tema.

## O Elenco de Apoio

*"– Os Grupos Errantes vão saber de sua viagem, e aqueles que têm poder para o bem estarão vigiando."*
*– Gildor, A Sociedade do Anel*

Praticamente em qualquer aventura, os personagens dos jogadores encontram outras pessoas: personagens do Narrador (PdNs), personagens cujo papel você, como Narrador, interpreta. Podem variar de inimigos e obstáculos (os nazgûl, Bill Samambaia) a protetores e ajudantes (Glorfindel, Elrond, Galadriel), e aliados (Príncipe Imrahil, Halbarad). Por terem um papel tão importante em suas histórias do *RPG O Senhor dos Anéis*, você pode melhorar suas aventuras dando atenção especial aos PdNs que criar.

Primeiro, considere o fundamental. Qual é o nome do PdN? Qual é sua aparência? De onde ele vem? O que ele é capaz de fazer? Quanto mais significativo o PdN, mais importantes esses pequenos detalhes. Nenhuma pessoa de importância deveria aparecer em suas histórias sem uma identidade. Saber quem e como ele é ajuda você a interpretá-lo apropriadamente e faz com que os jogadores entendam que ele é importante.

Em seguida, reflita sobre o papel do PdN em sua história. Em resumo, por que ele está ali e o que deseja? Em geral, os PdNs encaixam-se em um dentre quatro papéis: antagonistas, motivadores, complicadores e facilitadores. Os antagonistas são inimigos, pessoas que por algum motivo desejam atrapalhar ou prejudicar os personagens dos jogadores. Os motivadores servem para envolver os personagens numa história ou subtrama, para acender-lhes o interesse numa determinada situação, ou algo do gênero. Os complicadores dificultam de algum modo as vidas dos PdJs, fornecendo, talvez, obstáculos menores que os PdJs devem contornar. Os facilitadores, por outro lado, ajudam os PdJs a cumprirem suas demandas. Ao decidir em que categoria (ou categorias) encaixa-se um PdN, você pode determinar a melhor maneira de introduzi-lo na história.

Terceiro, determine os objetivos e motivações pessoais do PdN, os quais geralmente podem ser derivados naturalmente do papel dele. Por exemplo, o objetivo da maioria dos antagonistas é matar, prejudicar ou desviar os heróis. Mas, às vezes, os PdNs têm motivações adicionais ou secundárias que afetam a maneira de interpretá-los ou a forma como eles reagem às ações dos PdJs.

Você não precisa preparar um ficha de personagem completa para cada PdN encontrado por seus heróis. Simplesmente tome nota das informações cruciais sobre o PdN. Se houver uma boa chance de que o PdN se envolver numa briga com seus PdJs, certifique-se de anotar os atributos e perícias orientados para o combate do mesmo. Se a intenção é usá-lo para inspirar ou motivar os PdJs, você pode simplesmente tomar nota do Porte ou da perícia Persuadir do PdN. Somente os PdNs mais importantes – particularmente aqueles que você tem a intenção de usar várias vezes – precisam de anotações completas. As fichas de personagem são reservadas em grande parte para os PdJs, sobre quem você vai querer saber tudo.

## Regras do Drama Tolkieniano

Como Narrador, você quer que suas histórias tenham um toque de Tolkien: a atmosfera, o ritmo e aquele quê especial que você encontra e adora nos livros de Tolkien. Tendo em mente estas "regras do drama tolkieniano" enquanto planeja e narra os capítulos, você faz o possível para acertar a mão no sabor de sua crônica.

Além das sugestões específicas que veremos a seguir, duas diretrizes gerais sempre se aplicam à sua função de Narrador. Primeiro, adapte suas histórias aos tipos de ações dos personagens que você imagina ocorrer nas obras de Tolkien. Você consegue imaginar os personagens em *O Senhor dos Anéis* torturando prisioneiros para conseguir informações, passando horas a matar todos os orcs em algumas cavernas sob as Montanhas Sombrias, ou roubando cavalos dos beornings? É claro que não. São coisas nada heróicas de se fazer. Então, não coloque os personagens de seus jogadores numa posição na qual eles sejam obrigados a fazê-lo.

Segundo, forneça alternativas para o comportamento indesejado. Se você criar uma história na qual a única maneira dos PdJs conseguirem a informação de que precisam é torturando um prisioneiro, fica difícil culpar os jogadores por decidir fazer tal coisa. De modo similar, se a única opção viável para um personagem mágico é lançar um encantamento de ataque após o outro, você não pode jogar a culpa nele – muito embora isso não seja nada tolkieniano – já que você não deu a ele uma escolha. Você tem de dar alternativas e opções que permitam aos PdJs manter atitudes heróicas e agir de maneira heróica e adequada ao universo de Tolkien. O *RPG O Senhor dos Anéis* não é um jogo de luta interior e conflito moral, portanto, não apresente aos PdJs situações nas quais eles têm de se angustiar com as implicações morais das ações deles. A coisa certa e heróica a fazer deve ser aparente e deve dar aos personagens aquilo que desejam, mesmo que não o percebam imediatamente.

## Ritmo Tolkieniano

Nas obras de Tolkien, como em todo bom drama, a história flui no ritmo correto: nem muito rápido, nem muito lento. As cenas de ação, em particular, têm um ritmo excelente, transmitindo a sensação de urgência e perigo correta sem decair para o detalhamento entorpecente.

Você precisa aprender a conseguir esse mesmo ritmo em suas aventuras. Em grande parte, isso é uma arte, algo que você aprende com a experiência. Depois de narrar alguns capítulos, você deve ser capaz de identificar o ritmo apropriado para o seu grupo de jogadores, mas existem algumas dicas e alguns truques que podem ajudar.



## Evite Longos Planejamentos

Não deixe os jogadores atolarem em discussões e planos. Não há nada de errado em passar alguns minutos, ou mesmo uma hora, debatendo sobre o curso de ação adequado para uma aventura, batalha ou cena. Se todos estiverem se divertindo com a interpretação e a história progredir, deixe eles continuarem. Mas assim que os jogadores chegarem à melhor maneira de se abordar o problema, ou à solução final para o mistério, ou começarem a discutir por causa de detalhes insignificantes, interrompa-os. Isso não é construtivo nem proveitoso para uma boa narrativa. Encontre uma maneira de deixá-los saber que o plano já está bom, ou que encontraram a resposta correta, e então continue a aventura.

## Ritmo do Combate

Encontre maneiras de acelerar o combate. Nos romances de Tolkien, o combate e as batalhas são cenas emocionantes e de ritmo rápido. Infelizmente, nos RPGs, as cenas de combate levam mais tempo, pois envolvem muitas jogadas de dados. Mas existem maneiras de acelerar o ritmo do combate. Lembre-se que todas estas regras são completamente opcionais.

Primeiro, você não precisa de todos os parâmetros de jogo ou de uma ficha de personagem completa para todos os PdNs envolvidos numa batalha. Tudo o que você precisa são algumas anotações sobre os aspectos do personagem relacionados ao combate: Força e Agilidade, as perícias Combate com Armas e Combate de Alcance, e coisas assim. Se o PdN for apenas um dentre muitos PdNs semelhantes, como um integrante da horda de orcs, você pode tomar nota desses detalhes numa única folha de papel, numa tabela de fácil referência. Então, você simplesmente vai riscando cada um dos PdNs similares à medida que eles forem morrendo ou fugindo da batalha.

Segundo, no caso dos PdNs menos importantes, não se preocupe em controlar os pontos de ferimento e os Níveis de Ferimento. Esses PdNs servem como bucha de canhão. Não foram criados para oferecer aos PdJs uma oposição séria num combate singular, e sim para demonstrar a força do herói ao matar montes deles, como Boromir que matou 20 orcs antes de morrer, e Legolas e Gimli mataram mais de 40 deles cada um no Abismo de Helm. Ao invés do controle preciso, rotule-os como oponentes de um, dois ou três sucessos, dependendo da resistência que você quiser atribuir a eles. Um oponente de um sucesso morre assim que for atingido por um sucesso total ou melhor. Um oponente de dois sucessos morre depois de ter sido atingido por dois sucessos totais, ou um sucesso superior ou extraordinário. Um oponente de três sucessos é capaz de suportar três sucessos totais, ou um sucesso extraordinário – ou qualquer combinação de resultados melhor que isso – antes de morrer. Presume-se que um sucesso marginal atinge o adversário mas não com força suficiente para realmente feri-lo.

## Armas, Violência, Ferimentos e Cura

A tendência natural da maioria dos jogadores é armar e equipar seus personagens até os dentes. Carregam várias armas, usam as armaduras mais pesadas que são capazes de conseguir, e enchem suas mochilas com as mínimas coisas que acham que poderão vir a precisar.

Em contraste, tomemos como exemplo a Sociedade do Anel. Aragorn, que entrou na história carregando como arma apenas uma espada *estilhaçada*, leva consigo sua espada longa. Boromir também tem uma espada longa e um escudo. Gimli carrega um machado, Legolas um arco e uma faca longa, Gandalf sua espada encantada Glamdring, e os hobbits seus punhais. Somente Gimli e Frodo vestem armaduras. Em resumo, nenhum deles pode nem de longe ser classificado como alguém que está portando armamento pesado. Se você quiser que os PdJs de seu grupo sintam-se como personagens verdadeiramente tolkienianos, eles têm de fazer o mesmo. Encoraje esse tipo de comportamento enfatizando as regras de tolhimento na página 216 (quem sabe você opte até mesmo por aumentar as penalidades por cargas pesadas), conferindo pontos adicionais de experiência a personagens com armamento leve, e estimulando o uso da Coragem, de vantagens como Armadura de Heróis, e elementos semelhantes.

De modo similar, a maneira como os personagens usam suas armas geralmente difere da maneira como os personagens dos romances o fazem. Em geral, os personagens do jogo dão a impressão de ter a intenção de lutar com qualquer PdN que empine o narigão, sem considerar as chances de sucesso ou a impropriedade do combate. Mas os integrantes da Sociedade – e outros personagens de Tolkien – lutam apenas quando são obrigados a fazê-lo. Eles não ficam plantados na Câmara de Mazarbul, brandindo suas espadas até todos os orcs ou eles mesmos estarem mortos. Embatem-se com eles rapidamente para ganhar algum tempo e então saem correndo. Eles não começam a retalhar os Cavaleiros de Rohan assim que o primeiro encontro com Éomer fica um pouco tenso. Você precisa encorajar a mesma moderação e sabedoria da parte de seus jogadores (a) conversando com eles previamente para se certificar de que compreendam esse aspecto do jogo e (b) recompensando o comportamento apropriado e a interpretação adequada com pontos adicionais de experiência. Mais importante ainda, você deve criar roteiros que ofereçam algo mais para os personagens fazerem além de sacar as espadas e lutar. Ofereça-lhes uma saída: uma maneira de fugir de um adversário que obviamente é forte demais para eles no momento, um meio de negociar uma trégua ao invés de partir para o derramamento de sangue, ou um inimigo comum para unir povos hostis.

A ausência de armadura e a relativa falta de ênfase em longas seqüências de combate (fora as grandes batalhas) favorecem um outro elemento da obra de Tolkien: a minimização do dano aos personagens principais. Pense um pouco na Sociedade. Durante todas as suas aventuras, a maioria deles nunca sofre um ferimento sério. As exceções são Frodo (que é apunhalado por uma faca de Morgul e picado por Laracna), Gandalf (que luta com o Balrog até a morte) e Boromir (que tem uma morte heróica, flechado pelos orcs), mas esses ferimentos têm um propósito específico na trama. Não foram infligidos aleatoriamente. Aragorn, Gimli, Legolas, Merry, Pippin e Sam nunca se machucam. Sofrem um arranhão aqui e ali, mas jamais um ferimento capaz de retardá-los. É por isso que eles não têm de vestir 20 quilos de armadura cada um. Eles não precisam.

É claro que os jogos diferem dos livros. Em *O Senhor dos Anéis*, o Prof. Tolkien pode deixar seus personagens andarem por aí sem armadura porque ele controla os acontecimentos da história e pode garantir que eles não vão se machucar. Em seu jogo, você exerce o controle principal sobre o andamento da história, mas praticamente não tem controle sobre os protagonistas (os PdJs). Mas, você ainda pode usar este elemento do drama tolkieniano em seus jogos se fizer algum esforço. Como regra opcional, exceto quando enfrentarem um



adversário significativo – suficientemente importante para você dar a ele um nome e uma ficha de personagem parcial -, não cause dano aos PdJs. Jogue os dados para parecer que os está atacando, mas faça com que o ataque sempre erre o alvo. Se tiver de causar um ferimento, inflija apenas alguns pontos de dano e não deixe os personagens passarem do Nível de Ferimento Atordoado. É claro, que você não deve deixar os PdJs começarem a pensar que são invulneráveis. Se fizerem algo estúpido, como saltar em cima de 27 orcs, eles têm de sair machucados, bem machucados. Mas desde que os heróis joguem com inteligência e perícia, deixe-os prosseguir no jogo sem sofrerem muitos ferimentos graves. Do contrário, eles terão toda a razão para querer vestir aqueles 20 quilos de armadura.

A outra razão para você evitar infligir ferimentos sérios nos PdJs com freqüência é que existem relativamente poucas maneiras de curá-los. Ao contrário da maioria dos outros RPGs de fantasia, nos quais um encanto ou dois podem curar instantaneamente praticamente qualquer ferimento, no *RPG O Senhor dos Anéis*, tudo o que os jogadores têm a seu dispor é a perícia Cura, às vezes incrementada pelo *Encanto de Cura*. Nem mesmo a melhor jogada de Cura consegue curar instantaneamente um ferimento grave ou eliminar as penalidades a ele associadas. Se você reduzir um personagem ao estado Ferido ou Incapacitado, ele vai estar sujeito às penalidades associadas a este estado sobre os resultados dos testes por um bom tempo, e isso não é muito divertido para o jogador. Por isso, sempre que for razoavelmente possível, limite-se a arranhões e escoriações ao invés de infligir ferimentos sérios.

## Mágica

Como foi discutido em detalhes no Capítulo Sete, a mágica nas obras de Tolkien apresenta um quê de especial, um sabor e uma atmosfera resultantes de sua natureza rara, sutil e aparentemente de baixo poder. Poucos encantadores perambulam pela Terra-média – ao menos em comparação a muitos outros RPGs de fantasia – e eles não têm acesso a poderosos encantamentos de ataque ou coisas do gênero. Ao invés disso, muitos de seus encantos são utilitários. Conseguem criar luz, acender fogueiras, abrir e fechar portas, incrementar algumas habilidades dos personagens etc.

Se você colocar os usuários de mágica em situações nas quais tudo o que eles podem fazer é lançar um encantamento de ataque depois do outro, isso é o que eles provavelmente farão e o seu jogo não vai ter a menor aparência tolkieniana. Lembre-se, Gandalf não atravessou Moria fulminando orcs com raios a todo instante, nem usou seus poderes para intimidar o exército de Mordor diante dos portões de Minas



Tirith. Pelo contrário, ele se concentrou em ajudar seus companheiros, retardando o inimigo e enfrentando adversários que ninguém mais no campo de batalha conseguiria deter. Você deve estruturar seus capítulos de modo a oferecer oportunidades similares aos encantadores. Crie situações nas quais a habilidade do encantador em atear fogo, levar a luz a lugares escuros, ou invocar animais para serem utilizados como mensageiros sejam cruciais para a história. Desse modo, o jogador sente que seu personagem é tão importante para o sucesso do grupo quanto qualquer outro herói, mesmo que ele não seja capaz de matar tantos orcs.

# Tipos de Crônicas

*"– É chegada a hora do povo do Condado, quando deve se levantar de seus campos pacíficos para abalar as torres e as deliberações dos Grandes."*
*– Elrond, A Sociedade do Anel*

Dado o tamanho e a história da Terra-média, existem muitas possibilidades para quando e onde ambientar sua crônica. As seções a seguir descrevem várias das opções mais comuns, mas não são as únicas. Se você tiver uma idéia melhor, ou seus jogadores sugerirem uma época ou um cenário que eles apreciariam mais, sinta-se à vontade para tentar essas idéias ao invés das que são fornecidas aqui.

## Antes da Guerra

Talvez o período mais interessante para situar sua crônica seja entre 2942-3018 TE, o intervalo de 76 anos que existe entre Bilbo encontrar o Um Anel e Frodo partir na Demanda da Montanha da Perdição. Muitos dos livros para o *RPG O Senhor dos Anéis* situam-se nessa era.

A época antes da Guerra do Anel oferece muitas possibilidades para interpretação e aventuras. Como salientamos na citação que abre este capítulo, é uma época na qual o mal está ressurgindo mais uma vez no mundo. Sauron retornou a Mordor, mostrou abertamente, e está reconstruindo a Torre Escura. Orcs e trolls estão se multiplicando e aventurando-se fora de suas terras, e muitas outras coisas escuras e sombrias estão despertando nos rincões esquecidos da Terra-média. Os personagens dos jogadores têm a oportunidade de deter alguns desses males agora, antes que eles se tornem grandes e poderosos, ferramentas adequadas para a cruel mão de Sauron. Nesse sentido, sua crônica pode ter certas semelhanças com a Demanda de Erebor, que foi encorajada por Gandalf, em parte

para evitar que Smaug tivesse alguma influência na Guerra do Anel.

## Possibilidades de Aventuras

Os puristas podem argumentar que, já que as histórias descritas em *O Senhor dos Anéis* não mencionam grandes aventuras durante essa época, nenhuma poderia ter ocorrido. Mas só porque nenhum dos Sábios ouviu falar de outras demandas ou outros feitos heróicos, não significa que eles não tenham ocorrido. Muitas aventuras audaciosas e nobres podem ter tido lugar sem deixar registros e talvez os personagens dos seus jogadores sejam os heróis que delas tomaram parte.

Entre as muitas aventuras ou demandas possíveis que podem ser empreendidas por um grupo de personagens dos jogadores incluem-se:

**Angmar:** o terrível reino do Rei dos Bruxos, remotamente localizado no rincão setentrional das Montanhas Sombrias, caiu tempos atrás. Mas sua maldade ainda perdura e existem muitas ruínas da época em que esse reino guerreou contra os remanescentes de Arnor, na parte setentrional de Eriador, ou chegou a dominá-los. Quem sabe que horrores o Senhor dos Nazgûl pode ter deixado para trás e que agora emanam das ruínas para atormentar o povo que ainda vive naquela região da Terra-média? E que tesouros podem aguardar os aventureiros vitoriosos à altura do desafio?

Do mesmo modo, existem muitas ruínas das guerras contra Angmar em meio às colinas e vales que podem abrigar bandidos, tesouros esquecidos ou outras oportunidades de aventura.

**Males do Norte:** outros males, alguns originários de Angmar e outros não, também assombram o Norte. Como foi observado por Aragorn: "Sou 'Passolargo' para um homem gordo que vive num lugar a apenas um dia de marcha de inimigos que congelariam seu coração, ou deixariam sua pequena cidade em ruínas, se não fosse guardado continuamente." (*A Sociedade do Anel*) Das criaturas das Colinas dos Túmulos, o Velho Salgueiro Homem e os espíritos malignos que assombram a Floresta Velha, seja o que for que ronda as cidades esquecidas de Fornost Erain e Annúminas, existem muitos males a serem enfrentados e derrotados pelos heróis.

**As Montanhas Cinzentas:** esta cordilheira setentrional continua a ser o lar de dragões, dragonetes e, quem sabe, feras ainda mais abomináveis e cruéis. As mansões dos anões, há muito abandonadas, os covis de grandes dragões e estranhas tribos de homens vivem por ali, aguardando apenas que os aventureiros venham descobri-los.

**Minhiriath, Enedwaith e a Terra Parda:** essas regiões esparsamente povoadas de Eriador poderiam conter muitas oportunidades de se enfrentar o mal. A Terra Parda, habitada pelos desconfiados e normalmente perversos terrapardenses, definitivamente representa uma ameaça para a maioria dos aventureiros.

### Uma Cronologia do Final da Terceira Era

Para ajudá-lo a não perder de vista os acontecimentos desse período, construímos uma cronologia dos fatos significativos:

| Data | Acontecimentos |
|---|---|
| 2941 | Bilbo encontra o Anel; o Necromante é expulso de Dol Guldur; morte de Smaug; Batalha dos Cinco Exércitos; restauração do Reino Sob a Montanha. |
| 2944 | Bard reconstrói Valle e torna-se rei. |
| 2948 | Nasce Théoden, de Rohan. |
| 2949 | Gandalf e Balin visitam Bilbo no Condado. |
| 2951 | Sauron declara-se abertamente, começa a reconstruir Barad-dûr, e envia três nazgûl para ocupar Dol Guldur; Aragorn descobre seu verdadeiro nome e sua estirpe e conhece Arwen. |
| 2953 | A última reunião do Conselho Branco, na qual Saruman afirma que o Um Anel perdeu-se no Mar para sempre; Saruman começa a fortificar Isengard e a espionar Gandalf, Bri e o Condado. |
| 2954 | Orodruin irrompe em chamas; os remanescentes do povo de Ithilien abandonam a região. |
| 2956 | Aragorn conhece Gandalf. |
| 2957 | A partir deste ano, até 2980, Aragorn começa seu período de viagens, aventuras e treinamento, servindo sob disfarce a Ecthelion II de Gondor e ao Rei Thengel de Rohan. |
| 2977 | Bain, filho de Bard, torna-se Rei de Valle. |
| 2980 | Gollum encontra Laracna pela primeira vez. |
| 2984 | Denethor II torna-se Regente Governante. |
| 2989 | Balin e seus seguidores penetram Moria. |
| 2994 | Balin é morto, sua colônia em Moria é destruída. |
| 3001 | Bilbo dá o Anel a Frodo e deixa o Condado. |
| 3007 | Brand, filho de Bain, torna-se Rei de Valle. |
| 3009 | Gandalf e Aragorn começam sua caçada em busca de Gollum, que continua periodicamente até Aragorn capturá-lo em 3017. |
| 3018 | Frodo deixa o Condado. |
| 3019 | Guerra do Anel. |

**Orcs:** apesar da Batalha dos Cinco Exércitos ter reduzido severamente a população de orcs, eles estão se multiplicando mais uma vez nas montanhas e aventurando-se no exterior para atacar, pilhar e matar. A partir de seus fortes em Gundabad e no Monte Gram, e de seus valhacoutos sob as Montanhas Sombrias, eles estão criando encrenca por todo o Ermo, uma ameaça e um desafio que nenhum herói de verdade pode ignorar.

**Outros Males:** "Há muitos seres malignos e hostis no mundo, que têm pouco amor por aqueles que andam sobre duas pernas, e mesmo assim não são aliados de Sauron, mas têm seus próprios propósitos. Alguns estão no mundo há mais tempo que ele." (Aragorn, *A Sociedade do Anel*) Muitos outros animais cruéis, monstros e males persistentes afligem a Terra-média, oferecendo ao Narrador inúmeras possibilidades para a criação de aventuras.

## Perigos a Evitar

São muitas as vantagens de situar sua crônica nesse período, mas existem também algumas possíveis desvantagens de que você deve estar ciente. Conhecendo-as de antemão, você pode planejar com antecedência e assim evitá-las ou minimizar o impacto das mesmas sobre sua aventura.

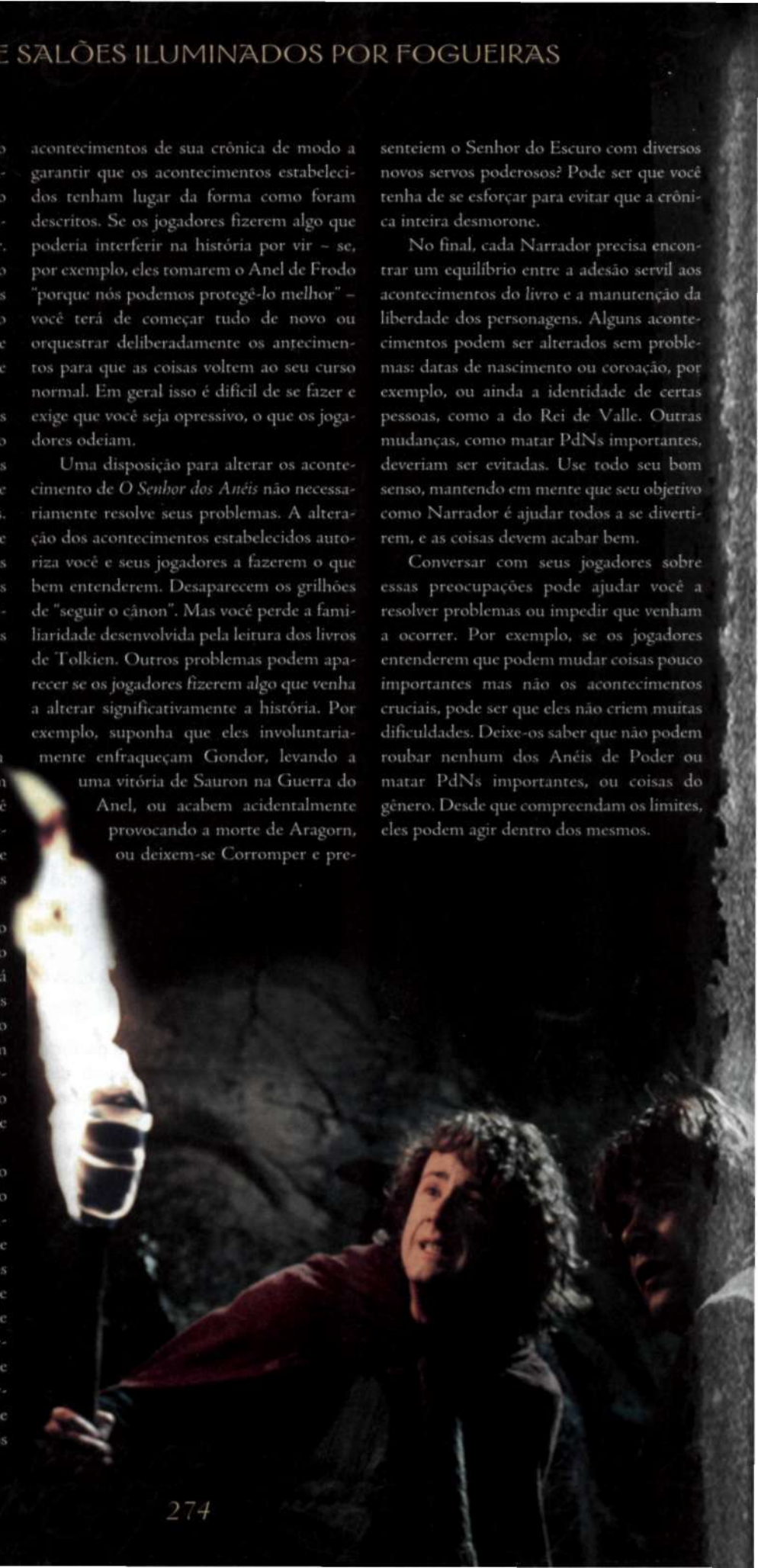
A principal dificuldade com o período anterior à Guerra do Anel é que, tendo lido a saga de Tolkien, você e seus jogadores já sabem o que está prestes a acontecer. Os jogadores sabem quando Frodo obtém o Anel, o que Gollum está tramando em vários momentos e quando a Guerra começa e termina. Para alguns aficionados, isso atrapalha significativamente a capacidade deles se divertirem com a brincadeira.

O que você precisa decidir, como Narrador, é se você tem ou não a intenção de ser fiel ao curso dos acontecimentos estabelecido ou está disposto a mudar o que acontece no épico. Recusar-se a alterar os acontecimentos do romance permite-lhe usar a história canônica como uma pedra de toque para o seu jogo. Os jogadores conhecem essa história e julgam-na familiar e reconfortante, o que pode ajudá-los a interpretar melhor. Entretanto, isso significa que você, como Narrador, precisa organizar os acontecimentos de sua crônica de modo a garantir que os acontecimentos estabelecidos tenham lugar da forma como foram descritos. Se os jogadores fizerem algo que poderia interferir na história por vir – se, por exemplo, eles tomarem o Anel de Frodo "porque nós podemos protegê-lo melhor" – você terá de começar tudo de novo ou orquestrar deliberadamente os antecimentos para que as coisas voltem ao seu curso normal. Em geral isso é difícil de se fazer e exige que você seja opressivo, o que os jogadores odeiam.

Uma disposição para alterar os acontecimento de *O Senhor dos Anéis* não necessariamente resolve seus problemas. A alteração dos acontecimentos estabelecidos autoriza você e seus jogadores a fazerem o que bem entenderem. Desaparecem os grilhões de "seguir o cânon". Mas você perde a familiaridade desenvolvida pela leitura dos livros de Tolkien. Outros problemas podem aparecer se os jogadores fizerem algo que venha a alterar significativamente a história. Por exemplo, suponha que eles involuntariamente enfraqueçam Gondor, levando a uma vitória de Sauron na Guerra do Anel, ou acabem acidentalmente provocando a morte de Aragorn, ou deixem-se Corromper e presenteiem o Senhor do Escuro com diversos novos servos poderosos? Pode ser que você tenha de se esforçar para evitar que a crônica inteira desmorone.

No final, cada Narrador precisa encontrar um equilíbrio entre a adesão servil aos acontecimentos do livro e a manutenção da liberdade dos personagens. Alguns acontecimentos podem ser alterados sem problemas: datas de nascimento ou coroação, por exemplo, ou ainda a identidade de certas pessoas, como a do Rei de Valle. Outras mudanças, como matar PdNs importantes, deveriam ser evitadas. Use todo seu bom senso, mantendo em mente que seu objetivo como Narrador é ajudar todos a se divertirem, e as coisas devem acabar bem.

Conversar com seus jogadores sobre essas preocupações pode ajudar você a resolver problemas ou impedir que venham a ocorrer. Por exemplo, se os jogadores entenderem que podem mudar coisas pouco importantes mas não os acontecimentos cruciais, pode ser que eles não criem muitas dificuldades. Deixe-os saber que não podem roubar nenhum dos Anéis de Poder ou matar PdNs importantes, ou coisas do gênero. Desde que compreendam os limites, eles podem agir dentro dos mesmos.



## Outras Possibilidades de Crônicas

O final da Terceira Era não é a única época interessante para uma crônica emocionante.

### A Guerra do Anel

Se você estiver disposto a alterar os acontecimentos de *O Senhor dos Anéis* (ao menos um pouco), você pode situar sua crônica durante a Guerra do Anel ao invés de antes da mesma. Nesse caso, os PdJs provavelmente assumem os papéis dos principais heróis na saga da Terra-média. Ao invés de Gandalf, Aragorn e Frodo empreenderem a demanda para salvar o mundo, seus personagens o fazem. Eles podem optar por seguir basicamente o mesmo curso de ação dos heróis no livro, ou podem tentar um método completamente diferente. Eles é que decidem!

Alternativamente, você pode criar uma crônica que tem lugar nos bastidores do livro. Nesse caso, as aventuras dos PdJs ocorrem ao mesmo tempo – e, ocasionalmente, até nos mesmos locais – que os acontecimentos descritos no livro, mas envolvem atividades que não estiveram no palco central da saga de Tolkien. Por exemplo, eles poderiam participar da Batalha de Valle, manter a linha durante a Batalha dos Campos do Pelennor, numa parte do campo distante de Aragonr e Éomer, ajudar Elfhelm e suas forças a expulsar os orcs e os orientais de Anórien, ajudar Aragorn a derrotar os Corsários de Umbar, juntar-se a Galadriel e Celeborn na luta contra as forças de Dol Guldur, ou coisas assim. Se ler *O Senhor dos Anéis* cuidadosamente, você será capaz de encontrar muitas outras oportunidades para esse tipo de capítulo.

Se precisar, você pode ainda inventar alguns acontecimentos especificamente para sua própria campanha. Pode ser que os PdJs tenham de liderar uma pequena força de soldados para atocaiar uma força muito maior de orcs e haradrim que se aproxima de Minas Tirith pelo sul, de modo que os Capitães do Oeste possam alcançar o Morannon sem impedimentos. Ou talvez alguns clãs poderosos dos terrapardenses venham a se reagrupar depois da derrota no Abismo de Helm e decidam atacar Rohan enquanto os Cavaleiros lutam nos Campos do Pelennor, e os PdJs precisem encontrar uma maneira de impedi-los. As possibilidades são tão amplas e variadas quanto a própria Terra-média.

### A Quarta Era

*"(...) os ódios e maldades semeados por [Sauron] não haviam morrido, e o Rei do Oeste teve de subjugar muitos inimigos antes que a Árvore Branca pudesse crescer em paz."*
*– O Retorno do Rei*

O início da Quarta Era, durante o reinado do Rei Elessar, oferece muitas oportunidades intrigantes de aventura. Embora possa parecer que a maior aventura de todas já aconteceu, ainda há muito a se fazer.

Primeiro, como diz a citação acima, o fato de Sauron ter sido destruído não elimina o resultado dos milhares de anos que ele passou gerando a corrupção e o ódio. Muitas tribos orientais e sulistas continuam a ser inimigos implacáveis de Gondor, forçando o Rei a travar muitas batalhas contra eles antes de alcançar a paz completa. Seus PdJs podem se tornar os heróis centrais dessas guerras.

Também existe a possibilidade de alguém tentar tomar o lugar de Sauron. Os melhores candidatos são dois dos Cinco Magos que desapareceram no Leste e nunca mais se ouviu falar deles. Embora possam ter ido até lá para ajudar os orientais a resistir aos estratagemas de Sauron, é possível que tenham acabado vítimas da ganância e da avidez pelo poder, assim como Saruman.

### Interpretando a Sociedade

Se você jogou o *Jogo de Aventura e Interpretação O Senhor dos Anéis*, já conhece o conceito de se interpretar os próprios heróis do livro. Você pode continuar fazendo isso, se assim o preferir. *O Livro de Referência da Sociedade do Anel*, disponível no mesmo lugar no qual você comprou este livro, contém as fichas de personagem completas para Gandalf, Gimli, Sam e todos os outros membros da Sociedade do Anel. Você pode deixar os jogadores usarem-nos como PdJs se quiser.

A vantagem de se interpretar os membros da Sociedade é que os jogadores já sabem como eles são. A partir da leitura dos livros ou por terem assistido aos filmes, eles sabem como Gandalf pensa, como Aragorn age, quais são as motivações de Boromir etc. A desvantagem é que isso priva os jogadores da oportunidade de exercitar a própria criatividade em relação a construir os próprios personagens. Você poderia equilibrar as coisas deixando que os jogadores adotassem os papéis conhecidos da Sociedade em algumas aventuras, e depois fazer com que eles mudem para seus próprios personagens assim que tiverem aprendido as regras.

As fichas de personagem em *O Livro de Referência da Sociedade do Anel* são muito mais detalhadas do que as do *Jogo de Aventura*. Não deixe que isso te confunda ou atrapalhe. Você não precisa usar todas as habilidades e perícias das fichas de personagem se não quiser. Se preferir, você pode começar lentamente, usando apenas algumas das habilidades dos personagens, aquelas que forem iguais às habilidades das fichas de personagem do *Jogo de Aventura*. À medida que você for se familiarizando com todas as regras do *RPG O Senhor dos Anéis*, poderá acrescentar mais habilidades até os jogadores estarem interpretando personagens completos.

Sendo encantadores poderosos, poderiam facilmente assumir o controle dos exércitos de Sauron e tentar voltá-los contra o Oeste enfraquecido pela guerra. Se essa idéia não é do seu gosto, você poderia fazer com que a Boca de Sauron sobrevivesse à queda de Barad-dûr, ou poderia criar um poderoso feiticeiro oriental, um líder dos orc ou um príncipe sulista para servir como o principal inimigo em sua crônica.

Existem muitos outros males persistentes na Terra-média, e você pode construir uma crônica em torno dos esforços dos PdJs para erradicá-los. Mesmo depois da queda de Dol Guldur, a Floresta das Trevas continua escura e perigosa. Os redutos dos orcs em Gundabad e no Monte Gram ainda não foram conquistados e o mal ainda pode se esconder nas sombras do esquecido Angmar ou ao redor das ruínas de Fornost Erain. Mesmo sem o Balrog, os orcs e trolls de Moria são fortes. Os anões não podem reocupar seu antigo palácio enquanto todos seus adversários não tiverem sido mortos ou expulsos. Certamente será preciso muito trabalho duro, serão necessárias muitas aventuras arriscadas antes de os personagens poderem realmente dizer que a Terra-média está livre da Sombra.

## Crônicas Históricas

Se o final da Terceira Era ou o início da Quarta Era não tiverem qualquer apelo para você, tente uma era anterior. Uma crônica situada no início da Terceira Era – talvez durante os tempos inquietantes em que os remanescentes de Arnor lutavam entre si e o Rei dos Bruxos ameaçava o Norte – ela oferece muitas possibilidades de aventuras que representam pouco ou nenhum perigo para o curso estabelecido dos acontecimentos no final da Terceira Era. Ou, quem sabe, seus PdJs possam ajudar Gondor a afugentar os carroceiros ou os balchoth.

Mas você pode voltar mais ainda no tempo se quiser. Durante a Segunda Era, tanto a Guerra dos Elfos e Sauron quanto a Guerra da Última Aliança oferecem aos PdJs a oportunidade de lutar diretamente contra o próprio Senhor do Escuro. Imagine-se partindo para a batalha ao lado de Gil-galad e Elendil, ou ajudando Elrond a fundar Imladris, ou fazendo parte do grupo de elfos encarregado de esconder de Sauron os Anéis de Poder menos importantes. Já que Tolkien forneceu poucos detalhes sobre essa era, você tem uma tela, cuja maior parte está em branco, sobre a qual criar suas próprias histórias.

Você poderia ainda viajar de volta à Primeira Era, quando os elfos lutavam contra Morgoth, o Grande Inimigo, para recuperar as Silmarils. Seus jogadores não podem interpretar personagens hobbits nesta era, e a maioria dos personagens da raça dos homens é composta de dúnedain – ou, mais precisamente, os antepassados dos dúnedain, mas este é o kit racial apropriado. Por outro lado, nesses tempos primevos, elfos, anões e homens são todos mais poderosos do que agora. Você deve provavelmente criar cada personagem com pelo menos cinco das 10 evoluções, se não mais, e pode ser que você venha a considerar a distribuição de outros bônus também: aumentos em atributos, opções de encanto adicionais etc.

## Crônicas Raciais

Se seus jogadores estiverem dispostos, você pode tentar criar uma crônica em torno de uma única raça. Todos os PdJs devem ser anões, por exemplo, e a crônica retrata a Guerra dos Anões e dos Orcs. Ou quem sabe sejam todos elfos, lutando para impedir





que a Sombra absorva a Floresta das Trevas. Você poderia até mesmo criar uma campanha apenas com guardiões, sendo os PdJs homens experientes que ajudam Aragorn a manter à distância os perigos do Norte. As possibilidades são limitadas apenas pela sua imaginação e pela disposição de seus jogadores em restringir as próprias idéias sobre os respectivos personagens.

# Experiência

*"– Perigosos para todos nós são os instrumentos de uma arte mais profunda do que a possuída por nós mesmos."*
*– Gandalf, As Duas Torres*

Os personagens no *RPG O Senhor dos Anéis*, como a maioria dos personagens no épico do Prof. Tolkien, não são estáticos. À medida que vivem experiências ao longo de suas aventuras, eles aprendem, amadurecem e tornam-se mais capazes e poderosos. Merry, Pippin e Sam, por exemplo, começaram a Demanda da Montanha da Perdição com muito pouco a contribuir em comparação com Aragorn, Boromir ou Gandalf. Mas, no final da história, Merry e Pippin haviam conquistado renome como guerreiros e Sam ficou famoso por ajudar Frodo a completar a demanda. Em termos de jogo, o amadurecimento e o desenvolvimento do personagem reflete-se na distribuição de *pontos de experiência*.

À medida que ganha experiência, o personagem tem a oportunidade de passar por evoluções e aumentar seus níveis em perícias, reações, atributos e outras habilidades. Usando opções de evolução, os jogadores revelam como sentem que os acontecimentos recentes do jogo afetaram o desenvolvimento contínuo de seus personagens. Ao formar e incrementar as características e atributos inatos de seus personagens, os jogadores adaptam-nos com o passar o tempo, simulando o desenvolvimento pessoal resultante das explorações de seus personagens.

## Adquirindo Experiência

Sempre que chegarem ao fim de uma aventura, uma demanda ou um capítulo, os personagens ganharão pontos de experiência. A quantidade de pontos recebida em função de uma determinada aventura depende do Narrador, que determina quantos deles distribuir com base na dificuldade da aventura e em outros fatores. Todo Narrador tem suas próprias preferências em relação a quantos pontos de experiência distribuir. Alguns concedem poucos pontos, de modo a manter o amadurecimento dos personagens lento e constante. Outros preferem ser mais generosos.

Dependendo do estilo pessoal do Narrador, os personagens podem receber experiência de duas maneiras: depois de cada teste individual, ou depois de cada capítulo. Se seu grupo usar o primeiro método, os jogadores terão mais coisas a registrar com que se preocupar durante o jogo. Se seu grupo empregar o segundo método, os jogadores terão de guardar os totais parciais de experiência durante todo o capítulo e somar tudo no final.

Independentemente de qual método é utilizado, as regras para a distribuição de experiência permanecem consistentes de um jogo para outro. Os personagens ganham experiência ao atingirem os objetivos de um capítulo ou de uma cena, com base no grau de excelência com que completaram tais objetivos e interpretaram seus personagens. Embora numerosos fatores possam alterar ou modificar as recompensas em experiência, os motivos básicos dessas premiações continuam constantes. Consulte a Tabela de Premiações em Experiência para ter uma idéia dos valores básicos dos prêmios.

## Experiência a Partir de Testes Bem Sucedidos

A maneira mais comum de ganhar experiência contínua durante um capítulo é completando-se testes relacionados à história. Quando um personagem é bem sucedido num determinado teste durante o jogo, ele ganha um número de pontos de experiência igual ao NA do teste. Os companheiros ganham metade desse total de experiência.

Na maioria dos jogos, a experiência adquirida ao se completar testes com sucesso deve provir exclusivamente de testes que tenham relevância ou influência na história ou nos objetivos da mesma. Por exemplo, um nobre não deveria receber pontos de experiência por cada fidalgote insignificante que ele dominar com sua oratória. Mas ele deveria receber pontos de experiência por convencer com sucesso um assistente hostil do rei a deixá-lo "bisbilhotar" os diários secretos do soberano, principalmente porque as pistas para um importante objetivo da história residem no interior desses mesmos documentos.

Obviamente, determinar os testes aplicáveis torna-se uma questão de julgamento. Os Narradores precisam ser justos com os jogadores, e ao mesmo tempo atender às necessidades da história. Tente espalhar testes importantes por todo os espectro de perícias do grupo. Se o mago sempre fizer todos os testes importantes relacionados à história, os outros jogadores ficarão rapidamente desiludidos. Para narrar um grande episódio, você precisa garantir que todos estejam participando. Os jogadores perdoarão muita coisa desde que sintam que tiveram uma participação pessoal no resultado da história.

Por último, alguns Narradores pedem aos jogadores para manter um registro geral dos tipos de testes em que seus personagens foram bem sucedidos durante o episódio. Embora não sejam cruciais, estes registros mostram-se úteis para se tentar justificar certas opções de evolução. Além disso, alguns Narradores impõem um limite de um teste de cada tipo por cena. Assim, se um personagem tiver sucesso em três testes críticos de Metalurgia numa única cena, ele receberá somente pontos de experiência

### TABELA 11.1: OPÇÕES DE EVOLUÇÃO

| Opções | Efeito/Aperfeiçoamento |
|---|---|
| 1 | Perícia de Ordem: +1 graduação em qualquer perícia de ordem. |
| 1 | Perícia Racial: +1 graduação em qualquer perícia racial. |
| 1 | Especialidade: uma nova especialidade em qualquer perícia possuída pelo personagem. |
| 2 | Vantagem: ganhe uma nova vantagem, ou aperfeiçoe uma vantagem que o personagem já tem. |
| 2 | Perícia Extra-ordem: +1 graduação em qualquer perícia extra-ordem. |
| 2 | Renome: Renome +1 (acrescentado ao Renome básico). |
| 2 | Reação (Preferencial): +1 à reação preferencial do personagem. |
| 3 | Reação (Não preferencial): +1 a qualquer reação que o personagem não dê preferência. |
| 3 | Habilidade de Ordem: ganhe uma nova habilidade especial de ordem, ou aperfeiçoe uma habilidade que o personagem já possui. |
| 3 | Coragem: +1 ponto de Coragem. |
| 4 | Atributo (Preferencial): +1 em qualquer um dos atributos preferenciais do personagem (acrescentado ao atributo básico). |
| 5 | Atributo (Não preferencial): +1 em qualquer um dos atributos não preferenciais do personagem (acrescentado ao atributo básico). |
| 5 | Saúde: +1 ponto de Saúde. |
| 5 | Nova Ordem: entre para uma nova ordem básica ou de elite. |

devidos a um deles (normalmente o teste com o NA mais alto).

## ALCANÇANDO OS OBJETIVOS DA HISTÓRIA

Os personagens também ganham experiência ao alcançar os objetivos primários e secundários da história, bem como as metas de cada cena ao longo do percurso. Esses objetivos podem envolver a resolução de advinhas, a interação com personagens específicos do elenco de apoio, ou a frustração dos planos nefandos de um inimigo ou rival.

### O Objetivo Primário

Este capítulo inclui diretrizes para a criação de aventuras e crônicas épicas situadas na Terra-média. Ao planejar os capítulos individuais, o Narrador normalmente cria para cada um deles um objetivo primário – a trama principal – e um secundário – a subtrama – a serem alcançados pelos personagens.

O grupo de personagens como um todo deve receber 1000 pontos de experiência por derrotar ou sobrepujar o objetivo primário de um capítulo. Observe que a premiação em experiência é dividida entre os participantes; os 1000 pontos de experiência não vão ser dados a cada personagem.

Em certos casos especiais, entretanto, pode ser apropriado pender a balança dos prêmios em experiência em favor de um ou mais personagens. Embora essa prática não deva ser freqüente, o Narrador pode ocasionalmente utilizá-la para recompensar ações verdadeiramente excepcionais: um personagem que fez um sacrifício incomum, outro que salvou as vidas de todos os integrantes do grupo, ou outro ainda que resolveu sozinho a maioria dos problemas do capítulo.

### O Objetivo Secundário

O Narrador deve distribuir 500 pontos de experiência entre os personagens por eles terem sobrepujado o objetivo secundário de um capítulo (o suficiente para um único personagem ganhar metade de uma evolução). Como no caso do objetivo primário, essa experiência geralmente é dividida igualmente entre os personagens participantes. Mais uma vez, poderia ser apropriado pender a balança. O Narrador deve usar seus próprios critérios com base nas ações de cada um dos personagens durante o curso do capítulo.

### Metas das Cenas

Todo capítulo de jogo no *RPG O Senhor dos Anéis* é composto de uma série de cenas. As cenas tornam-se a base de um capítulo bem planejado, assim como nos romances de Tolkien. Além disso, cada cena normalmente atende a um propósito distinto. Estes propósitos podem ser tão diversos quanto o de estabelecer a atmosfera, criar ou resolver um conflito, levantar ou resolver mistérios ou perguntas, ou fornecer informações cruciais. Ao alcançarem com sucesso o objetivo da cena, conceda aos personagens 100 pontos de experiência. Favoreça um ou outro personagem se você sentir que a situação o justifica. Para mais informações sobre as cenas e seu planejamento, consulte a página 268.

## INTERPRETAÇÃO EXCEPCIONAL

Dependendo do estilo pessoal do Narrador e do tipo de jogo conduzido por ele, a boa interpretação pode ser tão importante quanto atingir os objetivos da história. Ao longo de um capítulo do *RPG O Senhor dos Anéis*, os personagens estão interagindo constantemente com o cenário e seus habitantes. Se sua versão particular do *RPG O Senhor dos Anéis* não enfatizar realmente a interpretação, o Narrador não é obrigado a distribuir pontos adicionais de experiência por se interpretar bem o papel. Entretanto, os jogadores que realmente adotarem seus personagens e também o cenário, os que "entrarem no personagem" e tentarem reagir às circunstâncias como fariam seus personagens, provavelmente merecem algo a mais no departamento experiência. Por outro lado, os jogadores que forçarem seus personagens a agirem contra o estereótipo ou a fazer coisas

## Tabela 11.2: Premiações em Experiência

| Condição | Prêmio em Experiência |
|---|---|
| Alcançar com sucesso um teste relacionado aos objetivos da história | NA do teste (companheiros ganham a metade desse total) |
| Alcançar com sucesso o objetivo primário do episódio | 1000 (a se dividir entre os personagens) |
| Alcançar com sucesso o objetivo secundário da história | 500 (a se dividir entre os personagens) |
| Alcançar com sucesso o propósito da cena | 100 (a se dividir entre os personagens) |
| O personagem foi interpretado excepcionalmente bem | especial (por personagem) |

que seus personagens nunca fariam, provavelmente não merecem nenhum bônus de experiência pela interpretação.

### Feitos Notáveis

Às vezes, os personagens fazem algo tão extraordinário, ou resolvem um problema de forma tão inteligente, que suas ações clamam por algum tipo de recompensa adicional. Nesse caso, dê a eles algo a mais pela originalidade. Os bônus raramente devem exceder os 100 pontos, mas se você sentir que são justificáveis, por favor, conceda-os para recompensar uma performance excepcional. Esse tipo de prêmio pode também ser apropriado no caso de personagens que vencem dificuldades intransponíveis ou enfrentam riscos extraordinariamente grandes.

## Gastando Experiência: Evoluções

Quando um personagem acumula 1000 pontos de experiência, o jogador pode gastar essa experiência para permitir que seu personagem passe por uma evolução. Uma evolução representa como o personagem amadureceu, aprendeu e se aperfeiçoou ao longo de suas aventuras. Ao passar por uma evolução, o personagem pode escolher cinco opções dentre as que se encontram na Tabela de Evolução.

Com suas opções, você pode aperfeiçoar os atributos e as reações de seu personagem, fazê-lo aprender novas perícias ou aperfeiçoar as que já possui, fazê-lo adquirir novas vantagens ou habilidades de ordem ou aperfeiçoar as que já possui, e assim por diante. Se for apropriado, o Narrador pode permitir que você compre um defeito para seu personagem quando ele evoluir, dando-lhe o direito de escolher uma sexta opção.

Algumas coisas exigem apenas uma opção. Outras exigem várias opções. Por exemplo, aperfeiçoar uma habilidade de ordem custa apenas uma opção para cada +1, enquanto adquirir um ponto adicional de Coragem custa três opções.

**Exemplo:** *O personagem de Christian, Menelcar, ganha 1000 pontos de experiência e assim passa por uma evolução como guerreiro, escolhendo cinco opções da Tabela de Opções de Evolução. Como Menelcar passou muito tempo em combate recentemente, Christian decide que seria apropriado adquirir a habilidade de ordem Calejado de Batalha. Isso custa três de suas cinco opções. Já que a perícia de Menelcar como guerreiro chamou a atenção de muitos senhores e nobres de Gondor, Christian decide gastar suas*



## TABELA 11.3: EXEMPLOS DE MOTIVOS PARA A PREMIAÇÃO EM RENOME

| MOTIVO | PRÊMIO |
|---|---|
| Salvar a vida de um PdN importante | Renome do PdN/5 (arredondado para baixo) |
| Salvar a vida de um PdN importante durante um encontro ou acontecimento rotineiro (diplomático, militar etc.) | +1 |
| Salvar a vida de um PdN importante durante um encontro ou acontecimento divulgado (diplomático, militar etc.) | +2 |
| Salvar a vida de um PdN importante durante um encontro ou acontecimento altamente divulgado (diplomático, militar etc.) | +3-5 ou mais |
| Frustrar os planos do servo, espião ou agente de um inimigo | Renome do Servo/5 (arredondado para baixo) |
| Frustrar os planos do servo, espião ou agente de um inimigo durante umencontro rotineiro ou em território inimigo | +1 |
| Frustrar os planos do servo, espião ou agente de um inimigo durante uma missão perigosa ou em território não hostil | +2 |
| Frustrar os planos do servo, espião ou agente de um inimigo durante uma missão vital ou muito próximo a agências de poder não hostis (o Regente de Gondor, por exemplo) | +3-5, ou mais |
| Demonstrar bravura incomum em meio ao combate contra um comandante renomado ou em face a uma grande adversidade | Renome do comandante/5 (arredondado para baixo) |
| Demonstrar bravura incomum no meio de uma batalha importante contra as forças da Sombra | +1 |
| Demonstrar bravura incomum no meio de uma batalha vital contra as forças da Sombra | +2 |
| Demonstrar bravura incomum no meio de uma batalha contra as forças da Sombra que mudará o mundo | +3-5 ou mais |
| Completar com sucesso uma negociação ou um tratado complexo e divulgado com um diplomata ou nobre renomado | Renome do diplomata/5 (arredondado para baixo) |
| Completar com sucesso uma negociação ou um tratado público e importante | +1 |
| Completar com sucesso uma negociação ou um tratado público extremamente vital ou complexo | +2 |
| Completar com sucesso uma negociação ou um tratado público de abrangência ou importância mundial | +3-5 ou mais |
| Fazer uma descoberta arcana ou exploratória de importância | +1 |
| Fazer uma descoberta arcana ou exploratória de grande importância ou de importância vital | +2 |
| Fazer uma descoberta arcana ou exploratória de importância mundial | +3-5 ou mais |
| Descobrir um uso novo ou inovador para a mágica, o saber ou a tecnologia atuais | +1-3 ou mais |

*duas últimas opções para aumentar em +1 o Renome de Menelcar.*

*O personagem de John, Grór, o jovial companheiro de Menelcar, também ganhou 1000 pontos de experiência e evoluiu. Ele teve alguns problemas ao atacar um troll na última aventura, de modo que gasta duas opções para aumentar em +2 sua perícia Combate com Armas: Machados (Machado de Guerra). John decide gastar as outras três opções em +1 ponto de Coragem, elevando a Coragem de Grór para 4, de modo que ele possa ter uma vantagem adicional caso venha a topar com outro adversário impertinente.*

Embora os jogadores possam teoricamente comprar para seus personagens qualquer coisa da Tabela de Opções de Evolução, é função do Narrador garantir que as opções deles estejam contextualizadas no capítulo ou na crônica. Os personagens devem comprar novas perícias, características, habilidades e Renome de modo a refletir os acontecimentos e os feitos que têm lugar durante o jogo. Se um personagem nunca passou algum tempo no Extremo Harad e nem pesquisou os costumes ou a cultura de seu povo, seria um tanto estranho que ele gastasse suas opções de evolução em perícias ligadas aos dialetos ou à cultura esotérica sulista. Por outro lado, se o personagem criou várias obras-primas ao longo de um capítulo extenso, ele pode decidir gastar várias opções em Metalurgia.

Geralmente, se um jogador quiser comprar uma perícia, especialidade ou habilidade profissional nova para seu personagem, o Narrador pode pedir a ele que justifique esta aquisição por meio da interpretação no jogo. Um personagem não aprende simplesmente uma nova perícia da noite para o dia. Normalmente, os personagens são expostos a uma perícia de alguma maneira dentro da narrativa e, então, passam algum tempo treinando e estudando, normalmente com a ajuda de algum tipo de instrutor. Desde que o jogador justifique apropriadamente o treinamento de seu personagem, a maioria dos Narradores permite o uso das opções de evolução para a aquisição das perícias que o jogador escolheu. Em certos casos especiais, o Narrador pode impor breves períodos de treinamento; pode permitir que um personagem gaste suas opção mas força-o a aguardar várias semanas em tempo de jogo até o personagem realmente poder desfrutar dos benefícios de sua nova perícia.

Outras possibilidades de evolução – atributos, vantagens, Renome, Coragem – geralmente representam um desenvolvimento mais abstrato da parte do personagem. A critério do Narrador, pode-se exigir que os personagens passem por períodos de treinamento para o aperfeiçoamento de certas habilidades (especialmente os atributos e a Saúde). O Narrador também pode exigir justificativas para a compra de Renome ou de Coragem, pois essas características geralmente refletem feitos ou proezas do personagem. Afinal de contas, criar uma lenda impressionante ou um culto de personalidade em torno do personagem favorito de seus jogadores faz parte da diversão dos mesmos.

## Personagens Experientes



Como foi observado na página 79, alguns personagens – como Merry e Pippin – não têm uma ordem quando são criados – ou com apenas um conjunto parcial de perícias de ordem iniciais – para refletir sua inexperiência. Você pode fazer também o oposto: começar com personagens *mais* experientes do que o personagem típico. Por exemplo, em *O Senhor dos Anéis*, Gandalf, Aragorn, Boromir, Gimli e Legolas entram na aventura não como personagens iniciantes e sim como personagens com um número significativo de evoluções.

Se você quiser que alguns de seus jogadores comecem o jogo com personagens experientes, tudo o que você tem a fazer é dar a eles uma ou mais evoluções antes do jogo começar. Depois de escolherem as opções raciais e de ordem, deixe-os escolher o número apropriado de opções da Tabela de Opções de Evolução. Certifique-se de que os jogadores notaram, nas fichas de personagem, quantas evoluções seus personagens já compraram. Isso ajuda a controlar o nível relativo de poder e competência de cada personagem.

## Premiações em Renome

Os personagens ganham Renome durante o jogo por meio de ações excepcionais ou ignóbeis chamadas motivos. Como regra geral, se uma ação ou um feito atrair atenção ou aclamação incomuns, o personagem que realiza a ação ganha algum tipo de Renome. Matar um notório Corsário nas praias setentrionais de Gondor, ou negociar um tratado importante entre um grupo de facções beligerantes de orientais angariariam ao personagem níveis variáveis de Renome.

Normalmente os Narradores devem limitar as premiações em Renome a um ou dois pontos por vez. É concebível que realizações pioneiras ou acontecimentos de repercussão mundial, angariem cinco, dez ou até mesmo dezenas de pontos de Renome para um personagem. Alternativamente, já que o Renome pode ser comprado usando-se opções de evolução, você pode exigir que seus jogadores usem as opções para comprar Renome quando as ações ou os feitos dos personagens deles durante um episódio justificarem a compra.

A Tabela de Exemplos de Motivos Para a Premiação em Renome fornece uma lista de exemplos de motivos para se conferir Renome e as premiações em Renome sugeridas. Dependendo do cenário e da natureza de sua crônica, praticamente qualquer ação poderia teoricamente gerar Renome para um personagem. Não considere essa lista a única autoridade em relação às premiações em Renome; pelo contrário, use-a como um guia a ser aplicado em sua própria crônica.

*Capítulo Doze*

# O Medo e a Sombra

*"Havia um olho na Torre Escura que nunca dormia. Frodo sabia que ele tinha percebido seu olhar. Uma determinação feroz e ávida estava nele."*
*– A Sociedade do Anel*

Os personagens não podem se tornar heróis sem uma oportunidade para o heroísmo. Na Terra-média, qualquer oportunidade de se mostrar um herói quase certamente envolve enfrentar a Sombra ou combater as muitas criaturas que a servem ou que por ela foram geradas. Este capítulo descreve em detalhes alguns desses animais e homens cruéis, mas não todos eles. Os Narradores devem usar os exemplos fornecidos aqui como diretrizes para a criação de seus próprios monstros e inimigos.

## Servos da Sombra

### Sauron, o Senhor do Escuro

*"– Para o Inimigo falta ainda uma coisa que lhe dê força e sabedoria para derrotar todas as resistências, quebrar todas as defesas e cobrir todas as terras com uma segunda escuridão. Ele precisa do Um Anel."*
*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

Conhecido pelo mundo apenas como o Senhor do Escuro, o Senhor de Mordor, o Olho Sem Pálpebra, o Inimigo, ou o Senhor de Barad-dûr, Sauron é a grande ameaça à paz e à segurança dos Povos Livres durante a Segunda e a Terceira Eras. De um jeito ou de outro, ele se encontra no centro, ou nos bastidores, de todos os acontecimentos malignos na Terra-média no final da Terceira Era.

Uma criatura de grande poder, Sauron serviu outrora ao Grande Inimigo, Morgoth, e fugiu para o Leste da Terra-média depois da derrota de Morgoth. Ali Sauron começou a estabelecer um reino durante a Segunda Era. Ele se revelou por volta de 500 SE, e num



O Inimigo e seus Servos

prazo de cinco séculos adquiriu poder suficiente para começar a construir Barad-dûr, a Torre Escura, sua maior fortaleza. Assumindo uma bela forma, ele ganhou a confiança dos ourives élficos de Eregion, ávidos pelo conhecimento que ele poderia fornecer e com o qual forjaram os Anéis de Poder. Mas, por volta de 1600 SE – mais ou menos ao mesmo tempo que ele terminava de construir Barad-dûr – Sauron criou o Um Anel para controlar todos as obras dos ourives, exceto os Três. Em 1693 SE, teve início a Guerra dos Elfos e Sauron. No começo, Sauron triunfou, capturando Eregion e invadindo Eriador com seus exércitos, mas, em 1700 SE, Tar-Minastir de Númenor enviou uma frota em auxílio de Gil-galad e, com essa ajuda, Sauron foi derrotado e expulso das Terras do Oeste.

Mas ele não foi destruído. Logo ele começou a reconstruir seu poder, passando a dominar muitos homens e outros povos. Sua rebeldia em relação à autoridade dos Reis de Númenor enfurecia os soberanos e, em 3262 SE, Ar-Pharazôn, o Dourado, desembarcou na Terra-média com uma força tão descomunal que Sauron simplesmente se rendeu. O Rei levou Sauron como refém de volta a Númenor e em apenas alguns anos Sauron ganhou a confiança de Ar-Pharazôn e tornou-se seu principal conselheiro. Ele convenceu o Rei a desafiar a Interdição dos Valar e, com isso, provocou a destruição de Númenor. Mas Sauron pagou por isso. Seu corpo foi destruído na queda do Ponente e daí em diante ele nunca mais foi capaz de assumir uma bela forma. Seu espírito retornou a Mordor, onde ele adotou a forma aterrorizante de um homem de pele negra e ardente.

Sauron logo descobriu que alguns de seus principais inimigos em Númenor – Elendil e os filhos – haviam fugido para a Terra-média. Ele deu início a uma política de conflito que culminou na Guerra da Última Aliança, na qual seus inimigos se juntaram a Gil-galad para enfrentá-lo. Em 3441 SE, na batalha das encostas de Orodruin, ele matou Elendil e Gil-galad mas foi também morto e teve o Um Anel arrancado de sua mão pela lâmina de Isildur.

Porém, só porque o Senhor do Escuro morrera não queria dizer que ele jamais voltaria. Durante a Terceira Era, Sauron procedeu com cautela, já que lhe faltava o Um Anel e, portanto, uma boa parte de seu poder. Para evitar a vigilância sobre Mordor, ele passou a viver em sua outra fortaleza, Dol Guldur, empenhado em enfraquecer os reinos dos dúnedain. Por meio de seus servos, particularmente os nazgûl, ele estabeleceu Angmar e incitou os orientais e os haradrim contra Gondor. Com o passar de longos anos, seus planos de ação tiveram sucesso. Arnor foi destruído e Gondor enfraquecido.

Quando o Conselho Branco expulsou definitivamente Sauron de Dol Guldur, em 2941 TE, ele voltou a Mordor, que os nazgûl há muito haviam preparado para o seu retorno, e começou ativamente a se preparar para a guerra. Embora ainda lhe faltasse o Um Anel, desde que este existisse Sauron continuaria poderoso o bastante para subjugar o Oeste, e assim o teria feito não tivesse Frodo Bolseiro sido bem sucedido em sua demanda para destruir o Anel nas chamas da Montanha da Perdição.

Por motivos óbvios, não fornecemos aqui nenhum parâmetro de jogo para o Senhor do Escuro. Ele não é um adversário contra quem nem mesmo os maiores heróis poderiam se engalfinhar. Se o enfrentarem diretamente ou forem capturados e trazidos diante dele, os personagens dos jogadores estarão perdidos. Ele é capaz de matá-los com um aceno, ou desnudar suas mentes a perscrutação de seu Olho, ou fazer o que bem entender com eles, e os personagens não poderão impedi-lo. Apenas indiretamente – derrotando e destruindo seus servos, ou destruindo o Anel – é que alguém na Terra-média pode ter a esperança de abater Sauron.

## Os Nazgûl

Os Espectros do Anel, o que restou dos nove homens que usaram os Nove anéis, são descritos aqui.

### O Senhor dos Nazgûl (Rei dos Bruxos de Angmar)

*"Rei, Espectro do Anel, Senhor dos Nazgûl, ele ainda tinha muitas armas. (...) e agora vinha de novo, trazendo a destruição, transformando esperança em desespero, e vitória em morte.*
*– O Retorno do Rei*

**Raça:** Espectro (antes um homem)

**Habilidades Raciais:** Aterrorizar (consulte o texto), Forma Espectral (consulte o texto)

**Atributos:** Porte 16 (+5), Agilidade 12 (+3), Percepção 13 (+3), Força 12 (+3)*, Vitalidade 14 (+4), Espírito 14 (+4)*

**Reações:** Vigor +7*, Presteza +7, Força de Vontade +7, Sabedoria +7

**Ordens:** Guerreiro, mágico (feiticeiro), capitão

**Habilidades de Ordem:** Ar de Comando, Calejado de Batalha, Evasão, Ardores da Devoção, Força do Herói, Lançar Encantos 9, Especialidade Mágica (Feitiçaria), Golpe Rápido, Tática

**Evoluções:** 52

**Encantos:** *Encanto de Ruína, Estilhaçar Armas Brancas (habilidade), Rajada de Feitiçaria, Clarão Ofuscante, Comandar, Criar Luz, Exibição de Poder, Mudez, Escravizar Animal, Evocar o Medo, Criar Nevoeiro, Esquecimento, Encanto de Contenção, Atear Fogo, Raio, Encanto de Desobstrução, Extinguir o Fogo, Destruição, Sentir Poder (habilidade), Sombra do Medo (habilidade), Sombras & Fantasmas, Encanto de Obstrução, Grilhões Mágicos, Véu, Sombra de Dissimulação, Encanto de Vitória, Voz de comando, Máscara do Mago, Mão do Mago, Palavra de Comando*

**Perícias:** Combate com Armas: Espadas (Adaga, Espada Longa) +10,

Combate com Armas: Clavas (Maça) +9, Inquirir (Interrogar) +11, Inspirar +8, Intimidar (Medo) +15, Língua: Língua Negra +6, Língua: Westron +6, Saber: Reino (Angmar, Mordor) +6, Saber: Mágica +8, Saber: Servos da Sombra +8, Observar (Avistar) +11, Combate de Alcance: Arcos (arco longo) +5, Montar (Falcão-do-inferno, Cavalo) +10, Poliorcética +9, Dissimulação (Ação Sorrateira) +8, Rastrear (Trilha de Odor) +6

**Vantagens:** Mãos Ferozes (+3 contra todos os inimigos de Sauron), Visão Noturna 2, Obstinado, Cabo-de-guerra, Maestria com Armas (Espada), Sábio

**Defeitos:** Fidelidade (absolutamente leal e obediente a Sauron), Ódio (os vivos)

**Saúde:** 17

**Coragem:** 6

**Renome:** 40

*: atributo ou reação preferencial

O Senhor dos Nazgûl – capitão dos Espectros do Anel e principal servo de Sauron – é semelhante aos outros oito (ver a seguir), mas de maior poder e estatura. Séculos atrás, logo depois que os nazgûl reapareceram em 1300 TE, o Senhor dos Nazgûl disfarçado tornou-se o Rei dos Bruxos de Angmar, um terrível e poderoso senhor cujas forças temíveis devastaram o Reino do Norte. Por fim, seus esforços provocaram a destruição e o fim de Arnor. Depois que suas forças foram desbaratadas na Batalha de Fornost, em 1975 TE, ele abandonou o Norte e retornou a Mordor. Em 2002 TE, ele capturou Minas Ithil depois de um cerco de dois anos, transformando-a em Minas Morgul e enchendo-a de horrores.

O poder do Rei dos Bruxos como feiticeiro e guerreiro jamais foi superado pelos outros nazgûl e, de fato, talvez por mais ninguém em toda a Terra-média. Ele tinha todas as habilidades e poderes de seus irmãos inferiores, mas não era acometido pelo medo da água nem pela fraqueza à luz do dia como os demais. Ele tornou permanente o encanto *Estilhaçar Armas Brancas* que lançou sobre si mesmo, de modo que qualquer lâmina que o tocasse ficava em pedaços e o braço e a mão que a estava empunhando ficassem entorpecidos e inúteis. Durante a Batalha dos Campos do Pelennor, o Senhor do Escuro conferiu-lhe ainda mais poderes, tornando-o mais poderoso que nunca.

Mas isso de nada lhe valeu. Tempos atrás, o noldo Glorfindel profetizara que "ele não cairá pela mão de um homem". E, de fato, não foi, pois ele foi abatido pela mão de uma mulher, Êowyn de Rohan, auxiliada pelo hobbit Meriadoc Brandebuque. Pagou um preço elevado pelo seu poder. Ao contrário dos outros nazgûl, ele foi morto antes que o próprio Senhor do Escuro fosse destruído.

O Senhor dos Nazgûl é mais alto que os demais e usa uma coroa sobre o elmo.

## Os Oito Nazgûl Inferiores

*"– Querem que os encontrem? Eles são terríveis!"*
*– Aragorn, A Sociedade do Anel*

**Raça:** Espectro (antes um homem)

**Habilidades Raciais:** Aterrorizar (consulte o texto), Forma Espectral (consulte o texto)

**Atributos:** Porte 14 (+4), Agilidade 10 (+2), Percepção 12 (+3), Força 10 (+2)*, Vitalidade 12 (+3), Espírito 12 (+3)*

**Reações:** Vigor +5*, Presteza +5, Força de Vontade +5, Sabedoria +5

**Ordens:** Guerreiro, mágico (feiticeiro)

**Habilidades de Ordem:** Calejado de Batalha, Evasão, Lançar Encantos 5, Especialidade Mágica (Feitiçaria), Golpe Rápido

**Evoluções:** 35

**Encantos:** Encanto de Ruína, Estilhaçar Armas Brancas, Comandar, Criar Luz, Exibição de Poder, Mudez, Escravizar Animal, Evocar o Medo, Atear Fogo, Raio, Encanto de Desobstrução, Extinguir o Fogo, Sentir Poder (habilidade), Sombra do Medo, Encanto de Obstrução, Grilhões



Mágicos, Véu, Voz de comando, Máscara do Mago, Mão do Mago

**PERÍCIAS:** Combate com Armas: Espadas (Espada Longa) +10, Inquirir (Interrogar) +9, Inspirar +5, Intimidar (Medo) +12, Língua: Língua Negra +8, Língua: Westron +6, Saber: História (Homens) +8, Saber: Reino (Mordor) +4, Saber: Mágica +6, Saber: Servos da Sombra +8, Observar (Avistar) +9, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +3, Montar (Falcão-do-inferno, Cavalo) +9, Poliorcética +6, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6, Rastrear (Trilha de Odor) +5

**VANTAGENS:** Mãos Ferozes (+2 contra todos os inimigos de Sauron), Visão Noturna 2, Obstinado, Cabo-de-guerra, Maestria com Armas (Espada), Sábio

**DEFEITOS:** Fidelidade (absolutamente leal e obediente a Sauron), Ódio (aos vivos)

**SAÚDE:** 14

**CORAGEM:** 5

**RENOME:** 35

*: atributo ou reação preferenciais

Os nazgûl, os mais poderosos e favorecidos servos de Sauron, são homens a quem ele deu os Nove Anéis tempos atrás. Três deles, inclusive seu terrível capitão (ver acima), foram grandes senhores entre os númenorianos, corrompidos por Sauron para servi-lo. Os outros foram reis e líderes poderosos dos homens da Terra-média que o adoraram e foram dominados por ele. Todos esses homens eram guerreiros poderosos – e, depois, também feiticeiros – e ganharam ainda mais poder e riqueza com seus Anéis. Mas os Anéis prolongaram suas vidas por séculos até que, por fim, fizeram com que se desvanecessem e se tornassem Espectros do Anel, sombras inferiores sob a grande sombra de Sauron.

Embora Sauron tenha agora retomado os Nove para si mesmo, os nazgûl continuam poderosos. Além das perícias e poderes que herdaram de suas vidas anteriores, sua existência como espectros dá a eles várias outras armas. A primeira é Aterrorizar. A própria presença de um nazgûl cria um pavor tão imenso que é capaz de acovardar até mesmo o mais audaz paladino. A perícia Intimidar (Medo) da criatura funciona continuamente a meia potência (+2 devido ao Porte, +6 devido à perícia = +8). A cada rodada, os personagens que enfrentarem esse medo têm de ser bem sucedidos em um teste de Força de Vontade para resistir. Um nazgûl pode, e geralmente o faz, intensificar esse poder com um encanto de *Evocar o Medo*, que acrescenta um bônus igual a +4. Além disso, quando se reúnem, os nazgûl recebem um bônus igual a +1 na habilidade Aterrorizar para cada dois deles.

O poder dos nazgûl de gerar o medo aumenta à noite ou no escuro, e também quando estão invisíveis e desprovidos de roupas. Sempre que uma dessas condições for válida, cada um deles recebe um bônus igual a +2 em suas graduações na perícia Intimidar (Medo). Esse bônus, porém, não é cumulativo.

As pessoas expostas muito diretamente ou por um tempo demasiadamente longo ao poder do medo que emana dos nazgûl logo sofrem de uma condição chamada Hálito Negro. Se uma vítima ficar "Acovardada" (ver página 233) devido ao medo provocado por um nazgûl, ela cai inconsciente. Isso também se aplica toda vez que uma vítima obtiver uma falha desastrosa em qualquer jogada para resistir ao terror do nazgûl. Ao acordar – o que ocorre somente depois que o nazgûl deixar o local – a vítima sofre ainda com sensações de terror, pesadelos e coisas do gênero durante 1d6 dias. Isso impõem uma penalidade igual a -2 em todos os testes que ela fizer durante esse período. Um uso apropriado das perícias Inspirar ou Cura (NA 15) pode reduzir ou eliminar esse período de horror persistente.

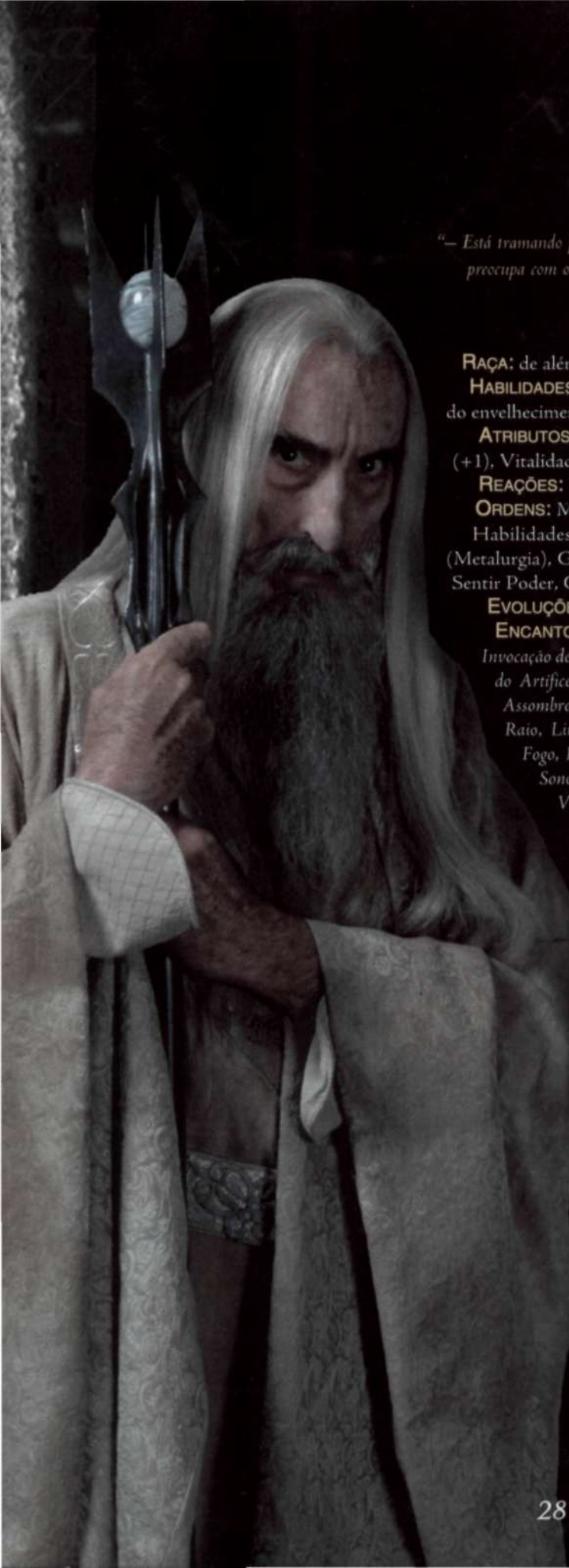
O segundo poder sobrenatural do nazgûl é a Forma Espectral. Sendo um espectro, é invisível a menos que opte por vestir um manto, uma coroa ou outra indumentária. Entretanto, seus olhos – orbes de um fogo rubro e maligno – ainda podem ser vistas às vezes. A menos que um nazgûl deseje que seus olhos sejam visíveis, enxergá-lo exige um teste da perícia Observar (Avistar) contra NA 15. Um nazgûl não precisa comer nem beber. Recebe apenas metade do dano de todos os ataques físicos, recupera-se de todo o dano sofrido a cinco vezes a velocidade normal e não pode ser morto permanentemente enquanto o próprio Senhor do Escuro não perecer. Não possui Níveis de Fadiga e, portanto, não precisa fazer testes de Vigor para resistir à Fadiga, mesmo quando lança de maneira encantamentos.

Entretanto, sendo espectros, os nazgûl percebem as coisas de maneira diferente. Eles não enxergam do mesmo modo que as criaturas vivas. Os objetos lançam sombras em suas mentes. A luz do sol, especialmente ao meio-dia, pode enfraquecer ou destruir essas sombras, dificultando a ação dos nazgûl. Ficam submetidos a uma penalidade igual a -6 em todos os testes da perícia Observar e metade desse valor em todos os outros testes, nestas condições. Portanto, em geral eles se deslocam e caçam à noite, quando conseguem perceber com facilidade aquilo que os vivos podem ver e muitas coisas que eles não podem. Eles conseguem sentir o cheiro de sangue e detectar a presença de seres vivos. Isso funciona de maneira similar à habilidade *Sentir Poder*.

Já que sua existência depende dos Anéis de Poder, é fácil para os nazgûl detectar a presença dos outros Anéis, quando estes objetos são usados ou colocados em ação. Recebem um bônus igual a +4 em seus testes de *Sentir Poder* para perceber a proximidade dos outros Anéis.

Os nazgûl detestam o toque da água. Exceto na mais terrível necessidade, recusam-se a vadear rios profundos, atravessando-os apenas por meio de pontes ou barcos. Um rio ou outra barreira de água entre eles e seja o que for que estão tentando perceber impõe uma penalidade igual a -6 sobre os testes da perícia Observar. Mas esta fraqueza os aflige somente quando são obrigados a cavalgar por terra em seus vigorosos corcéis negros como carvão. Ao montarem seus falcões-do-inferno, eles podem atravessar todos o rios e lagos com facilidade.

A ficha de personagem acima representa um nazgûl típico. Cada indivíduo na verdade tem perícias, encantos ou atributos ligeiramente diferentes.



## Saruman, o Branco

*"– Está tramando para se transformar num Poder. Tem um cérebro de metal e rodas, e não se preocupa com os seres que crescem (...). E agora fica claro que ele é um traidor negro."*
*– Barbárvore, As Duas Torres*

**Raça:** de além Mar

**Habilidades Raciais:** Imutabilidade (não sofre os efeitos de enfermidades ou do envelhecimento, embora pareça envelhecer muito lentamente)

**Atributos:** Porte 16 (+5), Agilidade 12 (+3)*, Percepção 14 (+4), Força 8 (+1), Vitalidade 10 (+2), Espírito 16 (+5)*

**Reações:** Vigor +4, Presteza +4, Força de Vontade +8*, Sabedoria +5

**Ordens:** Mágico, mago

Habilidades de Ordem: Lançar Encantos 10, Perícia Extra-ordem (Metalurgia), Golpe Final, Imponente, Domínio da Magia, Santuário (Isengard), Sentir Poder, Cajado, Coração de Mago

**Evoluções:** 41

**Encantos:** *Mensageiro Animal, Encanto de Ruína, Língua dos Animais, Invocação de Animais, Conservação de Espadas, Romper Grilhões, Comandar, Encanto do Artífice, Criar Luz (2 opções), Exibição de Poder, Escravizar Animal, Evocar Assombro, Projetar a Voz, Encanto de Contenção, Encanto de Imitação, Atear Fogo, Raio, Linguagem da Mente (habilidade), Encanto de Desobstrução, Extinguir o Fogo, Resistir ao Medo, Sombras & Fantasmas, Fender, Encanto de Obstrução, Sono, Grilhões Mágicos, Pensamentos Revelados (habilidade), Véu, Encanto de Vitória, Voz de Persuasão (habilidade), Voz de comando, Máscara do Mago, Mão do Mago, Palavra de Comando*

**Perícias:** Avaliar (Pedras Preciosas) +3, Ocultar (Esconder Arma) +2, Ofício: Joalheiro +6, Ofícios: Rodas e Engrenagens +6, Debater (Negociar, Parlamentar) +12, Disfarce +4, Cura (Tratar Ferimentos) +3, Inquirir (Interrogar) +4, Discernimento +8, Intimidar (Poder) +10, Língua: Oriental +3, Língua: Haradrim +2, Língua: Quenya +8, Língua: Sindarin +8, Língua: Westron +8, Saber: História (Elfos, Homens) +10, Saber: Mágica +10, Saber: Anéis de Poder +10, Observar (Avistar) +8, Persuadir (Cativar, Engambelar, Oratória) +12, Esquadrinhar +6, Poliorcética (Fogo Explosivo) +1, Metalurgia (Armeiro) +10, Alvenaria (Construção) +3

**Vantagens:** Mestre, Lindo, Previdente, Amigos (sua rede de espiões), Tesouro 5, Melífluo, Obstinado, Sábio

**Defeitos:** Arrogante, Ganancioso, Ódio (Gandalf), Juramento (executar sua missão para os valar; perjuro), Orgulhoso

**Saúde:** 12

**Coragem:** 6

**Renome:** 23

*: atributo ou reação preferencial

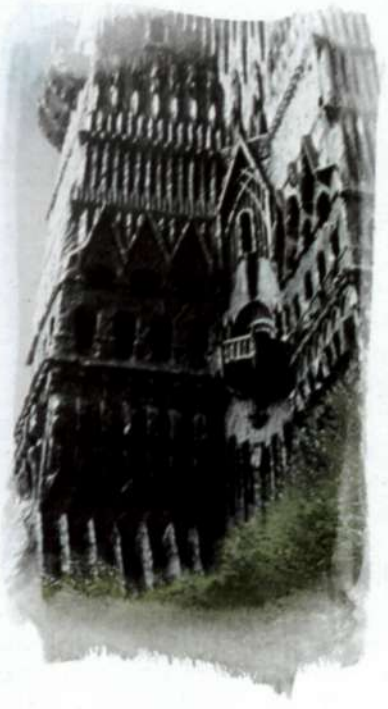
Líder dos Magos – e, segundo muitos, o mais poderoso deles – Saruman, o Branco (conhecido pelos elfos como Curunír, "o Homem Habilidoso", por sua perícia com as mãos) chegou antes de seus irmãos, por volta de 1000 TE. Durante seus duros anos na Terra-média, ele viajou muito, aventurando-se até mesmo pelo

Leste vasto, e ganhou a amizade dos Senhores de Gondor, cujo saber por ele foi estudado. Tão grandes eram seu poder, sua sabedoria e o respeito com que era considerado que foi feito líder do Conselho Branco quando da formação do mesmo em 2463 TE. E Beren, o Regente, não hesitou em conceder-lhe a posse de Isengard em 2759 TE, e desde então Saruman passou a viver ali exclusivamente, pondo fim a boa parte de suas viagens.

Entretanto, a fala agradável de Saruman e seus conselhos aparentemente sábios ocultavam o fato de que ele havia se enamorado do poder, desejando tornar-se senhor da Terra-média. Nesse ponto, foi motivado em parte pela rivalidade com Gandalf e pelo ódio que sentia por ele – pois achava que o Cinzento era mais respeitado -, em parte por sua própria natureza arrogante e gananciosa. Ele pediu permissão para se instalar em Orthanc não para ajudar Gondor e sim para valer-se do *palantír* do reino. Sua política no Conselho Branco foi secretamente planejada para frustrar os objetivos de Gondor e promover os próprios. Ele também vasculhou extensivamente a área nas proximidades do Anduin e dos Campos de Lis, pois buscava o Anel para si mesmo; mas nada encontrou além de algumas relíquias de Isildur.

Em 2953 TE, Saruman começou a fortificar Isengar e convocou uma grande força de orcs, uruks e terrapardenses. Com isso, quando chegasse a hora, esperava derrotar Rohan (cujo rei ele andava enfraquecendo por meio de seu agente Gríma) e tornar-se um rival ou um aliado de Sauron, mas suas esperanças foram despedaçadas na Batalha do Abismo de Helm, em 3019 TE. Depois disso, foi aprisionado em Orthanc por algum tempo, depois de Gandalf ter quebrado seu cajado e tê-lo expulsado da ordem. Mas ele logo persuadiu Barbárvore a libertá-lo de Isengard e abriu caminho até o Condado, onde foi causar mais danos. Quando Frodo retornou, Saruman foi morto por Gríma, que se virou contra ele depois de demasiados abusos. Ao seu espírito foi negada a passagem para o Oeste.

O maior poder de Saruman, até mesmo no fim, depois de ter se voltado para o mal, era sua voz. Dono de uma fala doce e de uma habilidade ímpar para corromper a razão, o próprio som de sua voz era suficiente para deleitar até mesmo seus inimigos. Somente os mais sábios e poderosos eram capazes de resistir ao encanto das palavras de Saruman e mesmo eles hesitavam diante de sua voz melodiosa. Os homens inferiores eram rápida e facilmente cativados pela voz de Saruman, sendo que os efeitos não se dissipavam até muito tempo depois de o mago ter deixado a presença deles.



Como todos os Cinco Magos, Saruman assemelha-se a um homem, embora, na verdade, tivesse vindo de além Mar. Ele tem um rosto comprido, de fronte elevada e inclinada, olhos escuros que rapidamente refletem sua fúria, seu desdém, ou sua suposta benevolência e tolerância. Ele tem cabelos brancos, assim como a barba, embora raias de negro apareçam próximo aos lábios e às orelhas. Até se revelar abertamente para Gandalf, em 3019 TE, ele vestia túnicas brancas e, assim, era conhecido como Saruman, o Branco. Depois disso, ele passou a vestir túnicas que mudavam de cor com seus movimentos e trazia um anel em sua mão.

## GOLLUM

*"– Meu coração me diz que ele tem ainda algum tipo de função a desempenhar (...) antes do fim; e quando a hora chegar, a pena de Bilbo pode governar o destino de muitos – e o seu também."*

*– Gandalf, A Sociedade do Anel*

**ATRIBUTOS:** Porte 5 (±0), Agilidade 10 (+2), Percepção 8 (+1), Força 9 (+1), Vitalidade 10 (+2), Espírito 7 (±0)

**REAÇÕES:** Vigor +5, Presteza +4, Força de Vontade +2, Sabedoria +1

**SAÚDE:** 11

**PERÍCIAS:** Acrobacia (Equilíbrio) +6, Escalar +9, Jogos (Adivinhas) +3, Saltar +5, Língua: Westron (Geral) +2, Observar (Audição, Olfato) +6, Correr +4, Esquadrinhar +6, Dissimulação (Esconder-se, Ação Sorrateira) +9, Sobrevivência (Cavernas) +6, Nadar +5, Rastrear (Trilha de Odor) +5

**HABILIDADES ESPECIAIS:**

**ARDILOSO:** Gollum tem Espírito +3 para fins de inventar armadilhas, truques e emboscadas cruéis e maliciosas.

**FORÇA MALICIOSA:** "Tem uma grande malícia, que lhe dá uma força difícil de se acreditar numa criatura tão magra e maltratada." (Aragorn, *A Sociedade do Anel*). Gollum tem Força +3 para fins malignos, como esganar um hobbit inocente ou escapar de alguém que o tenha capturado justificadamente.

**ESTRANGULAMENTO:** se puder atacar um adversário de surpresa, Gollum ganha Força +2 (além dos bônus conferidos por sua Força Maliciosa, se for o caso) para continuar a apertar-lhe a garganta e provocar dano por estrangulamento.

**DESCRIÇÃO:** outrora um hobbit chamado Sméagol que vivia próximo aos Campos de Lis, Gollum começou sua longa decadência em direção às trevas e o mal por volta de 2463 TE, quando matou seu amigo Déagol pelo Um Anel que este havia encontrado. O Anel conferiu a Gollum o poder da invisibilidade e intensificou sua malí-

cia e sua perversidade. Logo, seus parentes forçaram-no a deixar a toca de sua avó e ele perambulou por aí, cometendo várias maldades. Por fim, impelido pelo ódio que nutria pelo sol, enterrou-se nas profundas cavernas sob as Montanhas Sombrias, onde vivia da carne dos orcs e dos peixes que apanhava no lago subterrâneo que chamava de lar.

Em 2941 TE, Gollum involuntariamente perdeu o Anel – seu "precioso" – que foi encontrado por Bilbo Bolseiro. Depois de Bilbo tê-lo derrotado num jogo de adivinhas, escapando em seguida, Gollum acabou reunindo coragem para deixar suas cavernas e perseguir o "ladrão". Impelido por um forte desejo pelo Anel, ele perambulou, abrindo caminho até Mordor, onde Sauron o capturou e torturou. Depois de libertado por Sauron, em 3017 TE, Aragorn o encontrou perto dos Pântanos Mortos, capturou-o e levou-o ao reino de Thranduil, na Floresta das Trevas, para que Gandalf pudesse interrogá-lo.

Em 3018 TE, Gollum escapou dos elfos e logo encontrou uma entrada para Moria onde ficou aprisionado. Quando a Sociedade entrou pelo portão oriental, Gollum descobriu o rastro do Anel e começou a segui-lo. Ele seguiu Frodo pelas Emyn Muil, onde foi ludibriado pelo Portador do Anel, capturado obrigado a prestar-lhe serviço. Uma parte de Gollum queria servir bem e com lealdade, mas sua parte malvada foi mais forte e ele levou Frodo e Sam à toca de Laracna, quase provocando a morte do Portador do Anel. Gollum continuou seguindo o Anel enquanto Frodo se aproximava da Montanha da Perdição. Quando Frodo se recusou a destruir o Anel, Gollum o atacou, arrancando-lhe o dedo com uma mordida para conseguir de volta o seu "precioso". Porém, logo em seguida ele caiu no Fogo, despencando da beirada das Fendas da Perdição, o que garantiu o sucesso da demanda de Frodo.

À época da Guerra do Anel, Gollum – originalmente um hobbit normal – era uma coisinha pequena, descarnada e resistente, de pele negra, pés grandes e palmados, olhos enormes e descorados, e mãos compridas e magras, detentoras de uma força maliciosa e perfeitas para agarrar e estrangular.

## Gríma Língua de Cobra

*"Lentamente, Língua de Cobra se levantou. (...) Mostrou os dentes; e depois, com uma respiração chiada, cuspiu aos pés do rei, e, lançando-se para um lado, fugiu descendo a escada."*
*– As Duas Torres*

**Raça:** Homem (Homem Médio)
**Habilidades Raciais:** Adaptável (+2 em Presteza), Domínio do Homem (Coragem +1), Perito (opções adicionais de perícia)
**Atributos:** Porte 5 (±0), Agilidade 8 (+1)*, Percepção 8 (+1), Força 4 (±0), Vitalidade 6 (±0), Espírito 10 (+2)*
**Reações:** Vigor +1, Presteza +2*, Força de Vontade +2, Sabedoria +1
**Ordem:**: Gatuno
**Habilidades de Ordem:** Esconder-se nas Sombras, Sorte do Patife, Reduto (uma rota de fuga secreta em Meduseld)
**Evoluções:** 4
**Perícias:** Avaliar (Pedras Preciosas) +1, Combate com Armas: Espada (Espada Longa) +2, Ocultar (Esconder Tesouro, Esconder Arma) +3, Disfarce +2, Inquirir (Conversar) +3, Intimidar (Malícia) +2, Língua: Língua de Rohan +6, Língua: Westron +6. Prestidigitação +1, Saber: História (Rohan) +6, Saber: Reino (Rohan) +4, Observar (Avistar) +5, Trovar (Contar Histórias) +2, Persuadir (Engambelar) +7, Correr +2, Montar +2, Dissimulação (Esconder-se, Ação Sorrateira) +6
**Vantagens:** Furtivo, Melífluo
**Defeitos:** Covarde, Fidelidade (Saruman)
**Saúde:** 6
**Coragem:** 4
**Renome:** 4
*: atributo ou reação preferencial

Gríma, apelidado de Língua de Cobra devido ao seu discurso capaz de tudo distorcer e às suas palavras geralmente ferinas, foi um dia um conselheiro de confiança do Rei Théoden de Rohan, mas ele na verdade servia a Saruman. Com suas palavras, Gríma envenenou a mente do rei, fornecendo-lhe informações seguindo as orientações de Saruman e forçando Théoden à senilidade prematura.

Na casa de Théoden, muitos desconfiavam de Gríma e o odiavam, embora o rei continuasse a valorizar as opiniões e a "sabedoria" de seu conselheiro. Quando Gandalf o confrontou e o expôs durante a Guerra do Anel, Gríma fugiu para Orthanc, onde mais tarde tentou matar Gandalf – ou, talvez, Saruman – arremessando contra ele o *palantír* que era guardado na torre.

Quando Saruman persuadiu Barbárvore a permitir que ele deixasse Orthanc, Língua de Cobra acompanhou o mago decaído até o Condado. Depois de chegar lá, Língua de Cobra tornou-se cada vez mais miserável, chegando a matar e a possivelmente devorar Lotho Sacola-Bolseiro. Quando Frodo e seus amigos retornaram ao Condado, um gesto injurioso do mestre de Gríma fez com que Língua de Cobra mordesse e rasgasse a garganta de Saruman, depois do que foi morto pelos hobbits a flechadas.

## Terrapardenses

*"– Toda Isengard deve estar vazia; Saruman armou os bárbaros das colinas e os pastores da Terra Parda, além do rio: estes também ele atiçou contra nós.*
*– Ceorl, As Duas Torres*

**Raça:** Homem (Homem Médio)
**Habilidades Raciais:** Adaptável (+2 em Vigor), Domínio do Homem (Coragem +1 no caso de PdNs terrapardentes eminentes), Perito (opções adicionais de perícia)
**Atributos:** Porte 6 (±0), Agilidade 7 (±0), Percepção 7 (±0), Força 8 (+1)*, Vitalidade 8 (+1)*, Espírito 6 (±0)
**Reações:** Vigor +3*, Presteza +1, Força de Vontade +1, Sabedoria +1

**Ordem:**: tipicamente bárbaro ou guerreiro (esta ficha assume que se trata de um guerreiro)

**Habilidades de Ordem:** Evasão *ou* Arma Preferencial

**Evoluções:** 0 (mas pode ter uma ou mais)

**Perícias:** Combate com Armas +4, Escalar +1, Ofício (escolha um) +1, Cura +1, Inspirar +1, Intimidar +2, Saltar +1, Língua: Terrapardês +4, Língua: Westron (Geral) +1, Saber: História (Terra Parda) +4, Observar +3, Combate de Alcance +3, Montar +3, Correr +1, Poliorcética +3, Sobrevivência +2

**Vantagens:** Coração de Guerreiro

**Defeitos:** Nenhum

**Saúde:** 9

**Coragem:** 0

**Renome:** 0

*: atributo ou reação preferencial

Homens altos, de cabelos escuros e ligeiramente morenos que vivem na Terra Parda – uma região a oeste das Montanhas Sombrias e ao sul do Rio Glanduin – os terrapardenses ("gwathuirim" em sindarin) são descendentes dos homens que outrora viveram nos vales das Montanhas Brancas e nas planícies de Calenardhon. Dali emigraram quando os dúnedain fundaram Gondor e também mais tarde, quando Calenardhon tornou-se Rohan. A maioria se estabeleceu na Terra Parda, embora alguns deles tenham prosseguido até Eriador e se transformado nos atualmente muito mais civilizados homens de Bri.

Os terrapardenses falam sua própria língua antiga e têm costumes primitivos e únicos. São, em sua maioria, montanheses e pastores, tendo poucas aldeias ou cidades de tamanho considerável. Fortes e ferozes na guerra – embora normalmente não tão bem armados para a batalha quanto a maioria dos outros homens -, sentem um ódio profundo pelos homens de Gondor e pelos rohirrim, a quem chamam *forgoil*, "cabeças de palha".

Os terrapardenses culpam esses outros homens de privá-los de suas terras de outrora. Durante a Guerra do Anel, os terrapardenses serviram a Saruman. Muitos foram mortos nas Batalhas dos Vaus do Isen e no Abismo de Helm.

## Orcs

*"Um estava vestido em farrapos castanhos e armado com um arco de chifre; era de uma raça pequena, tinha a pele negra (...): evidentemente algum tipo de batedor.*
*– O Retorno do Rei*

**Raça:** Orc

**Habilidades Raciais:** Garras (os orcs podem provocar 1 ponto de dano com suas unhas em forma de garras), Maldição da Luz do Dia (penalidade igual a -4 em todos os testes à luz do sol), Pele Dura (conta como 1 ponto de armadura; cumulativo com qualquer outra amadura usada)

**Atributos:** Porte 6 (±0), Agilidade 7 (±0), Percepção 8 (+1), Força 8 (+1)*, Vitalidade 8 (+1)*, Espírito 5 (±0)

**Reações:** Vigor +2*, Presteza +1, Força de Vontade ±0, Sabedoria ±0

**Ordem:**: tipicamente bárbaro ou guerreiro (esta ficha assume que se trata de um guerreiro)

**Habilidades de Ordem:** Evasão *ou* Arma Preferencial (Cimitarra)

**Evoluções:** 0 (mas muitos orcs apresentam uma ou duas)

**Perícias:** Combate com Armas +4, Intimidar (Medo) +2, Língua: Língua Negra +4, Língua: Língua Geral +2, Língua: Órquico (dialeto) +4, Saber: Raça (Orcs) +4, Observar (Olfato *ou* Avistar) +4, Combate de Alcance +2, Montar (Lobo) +3, Correr +3, Poliorcética +2, Dissimulação (Ação Sorrateira) +4, Rastrear (Trilha de Odor) +1

**Vantagens:** Olfato Apurado, Visão Noturna 2

**Defeitos:** Ganancioso, Ódio (anões, elfos)

**Saúde:** 9

**Coragem:** 0

**Renome:** 0

*: atributo ou reação preferencial

Também conhecidos como "trasgos", os orcs têm pele dura: coriácea ou escamosa, de coloração enegrecida ou esverdeada. Seus narizes, largos e apurados, permitem-lhes seguir com precisão uma trilha de odor. O sangue é negro e as unhas das mãos são fortes como garras. Possuem grande resistência e são capazes de percorrer longas distâncias com rapidez, se for preciso. Mas, a maioria deles é preguiçosa, preferindo sempre o método mais fácil de se completar uma tarefa.

Tanto Sauron quanto Saruman usam orcs como soldados, e tribos e bandos de orcs não diretamente sob o domínio de um mestre maligno geralmente lutam entre si ou contra os anões, ou os elfos, sempre que podem. Quando partem para a guerra, carregam estandartes horríveis para marcar suas unidades, geralmente em negro ou vermelho, para amedrontar seus inimigos.

Os orcs dão preferência à cimitarra como arma, embora usem também outras espadas e adagas, às vezes denteadas. As lâminas de suas armas são negras e geralmente envenenadas. Os orcs maiores às vezes preferem lanças ou machados. As flechas dos orcs são curtas e negras, com penas também negras. Os orcs vestem a pesada e desajeitada malha metálica orc (ver página 207), embora sua pele dura também ofereça alguma proteção contra as armas de seus adversários.

Embora não consigam fabricar objetos de beleza, os orcs são habilidosos com as mãos, capazes de criar coisas engenhosas, instrumentos de tortura etc. Cavam e mineram quase tão bem quanto os anões. A comida dos orcs é abominável para as outras raças. Comem a carne de homens, cavalos e de muitas criaturas ainda mais estranhas.

Existem muitas raças de orcs. Nas montanhas, particularmente no Norte (inclusive em seus fortes em Gundabad e no Monte Gram), os orcs têm uma tendência a serem mais altos e mais fortes, embora não tanto quanto os uruks. Os orcs das regiões mais ao sul e também os de Mordor tendem a ser mais baixos, mais largos, de pernas tortas e braços mais compridos. Os orcs de diferentes locais e tribos normalmente discutem e brigam entre si e não conseguem entender bem, quando muito bem uns aos outros, de modo que recorrem à Língua Negra ou à língua geral. Um personagem com Saber: Raça (Orcs) consegue dizer, com

base na língua e nos costumes, de onde vem um determinado orc ou um grupo de orcs. Os orcs desprezam o sol e sua dolorosa luz brilhante. À luz do dia, ficam mais fracos e menos seguros. Em termos de jogo, ficam sujeitos uma penalidade igual a -4 em todos os testes à luz do sol. Mas seus olhos enxergam tão bem à noite ou em túneis escuros quanto os homens durante o dia. Quando viajam, durante o dia, aplicam-se aos orcs os modificadores de "noite", mas à noite nenhum modificador é aplicado.

Na Batalha dos Cinco Exércitos (2941 TE), Bolg, filho de Azog, comandou uma grande hoste de orcs e wargs que foi derrotada pelo poderio combinado de homens, elfos e anões. Três partes dos orcs do Norte pereceram naquela batalha, levando a uma diminuição da atividade orc naquela região durante várias décadas. Entretanto, muito antes da Guerra do Anel, os orcs começaram a ressurgir em toda a Terra-média, assaltando, atacando e espalhando a destruição. Os heróis vão encontrar com freqüência ocasiões para enfrentá-los.

## Uruk

*"Somos os Uruk-hai: não interrompemos a batalha de dia ou de noite, no tempo bom ou na tempestade. Viemos para matar, sob o sol ou sob a lua."*
*– As Duas Torres*

**Raça:** Uruk

**Habilidades Raciais:** Garras (os uruks podem provocar 1 ponto de dano com suas unhas em forma de garras), Pele Dura (conta como 1 ponto de armadura; cumulativo com qualquer outra amadura usada)

**Atributos:** Porte 8 (+1), Agilidade 8 (+1), Percepção 8 (+1), Força 10 (+2)*, Vitalidade 10 (+2), Espírito 7 (±0)

**Reações:** Vigor +3*, Presteza +2, Força de Vontade +1, Sabedoria +1

**Ordem:**: guerreiro

**Habilidades de Ordem:** Evasão *ou* Arma Preferencial (Cimitarra)

**Evoluções:** 3 (alguns uruks apresentam mais)

**Perícias:** Combate com Armas +7, Intimidar (Medo) +4, Língua: Língua Negra +4, Língua: Língua Geral +2, Língua: Órquico (dialeto) +5, Saber: Raça (Orcs) +4, Observar (Olfato *ou* Avistar) +6, Combate de Alcance +5, Correr +5, Poliorcética +5, Dissimulação (Ação Sorrateira) +2, Rastrear (Trilha de Odor) +1

**Vantagens:** Visão Noturna 2

**Defeitos:** Fidelidade (a Sauron, Saruman ou outro mestre), Ódio (anões, elfos)

**Saúde:** 12

**Coragem:** 0

**Renome:** 0

*: atributo ou reação preferencial

Criados por Sauron na Terceira Era – através do cruzamento de homens ou trolls com orcs normais – os *uruk-hái*, ou uruks, são orcs maiores, mais ferozes e mais fortes. Possuem a pele e a face duras e negras, e os olhos oblíquos. Apareceram pela primeira vez por volta de 2475 TE, quando, juntamente com outras forças de Sauron, invadiram Ithilien e tomaram a cidade de Osgiliath. Quase tão altos quanto os homens, são fortes andam eretos e não se intimidam com a luz do sol. São soldados temíveis, seja em unidades de sua própria raça ou comandando esquadrões de orcs, que costumam ridicularizar pela fraqueza e pela covardia. Os uruks preferem as espadas longas e estoques curtos, de lâmina larga, às cimitarras dos orcs. Também usam arcos longos, como os dos homens, e flechas mais compridas.

## Meio-orc

*"– Mas essas criaturas de Isengard, esses semi-orcs e homens-orcs que o trabalho maligno de Saruman criou, não vão tremer diante do sol."*
*– Gamling, As Duas Torres*

**Raça:** Meio-orc
**Habilidades Raciais:** Nenhuma
**Atributos:** Porte 7 (±0), Agilidade 7 (±0)*, Percepção 8 (+1)*, Força 8 (+1), Vitalidade 8 (+1), Espírito 6 (±0)
**Reações:** Vigor +2, Presteza +2*, Força de Vontade +1, Sabedoria +1
**Ordem:**: tipicamente gatuno ou guerreiro (esta ficha assume que se trata de um gatuno)
**Habilidades de Ordem:** Esconder-se nas Sombras
**Evoluções:** 0 (mas pode apresentar uma ou mais)
**Perícias:** Avaliar +2, Ocultar +3, Disfarce +2, Inquirir +3, Língua: Língua Negra +2, Língua: Órquico (dialeto) +2, Língua: Língua Geral +5, Saber: Raça (Homens, Orcs) +2, Observar (Avistar) +4, Persuadir +3, Correr +1, Esquadrinhar +1, Dissimulação +5, Sobrevivência +2
**Vantagens:** Furtivo, Visão Noturna 1
**Defeitos:** Fidelidade (a Sauron, Saruman ou outro mestre)
**Saúde:** 9
**Coragem:** 0
**Renome:** 0
*: atributo ou reação preferencial

Através de algum meio hediondo, Saruman – e talvez também Sauron – encontrou uma maneira de cruzar orcs e homens, criando uma raça híbrida de homens com algumas das características e toda a perversidade dos orcs. Os rostos são amarelados, os olhos oblíquos e matreiros, mas em estatura e compleição são mais semelhantes aos homens. Alguns meio-orcs parecem-se mais com orcs do que outros. Esses podem comprar um defeito, Ancestrais Orcs, o que significa que eles não conseguem esconder seu sangue orc sem o uso de Disfarce. Outros meio-orcs, embora de aparência notável, conseguem se passar por homens normais.

Combinando a inteligência dos homens com a força dos orcs, os meio-orcs são oponentes temíveis no campo de batalha. Preferem as espadas longas e os machados de guerra. Entretanto, muitos deles servem Saruman como espias e rufiões.

## Trolls

*"– Estamos em plena luz do dia, com o sol brilhando, e vocês voltam tentando me assustar com uma história de trolls vivos esperando por nós na clareira!"*
*– A Sociedade do Anel*

**Raça:** Troll
**Habilidades Raciais:** Pele Dura (conta como 3 pontos de armadura; cumulativo com qualquer outra amadura usada), Virar Pedra (a luz do dia petrifica os trolls permanentemente)
**Atributos:** Porte 8 (+1), Agilidade 5 (±0), Percepção 6 (±0), Força 14 (+4)*, Vitalidade 14 (+4)*, Espírito 5 (±0)
**Reações:** Vigor +6*, Presteza ±0, Força de Vontade +1, Sabedoria ±0
**Ordem:**: guerreiro ou gatuno, quando muito (esta ficha assume que se trata de um guerreiro)
**Habilidades de Ordem:** Arma Preferencial
**Evoluções:** 0 (mas pode ter uma ou mais)
**Perícias:** Combate com Armas +7, Intimidar (Força) +5, Língua: Língua Negra +1, Língua: Língua Geral +4, Observar +3, Combate de Alcance +3, Rastrear +2
**Vantagens:** Resistente, Visão Noturna 2
**Defeitos:** Nenhum
**Saúde:** 18
**Coragem:** 0
**Renome:** 0
*: atributo ou reação preferencial

Os trolls têm pele extremamente dura e corpos fortes, mas são estúpidos. Além disso, os trolls apreciam a luz do sol menos ainda que os orcs pois, se forem tocados por ela, eles se transformam permanentemente em pedra.

Os trolls são maiores que os homens e imensamente mais fortes. Alguns são ainda mais fortes do que o que está especificado acima. São oponentes temíveis em combate Geralmente empunham clavas e martelos descomunais (3d6 ou 3d6+1 de dano).

Existem muitos tipos de trolls: trolls da neve, trolls das montanhas, trolls das pedras, trolls das cavernas, trolls das colinas e outros. Normalmente, vivem no alto das montanhas, em grutas e cavernas onde podem se esconder da luz do sol durante o dia. Não são construtores, mas podem habitar as torres e castelos arruinados dos homens. São particularmente comuns na Charneca Etten, seu território ao norte de Valfenda. Comem carne, inclusive a de homens, anões e hobbits.

Alguns trolls têm mais de uma cabeça. Esses seres monstruosos, conhecidos como *ettens*, têm +1 ponto em Percepção e na perícia Observar, devido aos múltiplos pares de olhos. Entretanto, às vezes as cabeças discutem entre si, impedindo que o troll realize outras ações.

## Olog-hai

*"Os trolls estavam longe de suas terras e tinham deixado de ser estúpidos; eram astutos e tinham armas terríveis."*
*— A Sociedade do Anel*

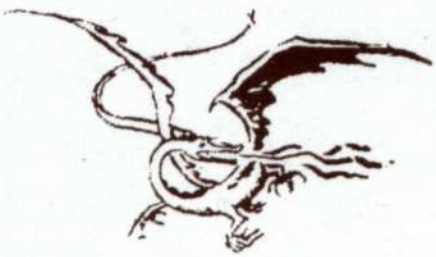
**Raça:** Olog-hai
**Habilidades Raciais:** Pele Dura (conta como 3 pontos de armadura; cumulativo com qualquer outra amadura usada)
**Atributos:** Porte 9 (+1), Agilidade 8 (+1), Percepção 8 (+1), Força 16 (+5)*, Vitalidade 15 (+4)*, Espírito 7 (±0)
**Reações:** Vigor +7*, Presteza +1, Força de Vontade +2, Sabedoria +1
**Ordem:**(ns): guerreiro
**Habilidades de Ordem:** Arma Preferencial
**Evoluções:** 0 (mas pode ter uma ou mais)
**Perícias:** Combate com Armas +9, Intimidar (Força) +7, Língua: Língua Negra +4, Observar +5, Combate de Alcance +3, Poliorcética +5, Rastrear +2
**Vantagens:** Mão-de-Martelo, Resistente, Visão Noturna 2
**Defeitos:** Nenhum
**Saúde:** 20
**Coragem:** 0
**Renome:** 0
*: atributo ou reação preferencial

### Um Observação Quanto às Reações

Você vai notar que as reações listadas para muitas criaturas, nesta seção, não equivalem diretamente aos modificadores de Atributos como deveriam. Isso representa o fato de que as criaturas evoluíram um pouco mais essas reações do que seus Atributos, normalmente indicariam, exatamente como se um personagem tivesse usado suas opções de evolução para aferfeiçoar as próprias reações.

Criados por Sauron por meio de suas artes hediondas, os olog-hai são maiores, mais fortes, mais ligeiros e muito mais astuciosos que os outros trolls. Eles não viram pedra à luz do sol e conquanto o Senhor do Escuro os mantenha sob seu domínio, não sofrem nenhum outro efeito daninho em função disso. Por outro lado, estão sujeitos a uma penalidade igual a -2 em todos os testes à luz do sol. Repletos da malícia de Sauron, eles vivem em Mordor, aguardando apenas as ordens de seu senhor para partirem para a guerra.

# Animais Cruéis e Monstros



*"(...) orcs saíam de mil tocas. Sob os galhos da Floresta das Trevas havia contendas mortais entre elfos e homens e animais cruéis."*
*— A Sociedade do Anel*

Além dos servos de Sauron, muitas outras criaturas hediondas e perigosas rondam os lugares selvagens e estranhos da Terra-média. Ao longo de suas viagens e aventuras, os personagens dos jogadores podem encontrá-las em cavernas escuras sob as Montanhas Sombrias, em antigas ruínas dos homens, nas profundezas sombrias da Floresta das Trevas, ou nos desertos e ermos esquecidos do Sul. Embora apenas algumas dessas criaturas sejam apresentadas aqui, você também pode usar as descrições e os parâmetros de jogo para essas criaturas como diretrizes para a criação de seus próprios monstros.

## O Balrog de Moria

*"(...) era como uma grande sombra, no meio da qual havia uma forma escura, talvez humanóide, mas maior; poder e terror pareciam estar nela e ao seu redor."*
*— A Sociedade do Anel*

**Atributos:** Porte 23 (+8), Agilidade 10 (+2), Percepção 12 (+3), Força 20 (+7), Vitalidade 20 (+7), Espírito 15 (+4)
**Reações:** Vigor +10, Presteza +5, Força de Vontade +12, Sabedoria +10
**Saúde:** 27
**Perícias:** Combate com Armas: Espada (Espada Longa) +12, Combate com Armas: Chicote +12, Intimidar (Medo) +20, Observar (Avistar) +8
**Habilidades Especiais:**
**Envolto em Trevas:** sombras inescrutáveis cercam o balrog como um vasto manto de trevas. Qualquer tipo não mágico de luz num raio de 9 metros do balrog extingue-se ou perde o brilho, e quem for surpreendido em meio a essa escuridão extrema está sujeito a uma penalidade igual a -5 sobre o resultado de todos os testes físicos.
**Coração de Fogo:** no coração do balrog reside um poder de fogo cruel e chamas vivas percorrem toda a superfície de seu corpo. Ele é capaz de Atear Fogo (como o encanto) com apenas um toque e quem tocar ou engalfinhar-se com um balrog sofre 1d6 pontos de dano a cada rodada, devido a suas chamas profanas.
**Poder:** apesar de não poder propriamente lançar encantamentos, o balrog possui uma força e um poder assombrosos. Ao custo de uma ação ele é capaz de neutralizar qualquer encanto (ver página 170). Não precisa fazer um teste de Vigor para resistir à Fadiga ao usar esse poder.
**Terror:** a própria presença do balrog gera terror. Sua perícia Intimidar (Medo) funciona continuamente a



## Criaturas Tumulares

*"Tinha sido pego por uma das Criaturas Tumulares, e já estava provavelmente subjugado aos terríveis encantamentos daquelas criaturas descritas em histórias sussurradas."*
*– A Sociedade do Anel*

**Atributos:** Porte 12 (+3), Agilidade 8 (+1), Percepção 8 (+1), Força 12 (+3), Vitalidade 10 (+2), Espírito 10 (+2)

**Reações:** Vigor +5, Presteza +4, Força de Vontade +4, Sabedoria +3

**Saúde:** 13

**Perícias:** Combate com Armas: Espada (Espada Longa) +6, Intimidar (Medo) +6, Observar (Avistar) +5, Dissimulação (Esconder-se) +8

**Habilidades Especiais:**

**Queimado pela Luz do Dia:** se for exposta à luz do sol, uma criatura tumular queima, sofrendo 2d6 pontos de dano a cada rodada.

**Toque Glacial:** o toque de uma criatura tumular é frio e letal. A vítima perde 2 pontos de Força e Vitalidade a cada rodada em que for mantido o contato. Quando qualquer um dos atributos chegar a zero, a vítima cai inconsciente durante 2d6 x 10 minutos. Os pontos perdidos são readquiridos à razão de 1 ponto em cada tributo a cada 10 minutos, ou então completamente, com a aplicação de um *Encanto de Cura* ou quando a vítima despertar.

**Encantos:** uma criatura tumular típica é capaz de lançar os seguintes encantos: *Estilhaçar Armas Brancas, Criar Luz, Evocar o Medo, Criar Nevoeiro, Esquecimento, Encanto de Contenção, Grilhões Mágicos.* É possível que algumas criaturas conheçam outros encantos (como *Desorientação, Poder da Terra* ou *Sono*). Ela não precisa fazer nenhum teste de Vigor para lançar qualquer um de seus encantos.

meia potência (+4 devido ao Porte, +10 devido à perícia = +14), os personagens que o estiverem enfrentando têm de fazer um teste de Força de Vontade a cada rodada para resistir (ver página 233).

**Armas:** o balrog porta duas armas. A primeira é uma espada enorme, grande demais para ser empunhada por qualquer homem, que provoca 4d6 pontos de dano. A segunda é um chicote de muitas correias que provoca 2d6+3 pontos de dano. Com um sucesso superior, ou melhor, no uso do chicote, o balrog pode optar por enlear um inimigo ao invés de provocar dano. Qualquer pessoa presa pelas correias tem de fazer um teste de Força contra NA 15 para escapar. Além disso, o balrog pode incendiar qualquer uma de suas armas, fazendo com que provoquem +1d6 pontos de dano, ou 1d6 pontos por rodada em quem for preso pelo chicote.

**Asas:** o balrog tem asas enormes, o que lhe permite voar à velocidade de 40 metros por ação, se tiver espaço para utilizá-las.

**Descrição:** uma criatura aterrorizante, feita de trevas e fogo, o balrog de Moria foi um dos principais servos de Morgoth muitos anos antes, na Primeira Era do mundo. Dotado de poderes terríveis pelo Grande Inimigo, ajudou seu mestre maligno nas guerras em Beleriand, matando muitos elfos e homens. Quando Morgoth foi abatido, o balrog fugiu, escondendo-se nas profundezas das Hithaeglir. Lá ele permaneceu durante séculos, até que os anões de Khazad-dûm, escavando cupidamente em busca de *mithril*, o encontraram. Ele matou Durin III, Náin I e muitos outros anões, obrigando-os a abandonar rapidamente seu antigo lar para sempre. Ele então reuniu muitos orcs e trolls, governando um reino sombrio por meio do terror e da força. Encontrou a Sociedade do Anel quando o grupo passava por Moria, e travou uma longa e terrível batalha com Gandalf, o Cinzento, sendo morto pelo mago e matando-o também. Ninguém sabe dizer se ainda restam outros balrogs na Terra-média, escondidos nos lugares remotos e sombrios do mundo.

Balrog, uma palavra sindarin que significa "demônio de poder", descreve muito bem essa criatura. À semelhança de um homem gigantesco com traços demoníacos, é feito de trevas ainda que o fogo recubra-lhe o corpo. Uma cabeleira desprende-se em ondas por trás dele e suas asas escuras dominam o horizonte. Porta duas armas: uma grande espada com a lâmina em chamas e um chicote de muitas correias. É muito forte e senhor de um poder aterrorizante. Na Terra-média, poucos são, se é que existe alguém capaz de lhe fazer frente.

**Descrição:** em Eriador, entre a Floresta Velha e Bri, ficam as Tyrn Gorthad, ou Colinas dos Túmulos, como são conhecidas. Uma região de morros e colinas, que encerra muitos túmulos, alguns deles são tumbas de antigos reis dos antepassados dos edain, e outros dos dúnedain que governaram essa terra posteriormente. Em meados da Terceira Era, durante o décimo sétimo século, quando a praga veio do Norte e devastou o povo que ali vivia, o Rei dos Bruxos de Angmar enviou espíritos malignos – as criaturas – para habitar os túmulos e transformar as Colinas dos Túmulos num lugar de horror. Desde esse dia, poucas pessoas se aventuram nesta região assustadora.

As criaturas tumulares são mortos-vivos terríveis. Apesar de terem forma corpórea, são espíritos malignos que desejam matar os vivos. Em seus túmulos, ou à noite, são poderosas, mas não suportam o toque da luz do sol. Preferem atacar de surpresa, usando seus encantos e poderes para confundir suas vítimas, aprisioná-las com encantos e depois levá-las para o interior dos túmulos, para matá-las e consumir-lhes o espírito.

## A Prole de Ungoliant

*"De repente viu também que havia aranhas enormes e horríveis nos galhos acima de sua cabeça e, com ou sem anel, tremeu de medo (...)"*
*– O Hobbit*

### Aranha Gigante Pequena

**Atributos:** Porte 7 (±0), Agilidade 8 (+1), Percepção 7 (±0), Força 7 (±0), Vitalidade 6 (±0), Espírito 5 (±0)

**Reações:** Vigor +2, Presteza +3, Força de Vontade +1, Sabedoria ±0

**Saúde:** 6

**Perícias:** Combate com Armas: Armas Naturais (Presas) +4, Escalar +10, Intimidar (Medo) +4, Saltar +6, Observar (Avistar) +4, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6

**Habilidades Especiais:**

**Presas/Veneno:** as aranhas gigantes pequenas têm presas que provocam 1d6-1 pontos de dano (mínimo de 1) com uma picada. Se infligir mesmo que um único ponto de dano, a picada pode vir a injetar veneno na vítima. Elas podem optar entre um veneno mortal (provoca 1d6 pontos de dano por minuto durante os 10 minutos seguintes, teste da reação Vigor contra NA 10 para sofrer metade do dano) ou um que provoca enjôo e fraqueza (a vítima perde imediatamente 1d6 pontos de Vitalidade e Força [teste da reação Vigor contra NA 12 para sofrer metade do dano] e 1 ponto por minuto de ambos os atributos durante os 10 minutos seguintes; se qualquer um dos atributos chegar a zero, a vítima cai inconsciente; os pontos dos dois atributos retornam à razão de 1 por hora, cessados os efeitos).

**Teias:** as aranhas gigantes podem tecer teias espessas e viscosas. Cortar um fio requer 3 pontos de dano provocados por uma arma afiada. Romper um deles requer um teste de Força contra NA 15. Uma vítima que tiver sido envolvida completamente pelas teias terá de ser bem sucedida em um teste de Força contra NA 20 para se libertar.

### Aranha Gigante Grande

**Atributos:** Porte 9 (+1), Agilidade 8 (+1), Percepção 8 (+1), Força 9 (+1), Vitalidade 9 (+1), Espírito 6 (±0)

**Reações:** Vigor +3, Presteza +3, Força de Vontade +2, Sabedoria ±0

**Saúde:** 10

**Perícias:** Combate com Armas: Armas Naturais (Presas) +6, Escalar +10, Intimidar (Medo) +6, Saltar +7, Observar (Avistar) +5, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6

**Habilidades Especiais:**

**Presas/Veneno:** as aranhas gigantes grandes têm presas que provocam 1d6+1 pontos de dano com uma picada. Se infligir mesmo que um único ponto de dano, a picada pode injetar veneno na vítima. Podem optar entre um veneno mortal (provoca 1d6 pontos de dano por minuto durante os 10 minutos seguintes, teste da reação Vigor contra NA 12 para sofrer metade do dano) ou um que provoca enjôo e fraqueza (a vítima perde imediatamente 1d6 pontos de Vitalidade e Força [teste da reação Vigor contra NA 15 para sofrer metade do dano] e 1 ponto por minuto de ambos os atributos durante os 10 minutos seguintes; se qualquer um dos atributos chegar a zero, a vítima cai inconsciente; os pontos dos dois atributos retornam à razão de 1 por hora, cessados os efeitos).

**Teias:** as aranhas gigantes podem tecer teias espessas e viscosas. Cortar um fio requer 3 pontos de dano provocados por uma arma afiada. Romper um deles exige um teste de Força contra NA 15. Uma vítima que tiver sido envolvida completamente pelas teias terá de ser bem sucedida em um teste de Força contra NA 25 para se libertar.

**Descrição:** essas criaturas horríveis, filhas de Shelob e de sua parentela, infestam partes da Floresta das Trevas e também vivem em outros lugares sombrios e malignos do mundo. Apesar de não serem inteligentes, elas são engenhosas e capazes de falar o westron (língua geral), com suas vozes chiadas e sibilantes.

### Laracna

*"Ali morara por muitas eras um ser mau na forma de uma aranha, semelhante àqueles que tinham outrora vivido na Terra dos elfos no oeste, que jaz agora sob o Mar (...)"*
*– As Duas Torres*

**Atributos:** Porte 13 (+3), Agilidade 10 (+2), Percepção 10 (+2), Força 16 (+5), Vitalidade 12 (+3), Espírito 9 (+1)

**Reações:** Vigor +5, Presteza +6, Força de Vontade +4, Sabedoria +3

**Saúde:** 17

**Perícias:** Combate com Armas: Armas Naturais (Garras, Chifres, Presas) +8, Escalar +9, Intimidar (Medo) +10, Saltar +8, Observar (Avistar) +7, Correr +6, Dissimulação (Ação Sorrateira) +9

**Habilidades Especiais:**

**Presas/Veneno:** as presas de Laracna provocam 2d6+3 pontos de dano com uma picada. Se infligir mesmo que um único ponto de dano, a picada pode injetar veneno na vítima. Ela pode optar entre um veneno mortal (provoca 2d6 pontos de dano por minuto durante os 20 minutos seguintes; teste da reação Vigor contra NA 18 para sofrer metade do dano) ou um que provoca enjôo e fraqueza (a vítima perde imediatamente 2d6 pontos de Vitalidade e Força [teste da reação Vigor contra NA 20 para sofrer metade do dano] e 2 ponto por minuto de ambos os atributos durante os 20 minutos seguintes; se qualquer um dos atributos chegar a zero, a vítima cai inconsciente; os pontos dos dois atributos retornam à razão de 1 por hora, cessados os efeitos).

**Garras e Chifres:** as patas de Laracna terminam numa grande garra que provoca 1d6+3 pontos de dano. Chifres projetam-se de sua cabeça e provocam 2d6 pontos de dano se forem usados como arma.

**Fedor:** o abdômen de Laracna exala um fedor abominável. Os que lutam contra ela têm de fazer um teste de Vigor contra NA 10 no início do combate para suportar o cheiro. Os que falharem ficam sujeitas a uma penalidade igual a -3 nos resultados dos testes enquanto permanecerem na presença mortal de Laracna. Se um personagem tentar atacá-la por baixo, aumente o NA para 15.

**Terror:** a própria presença de Laracna gera terror. Sua perícia Intimidar (Medo) funciona continuamente a meia potência (+2 devido ao Porte, +5 devido à perícia = +7). Os personagens que a estiverem enfrentando terão de fazer um teste de Força de Vontade a cada rodada para resistir (ver página 233).

**Pele Dura:** a pele de Laracna está tão desfigurada pela corrupção e tão endurecida por pregas e excrescências malignas que ela proporciona 4 pontos de armadura. Seus inúmeros olhos, porém, continuam vulneráveis e não recebem esta proteção (penalidade igual a -5 sobre o resultado do teste nas tentativas de acertá-los).

**Teias:** Laracna é capaz de tecer teias espessas e viscosas. Cortar um fio requer 5 pontos de dano provocados por uma arma afiada. Romper um deles exige um teste de Força contra NA 20. Uma vítima que tiver sido envolvida completamente pelas teias terá de ser bem sucedida em um teste de Força contra NA 30 para conseguir se libertar.

**Descrição:** Laracna vive nas cavernas de Cirith Ungol ("Fenda da Aranha") nas Ephel Dúath. Embora não sirva a Sauron, ele a utiliza tanto como guardiã da passagem que ali se encontra quanto como um meio de matar de forma horrível seus prisioneiros ou aqueles que o decepcionam.

Laracna é imensa, maior que qualquer predador, e tem um corpo negro, inchado e arqueado. Sobre o pescoço em forma de talo, ela traz uma cabeça com inúmeros olhos que brilham com malícia e crueldade. Apesar do corpanzil, ela consegue se mover com grande rapidez sobre suas inúmeras patas, geralmente surpreendendo sua vítima.

## Falcão-do-inferno

*"Mas agora, voando em rápidos círculos através dele (...) ele viu no ar, abaixo de onde estava, cinco figuras semelhantes a pássaros, horríveis como aves carniceiras, e apesar disso maiores que águias, cruéis como a morte."*
*– O Retorno do Rei*

**Atributos:** Porte 6 (±0), Agilidade 10 (+2) (reduza a Agilidade para 7 enquanto a criatura estiver no solo), Percepção 8 (+1), Força 8 (+1), Vitalidade 8 (+1), Espírito 4 (±0)

**Reações:** Vigor +2, Presteza +3, Força de Vontade +1, Sabedoria ±0

**Saúde:** 9

**Perícias:** Combate com Armas: Armas Naturais (Bico, Garras) +5, Observar (Avistar) +6

**Habilidades Especiais:**

**Bico:** um falcão-do-inferno pode atacar com seu bico, infligindo 2d6 pontos de dano.

**Vôo:** um falcão-do-inferno é capaz de voar ("trote") à velocidade de 40 metros por ação. Consegue "correr" ao custo de uma única ação a 80 metros por ação. Pode também dar uma "arrancada" de 160 metros como uma ação plena.

**Fedor:** os falcões-do-inferno exalam um fedor abominável. Os que lutam contra eles têm de fazer um teste de Vigor contra NA 10 no início do combate para suportar o cheiro. Os que falham ficam sujeitos a uma penalidade igual a -2 nos resultados dos testes enquanto permanecerem na presença da criatura.

**Garras:** um falcão-do-inferno pode atacar com suas garras, infligindo 2d6+2 pontos de dano.

**Descrição:** Sauron criou essas hediondas criaturas aladas – que lembram gigantescas aves de rapina, sem penas e de asas coriáceas – como corcéis para os nazgûl. Aterrorizantes por si só, são ainda mais assustadores quando montados pelos principais servos do Senhor do Escuro. Além do bico e das garras, capazes de rasgar a carne tão bem quanto qualquer machado ou espada, possuem um fedor abominável que geralmente deixa indefesos todos os que ousam enfrentá-los.

## Mûmakil (Olifantes)

*"Grande como uma casa, muito maior que uma casa, pareceu-lhe, uma colina móvel revestida de cinza."*
*– As Duas Torres*

**Atributos:** Porte 8 (+1), Agilidade 3 (-1), Percepção 4 (±0), Força 18 (+6), Vitalidade 15 (+4), Espírito 2 (-2)

**Reações:** Vigor +9, Presteza ±0, Força de Vontade ±0, Sabedoria ±0

**Saúde:** 21

**Perícias:** Combate com Armas: Armas Naturais (Presas) +3, Intimidar (Tamanho) +6, Combate de Alcance +3, Correr +2, Sobrevivência (Selvas, Planícies) +5

**Habilidades Especiais:**

**Arremessar Projéteis:** um *mûmak* é capaz de erguer grandes objetos – matacões, árvores, homens

– e arremessá-los como projéteis, usando sua perícia Combate de Alcance. Esses objetos têm normalmente um alcance de 5/10/15/25/+5, e provocam 3d6 (mais o modificador de Força) pontos de dano, caso atinjam o alvo. Um personagem arremessado sofre essa mesma quantidade de dano ao atingir o alvo.

**Atropelar:** realizando uma ação de deslocamento plena sobre um alvo ou através dele, e fazendo um teste de Força para acertar, um *mûmak* pode derrubar e atropelar o alvo, infligindo 6d6 pontos de dano.

**Três Camadas de Pele:** a pele do *mûmak* é grossa e forte, tão forte que o protege de ataques. Sua pele conta como 9 pontos de armadura. Os únicos pontos vulneráveis em seu corpo – que não recebem essa proteção – são os olhos (penalidade igual a -20 sobre o resultado do teste na tentativa de acertá-lo).

**Presas:** um *mûmak* pode infligir 1d6+2 pontos de dano com suas presas.

**Descrição:** um animal enorme das terras dos sulistas, o *mûmak*, ou "olifante", é dócil por natureza, a menos que seja assustado ou provocado. Entretanto, os haradrim capturaram e treinaram alguns deles para serem usados como animais de carga, ou para a guerra. Um *mûmak* treinado para lutar é uma visão realmente assustadora: adornados nas cores escarlate e dourado, com uma torre de guerra e um condutor em suas costas, é capaz de desbaratar as forças inimigas e romper qualquer barreira de escudos. Somente atirando flechas contra seus olhos ou assustando-o com fogo é que os guerreiros do Oeste conseguem desviá-lo.



## Lobos, Wargs e Lobisomens

*"Sem avisar, uma tempestade de uivos soou, feroz e alucinada, por toda a volta do acampamento. Um grande bando de wargs tinha-se reunido em silêncio, e agora os atacava (...)"*
*– A Sociedade do Anel*

### Lobo

**Atributos:** Porte 6 (±0), Agilidade 6 (±0), Percepção 8 (+1), Força 8 (+1), Vitalidade 8 (+1), Espírito 2 (-2)

**Reações:** Vigor +2, Presteza +2, Força de Vontade ±0, Sabedoria ±0

**Saúde:** 9

**Perícias:** Combate com Armas: Armas Naturais (Presas) +4, Intimidar (Medo) +3, Saltar +3, Observar (Olfato) +4, Correr +4, Dissimulação (Ação Sorrateira) +8, Sobrevivência (Montanhas) +4, Rastrear (Trilha de Odor) +4

**Habilidades Especiais:**

**Presas:** um lobo provoca 1d6+1 pontos de dano com suas presas.

**Descrição:** uma fera canídea de pelagem cinzenta, o lobo normalmente vive em alcatéias com seus companheiros, caçando nas florestas e montanhas do Norte. Usados geralmente pelo Inimigo como cães de caça – ou pelos orcs como corcéis -, os lobos podem representar uma ameaça até mesmo para o herói mais vigoroso.

Certas raças de lobos têm a pelagem branca ao invés de cinzenta, dando a eles um bônus de +2 nas jogadas de Dissimulação na neve.

### Warg

**Atributos:** Porte 8 (+1), Agilidade 8 (+1), Percepção 9 (+1), Força 10 (+2), Vitalidade 10 (+2), Espírito 4 (±0)

**Reações:** Vigor +4, Presteza +3, Força de Vontade +1, Sabedoria ±0

**Saúde:** 12

**Perícias:** Combate com Armas: Armas Naturais (Presas) +6, Intimidar (Medo) +5, Saltar +5, Língua: Língua dos Wargs +4, Observar (Olfato) +6, Correr +9, Dissimulação (Ação Sorrateira) +9, Sobrevivência (Montanhas) +5, Rastrear (Trilha de Odor) +4

**Habilidades Especiais:**

**Presas:** um warg provoca 2d6+1 pontos de dano com suas presas.

**Descrição:** os wargs são lobos demoníacos e malignos – maiores, mais ferozes e mais perversos do que seus primos inferiores – possivelmente criados por Sauron ou pelo mestre dele, Morgoth, tempos atrás na Primeira Era do mundo. Malignos e cruéis, os wargs servem ao Inimigo. Falam sua própria língua desumana e são capazes de correr tão rápido (às vezes mais rápido) quanto um pônei.

### Lobisomem

**Atributos:** Porte 9 (+1), Agilidade 9 (+1), Percepção 9 (+1), Força 11 (+2), Vitalidade 11 (+2), Espírito 6 (±0)

**Reações:** Vigor +4, Presteza +4, Força de Vontade +2, Sabedoria +1

**Saúde:** 13

**Perícias:** Combate com Armas: Armas Naturais (Presas) +8, Intimidar (Medo) +6, Saltar +6, Língua: Língua dos Wargs +4, Observar (Olfato) +7, Correr +7, Dissimulação (Ação Sorrateira) +9, Sobrevivência (Montanhas) +6, Rastrear (Trilha de Odor) +5

**Habilidades Especiais:**

**Troca de Peles:** um lobisomem pode se alternar entre a forma humana e a forma de lobo, exatamente como se usasse o encanto *Domínio das Formas* (página 183). Na forma de homem, ele geralmente tem características de lobo: uma face ou um trejeito lupinos, cabelos cinzentos ou algo assim

**Presas:** um lobisomem provoca 2d6+1 pontos de dano com suas presas.

**Descrição:** os lobisomens, criaturas malignas criadas tempos atrás, são animais cruéis cujo corpo é habitado por espíritos malignos. Têm a forma de homens, com o poder de assumir a forma de wargs grandes e ferozes. Fortes e desumanos, estão entre os mais aterrorizantes servos de Sauron.

# Senhor dos Anéis RPG

Nome do Personagem:

Nome do Jogador:

Crônica:

Ordens:
Ordens de Elite:
Evolução:

Raça
Idade:
Sexo:

Cabelo:
Olhos:

Tamanho:
Altura:
Peso:

## Atributos

| | Modificador da Espécie | Total | Modificador de Atributo |
|---|---|---|---|
| Porte | | | |
| Agilidade | | | |
| Percepção | | | |
| Força | | | |
| Vitalidade | | | |
| Espírito | | | |

## Reações

| | Modificador de Atributo | Outros Modificadores | Total |
|---|---|---|---|
| Vigor | | | |
| Presteza | | | |
| Força de Vontade | | | |
| Sabedoria | | | |

| | Outros Modificadores | Total |
|---|---|---|
| Corrupção | | |

| | Modificador de Agilidade | Outros Modificadores | Total |
|---|---|---|---|
| Iniciativa | | | |
| Defesa 10+ | | | |

| | Modificador de Renome | Total |
|---|---|---|
| Renome | | |

| | Outros Modificadores | Total |
|---|---|---|
| Coragem | | |

## Habilidades Raciais

## Habilidades de Ordem

## Vantagens

## Defeitos

## Perícias

| Perícia | Categoria do Teste | Atributo | Modificador de Atributo | Graduação da Perícia | Outros Modificadores | Graduação Total |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Acrobacia | F | Agi | | | | |
| Alvenaria | F | For | | | | |
| Arte Naval | F | Esp | | | | |
| Avaliar | A | Esp | | | | |
| Combate com Armas | F | Agi | | | | |
| Combate de Alcance | F | Agi | | | | |
| Combate Desarmado | F | Agi | | | | |
| Condutor | F | For | | | | |
| Correr | F | For | | | | |
| Cura | F | Esp | | | | |
| Debater | S | Esp | | | | |
| Discernimento | S | Per | | | | |
| Disfarce | A | Esp | | | | |
| Dissimulação | F | Agi | | | | |
| Escalar | F | For | | | | |
| Esquadrinhar | F | Per | | | | |
| Imitação | F | Prt | | | | |
| Inquirir | S | Prt | | | | |
| Inspirar | S | Prt | | | | |
| Intimidar | S | Prt | | | | |
| Jogos | F | Agi | | | | |
| Língua | A | Esp | | | | |
| Metalurgia | F | For | | | | |
| Montar | F | Prt | | | | |
| Nadar | F | For | | | | |
| Noção do Clima | F | Per | | | | |
| Observar | F | Per | | | | |
| Ocultar | F | Esp | | | | |
| Ofício | F | Agi | | | | |
| Persuadir | S | Prt | | | | |
| Poliorcética | F | Esp | | | | |
| Prestidigitação | F | Agi | | | | |
| Rastrear | F | Esp | | | | |
| Saber | A | Esp | | | | |
| Saltar | F | For | | | | |
| Sobrevivência | F | Per | | | | |
| Trovar | S | Prt | | | | |

# O Senhor dos Anéis RPG

## Equipamentos & Acessórios

## Saúde

| | Penalidade | Saúde Total |
|---|---|---|
| Sadio | 0 | |
| Atordoado | -1 | |
| Machucado | -3 | |
| Ferido | -5 | |
| Incapacitado | -7 | |
| À Beira da Morte | -9 | |

## Recursos

- Dinheiro de Cobre
- Dinheiro de Prata
- Peças de Prata
- Dinheiro de Ouro
- Peças de Ouro

## Fadiga

| | Efeito | Total |
|---|---|---|
| Vigoroso (completamente descansado) | 0 | |
| Esbaforido | -1 | |
| Cansado | -2 | |
| Fatigado | -4 | |
| Extenuado | -8 | |
| Exausto | * | |

## Histórico

## Observações

Símbolo ou Divisa

## Armas





| Nome | Alcance | Dano | Defender | Bloquear | Tamanho | Especial |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |

© 2002 New Line Productions Inc. Todos os direitos reservados. ™ The Saul Zaents Company d/b/a Tolkien sob licença da New Line Productions Inc. Todos os direitos reservados. O Senhor dos Anéis e os personagens e lugares descritos neste livro são marcas registradas da Saul Zaents Company d/b/a Tolkien Enterprises sob licença para a New Line Productions. Todos os direitos reservados. © 2002 Decipher Inc. Permitida a reprodução para uso pessoal.

## A


Abismo de Helm (gorge): 27, 28
Ações: 213- 217; ações de ataque: 228-230; ações de combate: 215, 216, 226, 227-233; ações de deslocamento: 214-216; ações livres: 215, 216; ações múltiplas: 216-217; ações não relacionadas ao combate: 230; ações plenas: 216; cota de ações: 214; fadiga: 248-251; rodada de ação: 212, 216
Ações de Ataque: 228-230; agarrar: 229; ataque à distância: 230; ataque básico: 228; ataque com as duas mãos: 228; ataque de força: 228; ataque de precisão: 228; ataque defensivo: 228; ataque não letal: 228; ataques armados: 228; carga, ataque: 228; defender/bloquear: 229; em arco: 228; esmurrar: 229; esquivar-se: 229; mirar: 228; prostrar: 230; protelar: 228
Ações livres: 215-216
Ações plenas: 216
Acrobacia, perícia: 120
Afinidade: 118
Afogamento: 245
Agarrar, ação: 229
Agilidade, atributo: 47
Aglomeração, tabela: 239; V. também Batalhas
Aguarond (caverna): 28
Aliado, vantagem: 143
Alterar Matizes, encanto: 176
Altos Elfos: 63
Alvenaria: 243-244
Alvenaria, perícia: 136
Ambidestro, vantagem: 143
Amigo-dos-Elfos, vantagem: 145
Amigos, vantagem: 147
Amon Sûl (colina): 13
Amórien (país): 28, 29
Anárion (rei): 28, 29
Anduin (rio): 22, 25, 28, 29; Vales de: 22
Andúril (espada): 196
Anéis: 196-199; Narya: 12; O Um Anel: 197-199; Os Anéis Menos Importantes: 201; os Nove: 200-201; os Sete: 200; Os Três: 201; poderes genéricos: 198-199
Anfalas: 28
Angmar (reino): 13, 14, 16, 19, 28, 273
Animais Cruéis: 293-297
Annúminas (cidade): 12; Cetro de 13
Anões: 60-63; arquetipo de personagem: 39; brinquedos mágicos: 195; exemplos de unidade: 241; malha metálica: 207; portas: 194-195
Aragorn (rei): 32, 33
Archet (vila): 16
Armadura: 207, 232; Tabela de armaduras 208
Armadura de Heróis, vantagem: 143
Armas: 204-206; tabela de armas: 205; tamanho das armas: 206; tipos de armas: 204-206
Arnor: 12, 13, 14, 18, 19, 28
Arqueiro, ordem da elite: 104-105
Arredondamento: 217
Arrogante, defeito: 153
Arte Naval, perícia: 134
Artes do Físico: 248; V. também Cura
Artheduin (reino): 13,15
Artífice, ordem: 82-85
Árvore Branca: 29
Arwen (princesa): 29
Ataque à distância, ação: 230
Ataque armado, ação: 228
Ataque básico, ação: 118
Ataque com as duas mãos, ação: 228
Ataque de Força, ação: 228
Ataque de precisão: 228
Ataque defensivo, ação: 228
Ataque em Arco, ação: 228
Ataque não Letal: 228
Atear fogo, encanto: 183
Athelas (planta): 125
Atributos: 44-57; Agilidade: 47; alteração: 55-56; atributos primários: 46-48; atributos secundários: 48-52; Coragem: 53; Defesa: 49; Espírito: 48; Força: 47; geração: 44-46; interpretando: 56-57; modificadores de atributos: 46, 48; outros atributos: 52-55; Percepção: 47; Porte: 46-47; recuperação de atributo: 247; Renome: 54-55; Saúde: 49-52; tamanho: 55; testes de atributo: 221; Vitalidade: 48
Avaliar, perícia: 121
Azevim (país): 18


## B


Balchoth (tribo): 27
Balin (rei): 25
Balrog (Demônio): 25; de moria 293-294
Barad-dêir (Fortaleza): 22, 31
Baranzibar (montanha): 78-82
Bárbaro, ordem: 78-82
Barbávore: 25
Bard (rei): 23; V. também ordem Menestral
Batalhas: 238-244; cercos: 242; combate de unidades: 239-244; Heróis em batalha: 239; Regras Básicas: 238; Resolução de batalhas, tabela: 239
Bebidas dos Ents: 196-197
Beirágua (vila): 15
Belfalas (país): 28
Belfalas (país): Baía de: 22, 26
Beócio, defeito: 154
Beornings (tribo): 22
Bloquear, ação: 229
Bombadil, Tom (genius loci): 16; Fruta D'Ouro: 16
Brandenvin (rio): 12, 14
Bravura, vantagem: 152
Bri (cidade): 13, 14, 17
Brilho de Ithildin, encanto: 183
Bruma de celeridade, encanto: 184
Bundushathûr (montanha): 25


## C


Cabo-de-guerra, vantagem: 152
Calenardhon (país): 26, 27
Campos de Lis (pântano): 13, 22, 30
Campos De Pelennor, Batalha dos: 33
Capacidade de carregar: 47; V. também Tolhimento
Capacidade de erguer: 47; V. também Tolhimento
Capitão, ordem de elite: 105-107
Capítulos: 212, 266-269; Arcos de história: 266-267; cenas: 263-269; criação: 267-269; Modelo dos três atos: 268
Car Dûm (fortaleza): 19
Características: 140-157; defeitos: 153-157; lista principal de características: 142; vantagens: 143-153
Cardolan (reino): 13, 14
Carga, ação de ataque: 228
Casa Mathom (museu): 15
Cascalvas (subraça): 67; V. também Hobbits
Cauteloso, vantagem: 152
Cavalos: 235-237; cavalgando em batalha: 236; deslocamento de cavalos: 235; lutando a cavalo: 237; Montar, perícia: 133; tipos: 237
Celeborn (príncipe): 17, 21, 24
Celebrimbor (artesão): 17,18
Cena: 212, 268-269; Objetivos da cena: 278
Cenário: 10-35; como elemento da fantasia épica: 256; Narração: 267
Centelhas Ardentes, encanto: 176
Cercos: 242; alvenaria: 243-244; defesa estratégica: 242-243; fechaduras: 243; máquinas de cerco: 243
Certeiro, Vantagem: 143
Cevado Carrapicho (taverneiro): 17
Chama de Anor, encanto: 180
Charneca Etten: 14, 20
Chutar, ação: 229
Cidade do lago: 22, 23
Círdan o Armador: 12
Ciríom (lorde): 27
Cirith Ungol (passagem): 30
Clarão Ofuscante, encanto: 175-176
Cobertura: 232; V. também Fortificações
Código de Honra, defeito: 154
Colina dos túmulos (região): 14, 16
Colina dos Ventos: 14
Colinas Brancas: 15
Colinas das Torres: 12, 15
Colinas de Ferro: 22, 23
Colinas Distantes: 15
Comandar, encanto: 176-177
Comando, vantagem: 144
Combate: 226-232; ações: 216, 226, 227-233; ações de ataque: 228-230; armadura: 232; batalhas: 238-244; cobertura: 232; Combate com Armas, perícia: 121-122; combate corpo-a-corpo: 230-233; combate de alcance: 230, 231; combate de alcance, perícia: 132-133; combate de unidades: 239-244; Combate Desarmado, perícias: 139; combate montado: 236-237; Efeitos de atordoamento: 231-233; fadiga: 248-251; inflingindo dano: 231-232; iniciativa: 226-227; modificadores: 230-233; rodada de ação: 226; sucessos adicionais: 231; surpresa: 227; velocidade: 270
Combate com armas, perícia: 121, 122
Combate com duas armas, vantagem: 151
combate corpo-a-corpo: 230-231

Combate de alcance: 230, 231; Combate de alcance, campo de perícias: 132, 133
Combate de massa: 238-234
Combate de Unidades: 239-244; cercos: 242-244; exemplos de unidades: 241
Combate Desarmado, perícia: 139
Condado, o (país): 15, 24; V. também Hobbits
Condutor, perícia: 137, 138
Conservação de Espadas, encanto: 175
Contenção, encanto: 182
Coração de Guerreiro, vantagem: 152
Coragem, atributo: 53
Corajoso, vantagem: 143
Corpo Fechado, vantagem: 143-144
Correr, perícia: 133, 134; V. também Deslocamento, Viagem
Corrupção: 234-235
Corsários (tribo): 28, 33; V. também ordem dos navegantes Umbar
Covarde, defeito: 154
Crebain (besta): 18
Criar Luz, encanto: 177
Criar Nevoeiro, encanto: 181
Criaturas tumulares: 16, 294-295
Crônicas: 212, 263, 264-281; cenário: 267; Criação: 266-267; crônicas Raciais: 276-277; estrutura: 266-269; Guerra do Anel: 275; históricas: 276; Narração: 264-266; Quarta Era: 275-276; Terceira Era: 273; tipos: 272-277
Cura: 124-125, 247-248; artes do físico: 248; Athelas: 125; efeitos do atordoamento: 248; Fadiga: 250; natural: 247-248; perícia: 124, 125; recuperação de Atributos: 247; Recuperação Lenta, defeito: 157; Recuperação Rápida, vantagem: 151
Curioso, vantagem: 144

## D

Dádiva das Línguas, vantagem: 147
Daín Pé-de-Ferro (rei): 23
Dano: 231-233, 244-250; afogamento: 245; armadura: 232; cobertura: 232; cura: 247-248; fogo: 245; queda: 245; veneno: 246-247; V. também Cura de Ferimento
Debater, perícia: 123
Defeitos: 153-157
Defender: 229
Defesa, atributo secundário: 49
Demanda: 260
Denethor (lorde): 29
Desfiladiro de: 18, 20, 25
Deslocamento: 214-216; ações: 214; cavalos: 235; Correr, perícia: 133-134; mobilidade da unidade: 240; V. também Fadiga; tolhimento: 215, 216; velocidade: 214, 216; viagens: 251-253
Desorientação, encanto: 184
Destemido , vantagem: 149
Destinado a morrer, defeito: 156
Destino: 165, 262-263
Destruição, encanto: 186
Dever, defeito: 155
Dificuldade: 217-218
Dinheiro: 202-204
Dinheiro: câmbio: 204
Discernimento da Honra, vantagem: 148
Discernimeto, perícia: 126
Disfarce, perícia: 124
Dissimulação, perícia: 135-136
Distâncias: 253; V. também Viagens
Divisar, encanto: 179
Dol Amroth (porto): 29
Dol Guldor (fortaleza): 20-22
Domínio das Formas, encanto: 183
Domínio dos Ventos, encanto: 191
Dorwinion (país): 23, 33
Drama, regras do: 270-272
Dúnedain (subraça): 70; V. também homens
Durin (rei): 12, 25, 61; Ponte de Durin: 25; Torre de Durin: 25

## E

Edoras (cidade): 27
Efeitos do atordoamento: 231-233; ataque não letal: 228; recuperação: 248
Elenco de Apoio: 269
Elendil (rei): 12, 28-30
Elessar (rei): 12, 14, 15, 17, 20, 23, 27, 28, 30, 31, 33; V. também Aragorn
Elfos: 63-66, 195; arquetipo de personagem: 40,42; Comida élfica: 195; Corcel élfico: 237; Elfos Silvestres: 64; Equipamento élfico: 195; modelo de unidades: 241; Noldor: 63; Os de sangue élfico: 72; Sindar: 63
Elfos Cinzentos: 63
Elfos silvestres (subraça): 64; V. também Elfos
Eloqüente, vantagem: 145
Elrond (lorde): 17
Emyn Beraid: 12
Encanto de cura, encanto: 182
Encanto de Desobstrução, encanto: 184
Encanto de imitação, encanto: 182
Encanto de obstrução, encanto: 187, 188
Encanto de Vitória, encanto: 190
Encanto do Artífice, encanto: 177
Encantos: 167-192; aprendendo os encantos: 167-168; combinando encantos: 170; contra-encantos: 170-194; descrição dos encantos: 171-192; Fadiga: 169-170; gestos: 168; lançando encantos: 168-170; lista principal de encantos: 172-173; palavras de comando: 168
Encontrar o Caminho, encanto: 180
Enedwaith (tribo): 18
Ents (raça): 66
Ëowyn (ladie): 28, 29
Ephel Dúath (montanhas): 30, 31
Equipamento: 208-209; Tabela 2.9
Erebor (montanha): 12, 15, 23
Ered Lithui (montanhas): 30
Ered Luin (montanhas): 12, 23
Ered Mithrin (montanhas): 20, 23, 273; V. também Montanhas Cinzentas
Eregion (país): 17, 18, 24, 25
Eryn Vorn (floresta): 14
Escada Interminável: 25
Escalar, perícia: 122
Escravizar Animal, encanto: 178
Esgaroth (cidade): 23, 33
Esmurrar, ação: 229
Espadas: 206; V. também Espadas encantadas e heróicas
Espadas dos dúnedain: 196
Espadas encantadas e heróicas: 195-196
Especialidades: 116; V. também Perícias
Espécies: V. Raças
Espião, ordem da elite: 110-111
Espírito, atributo: 48
Esquadrinhar, perícia: 134
Esquecimento, encanto: 181-182
Esquivar-se, ação: 229; Vantagem 144
Estilhaçar Armas, encanto: 175
Estilhaçar, encanto: 187
Estrado (vila): 16
Evocar Assombro, encanto: 178
Evocar Medo, encanto: 178
Exclusão, encanto: 179
Exibição de Poder: 178
Experiência: 277-281; alcançando os objetivos da história: 278; aquisição: 277-279; Feitos Notáveis: 279; gastando: 279-281; interpretação excepcional: 278; opções de evolução: 278; premiações: 279; premiações em Renome: 281
Extinguir o fogo, encanto: 185

## F

Faca de Morgul: 197
Fadiga: 52, 169, 248-251
Fadiga: lançando encantos: 169-170
Fadiga: Nível de Fadiga: 52
Fadiga: recuperação: 250
Falcão-do-Inferno: 296
Fangorn (floresta): 16, 24, 25, 26, 27
Fantasia Épica, elementos da: 254-262; demanda: 260; destino, livre-arbítrio e profecia: 262-263; força do mal: 258; herói ingênuo: 260; heroísmo: 259-260; história, tradição e cenário: 256; mágica sútil e poderosa: 260-261; muita coisa em risco: 258-259; mundo de respeito: 257; V. também Elementos da História ; mundo natural: 256-257; preservando o bem: 257-258; preto e branco: 259; tragédia: 262
Faramir (príncipe): 28, 29
Fëanor (príncipe): 17, 18
Fechaduras: 243
Feitiçaria: 160-161
Fender, encanto: 189
Ferimento: 244-250; afogamento: 245; fogo: 245-247; impacto na história: 271-272; V. também Dano; queda: 245
Ferroada (espada): 196
Fidelidade, defeito: 155-156
Fiel, vantagem: 145
Flecha: 204
Floresta das Trevas (floresta): 16, 17, 20, 21, 22; Montanhas da: 21

Floresta Drúadan: 27
Floresta Velha: 12, 13, 16, 25
Fogo: 245-246
Força de vontade, reação: 49; disputa de vontade: 222
Força, atributo: 47
Forlindom (país): 10
Fornost Erain (cidade): 13, 14, 17
Forochel, Baia de Gelo de: 12, 19
Forodwaith (tribo): 10, 19, 27
Forte da Trombeta (fortaleza): 27, V. também Abismo de Helm
Forte, vantagem: 145
Fortificações: 242-243; V. também cobertura, cercos, fortalezas e cidades
Fraco, defeito: 157
Frágil, defeito: 157
Fúria da Batalha, defeito: 153-154
Furtivo, vantagem: 147

## G

Galadriel: 21, 22, 24
Ganancioso, defeito: 156
Gandalf: 12, 22, 25, 32
Gatuno, ordem: 99-101
Gestos: 168
Gil-galad: 12, 17
Gimli (guerreiro): 28
Glamdring (espada): 196
Glamduin (rio): 18
Glossário: 8-9
Golum (precioso): 288-289
Gondor (reino): 13, 14, 18, 22, 23, 26-30, 32, 33
Grá Cara: 15
Graças da Sorte, vantagem: 146
Grados: 67; V. também Hobbits 266-267
Gram (monte): 19, 20
Grande Peste: 14, 27
Grande Smials (túneis): 15
Graus de sucesso: 118, 220, 221
Grilhões Mágicos, encanto: 188
Grima Língua de Cobra: 289
Grupos Errantes (tribo): 13, 13
Guardião: 108-110
Guerreiro, ordem: 101-103
Gundabad (montanhas): 19, 20
Gwathló (rio): 18

## H

Harad (país): 32, 33
Haradrim (tribo): 28, 33
Harlindon (país): 12
Heróis: 36, 37; e heroísmo como elementos da fantasia épica: 259-260; em batalha: 239; ingênuo: 260; qualidades do: 50-51
História: 256;: 266-267; cronologia do fim da Terceira Era: 273; elementos da: 269-272; objetivos da: 278; V. também crônicas, Narrador ; Saber, perícia: 130
Hobbits: 67-69; arquétipo de personagem: 41; Cascalvas: 67; Grados: 67; Pés-peludos: 67
Homens: 70-72; arquétipo de personagem: 38, 43; de sangue Élfico: 72; Dúnedain: 70; Homens das Trevas: 71; Homens Selvagens: 71; Povos Médios: 70
Huorns: 26

## I

Idade: 73-73
Imitação, perícia: 130
Imladris (refúgio): 17; V. também Val Fenda
Imprudente, defeito: 157
Imrahil (príncipe): 29
Incansável, vantagem: 151
Incorruptível, vantagem: 148
Indômito, vantagem: 148
Iniciativa: 47, 226, 227
Inimigo, defeito: 155
Inquirir, perícia: 125, 126
Inspirar, perícia: 126, 127
Interlúdio: 212
Interpretação: 4-7, 278-279; Qualidades de um herói: 50-51
Interpretando a Sociedade: 275
Intimidar, perícia: 127, 128
Invocação de Animais, encanto: 175
Invocação, encanto: 176
Isen (rio): 18, 27, 28
Isengard (fortaleza): 19, 26, 27
Isildur (rei): 17, 28, 29; casa de: 13
Ithilien (país): 22, 28, 29, 31

## J

Jogos, perícia: 124
Juramento, defeito: 156; juramentos e maldições: 164-165

## K

Khazad-dûm (salões): 12, 20, 23, 25, 61

## L

Lago Comprido: 23
Lamedon (país): 28
Lebennin (país): 28
Legolas (arqueiro): 28, 29
Ler o coração, encanto: 185
Lindo, vantagem: 145
Lindon (país): 10, 12
Língua: 60, 129; Dádiva das Línguas, vantagem: 147; Grupos de perícias: 129; Nativos: 60
Língua dos Animais, encanto: 174
Linguagem da mente, encanto: 184
Livre-arbítrio: 262-263
Lobisomens: 297
Lobos: 297
Lond Daer (porto): 14
Lórien (floresta): 21, 24,; V. também Lothlórien
Lossoth (tribo): 19, 27
Lóthlórien (floresta): 16, 24
Lûn, Golfo de: 10, 12; Rio Lûn: 12

## M

Maestria com Armas, vantagem: 153
Mágica: 158-201; destino e vaticínios: 165; elementos de fantasia épica: 260-261; encantos: 171-192; feitiçaria: 160-161; habilidades: 170-171; juramentos e maldições: 164-165; lançar encantos: 167-171; língua dos animais: 162-163; magia: 158-160; Narração: 272; objetos encantados: 192-201; perícias dos encantadores: 167; praticantes: 166-167; reflexo da natureza: 162-163
Mágico, ordem: 88-91, 166
Mago, ordem da elite: 41-113, 166-167
Mal: 258; V. também Corrupção
Maldições: 164-165
Mallorn (árvore): 24
Mão do Mago, encanto: 191
Mão-de-martelo, vantagem: 147
Mãos Ferozes, vantagem: 146
Mãos que Curam, vantagem: 147
Mar de Rhûm: 20, 33
Marco Ocidental: 15
Mata dos Trolls: 14
Mateiro, vantagem: 153
Mearas (cavalos): 237
Medo: 233
Meduseld (palácio): 27
Melífluo, vantagem: 148
Membro de tribo Oriental (subraça): 71; V. também Homens
Menestrel, ordem: 94-96
Mensageiro Animal, encanto: 174
Mestre da Sabedoria, ordem: 85-87
Metalurgia, perícia: 135
Minas Anor (cidade): 28
Minas Ithil (cidade): 28, 29, 31
Minas Morgul (fortaleza): 28, 29, 30, 31
Minas Tirith (cidade): 28, 29, 33
Minhriath (país): 14, 273
Mirar, ação: 228
Mithlond (porto): 12, 17; V. também portos cinzentos
Mithril (metal): 25, 205
Modelar água, encanto: 191
Modelar o Fogo, encanto: 180
Modificadores: 218-220; acadêmicos: 220; combate: 230-233; físicos: 218, 219; medo: 233; sociais: 219-220; tamanho: 219; viagens: 252
Modificadores de: teste Acadêmicos: 220; testes físicos: 218, 219; testes sociais: 219-220
Monstros: 293-297
Montanha da perdição: 30; V. Orodruim
Montanhas Azuis: 12, 23
Montanhas Sombrias: 19, 20, 25; V. também montanhas individuais
Montar, perícia: 133
Moral, unidade: 240, 241
Morannon (fortaleza): 30
Mordor (país): 28, 30, 31, 33
Moria (salão): 23, 25; V. também Khazad-dûm
Mouco, defeito: 155

Mudez, encanto: 178
Mûmakil: 33, 296-297; V. também Olifantes
Mutilação, defeito: 154

## N

Nadar, perícia: 137; Afogamento: 245
Narrador: 254-263, 264-266; Narração, ato da: 254-263; papel do: 264-266
Narya (anel): 12, 199
Navegante: 91-93
Nazgûl (monstros): 284-286
Necromante, o: 21; V. também Sauron
Nenya (anel): 24, 199
Nível de Ferimento: 52-53, 244-245; V. também Dano, Saúde
Nobre, ordem: 96-98
Noção de caminhos, vantagem: 151
Noção do Clima, perícia: 139
Noldor (subraça): 63; V. também Elfos
Nomear, encanto: 184
Númenor (reino): 30
Numeros Alvo (NA): 217-218
Núrnen, Mar de: 30

## O

Objetivos da História: 278; V. também Experiência
Objetos encantados: 192-201; Anéis de Poder: 198-201; Bebidas dos Ents: 196-197; Brinquedos mágicos dos anões: 195; Comida élfica: 195; Criando objetos encantados: 192-193; Equipamento élfico: 195; espadas encantadas e heróicas: 195-196; Faça de Morgul: 197; objetos heróicos: 194; Palantíri: 197-198; Portas dos anões: 194-195
Observar, perícia: 131
Obstinados, vantagem: 151
Ocultar perícia: 122
Ódio, defeito: 156
Oficio, pericia: 123
Olfato apurado, vantagem: 149
Olhos penetrantes, vantagem: 149
Olifante: 296-297
Olog-Hai (monster): 293
Onodruim (montanha): 30; V. Montanha da Perdição
Opções: 113; Gratuitas: 113; V. também Experiência; Opções de evolução: 278
Opções de evolução: 278, 279-281V. também Experiência
Orcrist (espada): 196
Orcs: 290-292
Orcs: exemplo de unidade: 241
Ordens: 74-113; artífice: 82-85; bárbaro: 78-82; gatuno: 99-101; guerreiro: 101-103; mágico: 88-91; menestrel: 94-96; mestre da sabedoria: 85-87; navegante: 91-93; nobre: 96-98; ordens de elite: 104-113; ordens múltiplas: 79; perfis: 77-78; perícias: 114; sem uma ordem: 79
Ordens da elite: 104-113; arqueiro: 104-105; capitão: 105-107; espião: 110-111; guardião: 108-110; mago: 111-113; paladino: 107-108
Orgulhoso, defeito: 156-157
Orthanc (torre): 26, 27
Osgiliath (cidade): 28, 29, 30
Ouvidos aguçados, vantagem: 149

## P

Palácio: dos regentes: 29
; Meduseld: 27
Paladino, ordem de elite: 107-108
Palantíri: 12, 13, 26-27, 29, 30, 197-198
palavra de Comando, encanto: 192
Pântanos Mortos: 30
Pelargir (porto): 28, 30
Penalidade por ações múltiplas: 216-217
Pensamentos Revelados, encanto: 188
Percepção, atributo: 47
Perícias: 77, 114-139; afinidade: 118; afinidades: 223; aquisição: 114-117; descrições: 120-139; especialidades: 116, 123; graduações: 116; grupos de: 117; lista principal de perícias: 119; perícias dos encantadores: 167; perícias iniciais: 77; testes de perícia: 222-224; uso: 117-118; uso de perícias não treinadas: 223
Personagem: 6; arquétipos: 38-43; atributos: 44-57; características: 140-157; desenvolvimento: 116; exemplos de criação: 57, 73, 112; grupo de PJS: 76; Idade: 72-73; ordens: 74-113; perícias: 114-139; raças: 53-73; supervisão de criação: 36-37
Persuadir, perícia: 132
Pés-peludos (subraça): 67; V. também Hobbits
Picega, defeito: 154
Poder da Terra, encanto: 185
Poder das Palavras: 163-164
Políorcética, perícia: 134, 135
Pônei Saltitante (taverna): 17
Porte, atributo: 46, 47
Portos Cinzentos: 12, 13, 25; V. também Encantos
Posição, vantagem: 150
Possibilidades de Aventura: 273-274
Povos Médios (subraça): 70; V. também Homens
Preços: 204; armaduras: 204, 208; armas: 205; câmbio: 204; preço do equipamento: 209
Presteza, atributo: 49
Prestidigitação, perícia: 129
Previdente, vantagem: 146
Primavera, encanto: 189
Profecia: 165-166; como elemento temático: 262
Profissões: V. Ordens
Projetar a voz, encanto: 180
Projétil Flamejante, encanto: 180
Prostrar, ação: 230
Proteção contra chuva, encanto: 185
Proteção, encanto: 182
Protelar, ação: 228-225

## Q

Qualidades de um herói: 50-51
Quarta Era, crônicas na: 275-276
Quarta-Leste (região): 15
Quarta-Norte: 15
Quarta-Oeste: 15
Quarta-sul: 15
Queda: 245

## R

Raças: 58-73; Anões: 60-63; Elfos: 63-66; Hobbits: 67-69; Homens: 70-72; V. também
Radegast, o castanho (mago): 20
Raio, encanto: 183
Rajada de Feitiçaria, encanto: 175
Rastrear, perícia: 138
Reações: 48-49; Força de Vontade: 49; Presteza: 49; Sabedoria: 49-52; V. também Renome, Modificadores em testes sociais; testes de reação: 221-222; Vigor: 49
Realçar Comida, encanto: 178
Recuperação lenta, defeito: 157
Recuperação Rápida, vantagem: 151
Região de Bri (país): 16
Regras: 210-253
Rei Brand (rei): 23
Reino sob a Montanha: 22, 23; V. também Erebor
Renome, atributo: 54, 55; personagens experientes: 281; motivos: 280; premiações em: 281
Resistente, vantagem: 147
Resistir ao Medo, encanto: 185
Resoluto, vantagem: 150
Rhosgobel: 20
Rhovanion (país): 20, 21, 26, 33
Rhudaur (reino): 13, 14
Rhûm (país): 20, 32, 33
Rio Corrente: 23
Ritmo: 270; V. também Drama
Rival, defeito: 157
Rodada: 212
Rodada de ação: 212, 226
Rohan (reino): 18, 19, 26, 27, 33
Rohirrim (tríbo): 27, 28; exemplo de unidade: 241
Romper Grilhões, encanto: 176
Ruína, Encanto: 174

## S

Sabedoria, reação: 49
Saber: 60, 130, 256; grupo de perícias: 130; Nativo: 60
Sábio, vantagem: 153
Salões: Khazad-dûm: 12, 20, 23, 25; Valfenda: 13-17
Saltur, perícia: 128
Sammath Naur (câmaras): 30; V. também Momtanha da Perdição
Saque Rápido, vantagem: 149
Saruman (mago): 18, 26, 27, 32; Estatísticas do personagem: 287-288
Saúde: 49-52, 244-245; V. também Ferimento, Fadiga e Níveis de Ferimento
Sauron (mago): 18, 19, 21, 22, 23, 25, 28, 29, 30, 32, 33, 282-284
Sede: Brandevim: 15
Segredo Sombrio, defeito: 154
Sendas dos Mortos (túneis): 16, 27
Sentir Poder, encanto: 186

Servos da Sombra: 282-293; Animais Cruéis: 293-297; Aranhas Gigantes: 295-296; Balrog de Moria: 293-294; Criaturas Tumulares: 294-295; Falcões-do-Inferno: 296; Gollum: 288-289; Grima Língua de Cobra: 289; Laracna: 295-297; Lobisomens: 297; Lobos: 297; Meio-orcs: 292; Nazgûl: 284-286; Olifantes: 296-297; Olog-Hai: 293; Orcs: 290-291; Prole de Ungoliath: 295-296; Rei dos Bruxos de Angmar: 284-285; Saruman, o Branco: 287-288; Sauron: 282-284; Terrapardenses: 289-290; Trolls: 292; Uruk: 291-292; wargs: 297
Severo, vantagem: 150
Sindar (subraça): 63; V. também Elfos
Sistema Coda: 210-253
Smaug (dragão): 23
Sobrevivência, perícia: 136
Sombra: 282-304; V. também Corrupção
Sombra de Dissimulação, encanto: 190
Sombra do Medo, encanto: 186, 187
Sombras e Fantasmas, encanto: 187
Sono, encanto: 188
Surpresa: 227; V. também Iniciativa

## T

Tamanho, atributo: 55, 219; modificadores de tamanho: 219; tamanho da unidade: 240
Teimoso, defeito: 157
Templo de colina (fortaleza): 27
Tempo: 210-212; capítulo: 212; cena: 212; crônica: 212; interlúdio: 212; rodada de ação: 212; tempo da ação: 213; tempo da narrativa: 213
Terceira Era: 273
Terceira Era: cronologia: 273
Terra dos Buques (região): 15
Terra Parda (país): 18, 273
Terrapardenses: 289-290
Terras Castanhas: 26
Terras Ermas: 13, 15, 16, 21, 33
Tesouro, vantagem: 148
Testes: 117, 217-226; ataque: 227; atributo: 221; atributos de teste: 117-118; combinados: 225-226; Corrupção: 234; cura: 247; dificuldade: 217-218; disputas de vontade: 222; Graus de sucesso: 118, 220-221; medo: 233; modificadores: 218-220; número alvo (NA): 217-218; prolongados: 224-225; reação: 221-222; resistidos: 224; tentativas repetidas: 223-224; uso de perícias não treinadas: 223; variações: 224-226
Testes Combinados: 225-226
Testes de Reconhecimento: 54-55; V. também Renome
Testes prolongados: 224-225
Testes Resistidos: 224
Théoden (rei): 33
Thóri, o Velho (rei): 20, 22, 33
Thorin Escudo de Carvalho (rei): 23
Thráin (rei): 22
Thranduil (rei): 21, 22, 23
Thurbad (cidade): 14,17
Tolhimento: 215, 216; Fadiga: 249
Topo dos Ventos: 13
Torres Brancas: 12
Traçar Letras da Lua, encanto: 186
Tragédia: 262
Transformação, encanto: 189
Trovar, perícia: 131, 132
Tuque burgo: 15
Tyrn Gorthad (região): 14, 16; V. também Colinas dos Túmulos

## U

Última Aliança: 12
Última casa amiga: 17; V. também Valfenda
Umbar (região):
Ungoliant (mostro): 295-296
Urdidura da Névoa, encanto: 181
Urdidura de fumaça, encanto: 188
Uruk (subraça): 291-292; V. também Orcs
Urzal Seco: 20
Uso de perícias não treinadas: 223

## V:

Valão (vila): 16
Vale do Riacho Escuro (vale): 25
Valfenda (refúgio): 13, 17
Valle: 20, 22, 23, 33
Valoroso, vantagem: 151
Vantagens: 145-153
Velocidade: 214, 216; V. Deslocamento
Venenos: 246-247
Véu, encanto: 190
Viagens: 251-253; matriz de viagens: 253; velocidade de viagem: 252
Vigília, vantagem: 152
Vigor, atributo: 49
Vila dos Hobbits: 15
Visão Noturna, vantagem: 149
Vitalidade, atributo: 48
Voltavine (rio): 16
Voz de comando, encanto: 190
Voz de persuasão, encanto: 190

## W

Wargs (monstros): 297
Woses: 19, 27, 28

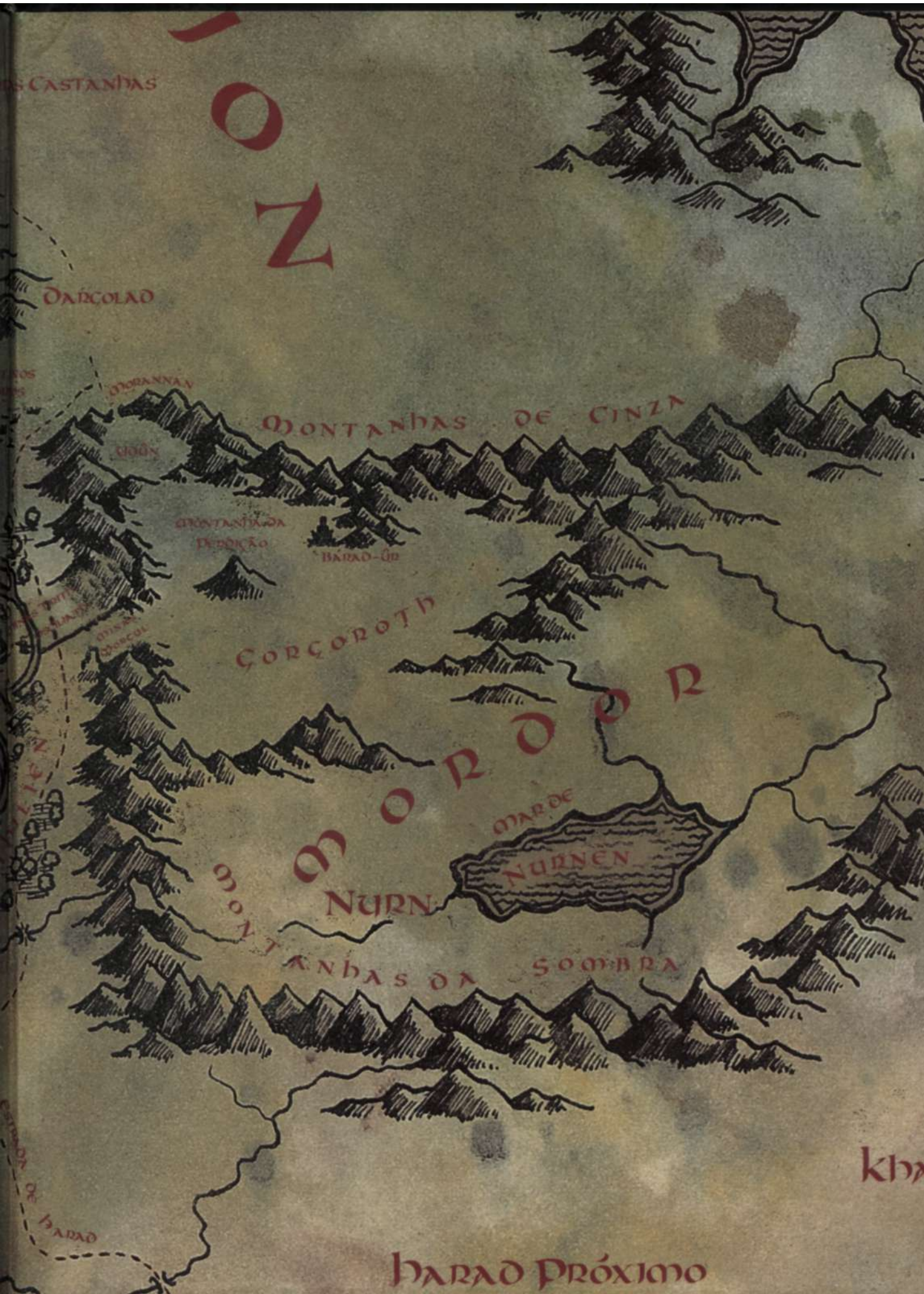
## Z

Zirakzigil (montanha): 25

## TABELA

Tabela 5.1 Categorias de Teste .....117
Tabela 6.1 Lista Principal de Características ....142
Tabela 7.1 Lista Principal de Encantos .....172
Tabela 9.1 Exemplos de Ações de Deslocamento .....214
Tabela 9.2 Tolhimento e Deslocamento .....215
Tabela 11.1 Opções de Evolução .....278
Tabela 11.2 Premiações em Experiência .....279
Tabela 11.3 Exemplos de Motivos Para Premiação em Renome .....280
Tabela 2.1 Modificadores de Atributo .....48
Tabela 2.2 Reações .....48
Tabela 2.3 *Testes de Reconhecimento* .....54
Tabela 3.1 Efeitos da Idade .....72
Tabela 3.2 Idade .....73
Tabela 4.1 Poder do Santuário .....90
Tabela 5.2 Lista Principal de Perícias .....119
Tabela 6.2 Posição .....150
Tabela 7.2 Dano das Centelhas Ardentes .....176
Tabela 7.3 Dificuldade de Extinguir Fogo .....185
Tabela 7.4 Dificuladade de Sentir Poder .....186
Tabela 8.1 Conversão de Preços .....204
Tabela 8.2 Armas .....205
Tabela 8.3 Armaduras e Escudos .....208
Tabela 8.4 Equipamento .....209
Tabela 9.10 Modificadores de Testes Acadêmicos .....220
Tabela 9.11 Graus de Sucesso .....220
Tabela 9.12 Exemplos de Testes de Reação .....222
Tabela 9.13 Exemplos de Testes Resistidos .....224
Tabela 9.14 Ações e Manobras de Combate .....226
Tabela 9.15 Testes de Combate corpo-a-corpo .230
Tabela 9.16 *Testes de Combate de Alcance* .....230
Tabela 9.17 Efeitos do Atordoamento .....232
Tabela 9.18 Proteção de Armaduras e Coberturas .....232
Tabela 9.19 Medo .....233
Tabela 9.20 Modificadores de Medo .....233
Tabela 9.21 Dificuldade de Corrupção .....234
Tabela 9.22 Deslocamento de Cavalos .....235
Tabela 9.23 Resolução de Batalhas .....239
Tabela 9.24 Aglomeração .....239
Tabela 9.25 Combate Heróico .....239
Tabela 9.26 Atributos das Unidades .....240
Tabela 9.27 Proteção e Estrutura .....242
Tabela 9.28 Proteção e Estrutura II .....243
Tabela 9.29 Abrir Fechaduras .....243
Tabela 9.3 Exemplos de Ações de Combate .....215
Tabela 9.30 Máquinas de Cerco .....242
Tabela 9.31 Efeitos dos Ferimentos .....244
Tabela 9.32 Dano por Afogamento .....245
Tabela 9.33 Dano por Queda .....245
Tabela 9.34 Dano por Fogo .....245
Tabela 9.35 Venenos .....246
Tabela 9.36 Cura Natural .....247
Tabela 9.37 Testes de Cura .....247
Tabela 9.38 Taxas de Fadiga .....248
@TB:Tabela 9.39 Níveis de Fadiga .....248
Tabela 9.4 Exemplos de Ações Livres .....215
Tabela 9.40 Tolhimento e Fadiga .....248
Tabela 9.41 Velocidade de Viagem .....252
Tabela 9.42 Matriz de Viagens pela Terra-Média .....253
Tabela 9.5 Ações Plenas .....216
Tabela 9.6 Resumo das Categorias de Teste .....217
Tabela 9.7 Números Alvos Padrão .....217
Tabela 9.8 Modificadores de Testes Físicos .....218
Tabela 9.9 Modificadores de Testes Sociais .....220


TERRA DAS
DWAITH
EANÇORN
DESCAMPADO
VESTEMNETE
ESTEMNETE
ROHAN
DESFILADEIRO DE ROHAN
CISNEFROTA
ABISMO DE HELM
EDORAS
MONTANHAS BRANCAS
RIO LEFNUI
ERECH
PINNATH GELIN
ANFALAS
GONDOR
DOL AMROTH
BELFALAS
LEBENNIM
HARONDOR
BAÍA DE BELFALAS


CASTANHAS
DARÇOLAD
MORANNAN
MONTANHAS DE CINZA
GOÛN
MONTANHAS DA PERDIÇÃO
BÂRAD-ÛR
GORGOROTH
MORDOR
MAR DE NURNEN
NURN
MONTANHAS DA SOMBRA
HARAD PRÓXIMO

# O Senhor dos Anéis RPG

## Bem-vindo à fantasia épica que deu origem a tudo!

Junte-se à luta épica do bem contra o mal no mais grandioso universo fantástico jamais imaginado. Domine espantosos poderes mágicos e derrote animais cruéis enquanto seus heróis enfrentam o poder tenebroso da Sombra e de seus servos. Prepare-se para adentrar a Terra-média, o reino que apresentou a fantasia a gerações de fãs no mundo todo.

O *RPG O Senhor dos Anéis* traz aos jogadores e fãs do mundo todo a aventura épica da adorada trilogia de J. R. R. Tolkien e do aclamado sucesso de bilheteria. Agora você e seus amigos podem explorar a Terra-média e assumir os papéis de quaisquer personagens ou heróis que vocês forem capazes de imaginar, de um hobbit relutante como Frodo a um mago poderoso como Gandalf. Este livro contém tudo o que você precisa para jogar. Suas histórias estão esperando para serem contadas...

## O RPG O Senhor dos Anéis inclui:

- Criação de personagens de amplitude quase ilimitada, incluindo-se seis arquétipos para você começar a jogar rapidamente
- As regras completas do Sistema Coda, que permitem um jogo dinâmico, rápido e flexível
- Um inovador sistema de magia que apreende a natureza sutil do poder na Terra-média
- Orientações detalhadas para criar e contar suas próprias histórias tendo a Terra-média como cenário, incluindo-se dicas para a criação de histórias fantásticas realmente épicas ligadas entre si de modo a formar longas crônicas.




DECIPHER
ROLEPLAYING & MINIATURES GAMES

NEW LINE CINEMA

Visit: www.lordoftherings.net
America Online Keyword: Lord of the Rings

DEVIR LIVRARIA LTDA

DEVDEC951
ISBN: 85-7532-048-3

© 2002 New Line Productions Inc. Todos os direitos reservados. ™ The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien sob licença da New Line Productions Inc. Todos os direitos reservados.
© 2002 Decipher Inc. Autorizada a usar TM, ® & © 2002 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. Todos os direitos reservados.